

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

Rubens Francisco Torres

**PORTAL TRANSMÍDIA MUNDO DO SÍTIO: análise do projeto
transmídia do *Sítio do Picapau Amarelo* e sua relação com as demais
extensões da obra de Monteiro Lobato**

SÃO CARLOS
2014

RUBENS FRANCISCO TORRES

**PORTAL TRANSMÍDIA MUNDO DO SÍTIO: análise do projeto
transmídia do *Sítio do Picapau Amarelo* e sua relação com as demais
extensões da obra de Monteiro Lobato**

Dissertação apresentada à Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), como parte das exigências do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, na linha de pesquisa Narrativa Audiovisual, para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som.

Orientador: Dr. Alessandro Constantino Gamo

**SÃO CARLOS
2014**

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

T693pt

Torres, Rubens Francisco.

Portal transmídia mundo do sítio : análise do projeto transmídia do *Sítio do Pica-pau Amarelo* e sua relação com as demais extensões da obra de Monteiro Lobato / Rubens Francisco Torres. -- São Carlos : UFSCar, 2014.
176 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2014.

1. Literatura infanto-juvenil. 2. Narrativa transmidiática. 3. *Sítio do pica-pau amarelo*. 4. Convergência midiática. 5. Lobato, José Bento Monteiro, 1882-1948. 6. Portais da Web. I. Título.

CDD: 028.5 (20^a)



**BANCA EXAMINADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE
RUBENS FRANCISCO TORRES**

Prof. Dr. Alessandro Constantino Gamo
Presidente – UFSCar

Profa. Dra. Elisabete Brockelmann de Faria
Membro externo – UNIFEG-MG

Prof. Dr. João Carlos Massarolo
Membro interno – UFSCar

***DEDICO** este trabalho ao meu pai Onofre Francisco Torres, que hoje acompanha o meu trabalho tomando um bom café ao lado de Monteiro Lobato e Tatiana Belinky, proziando sobre a vida no campo, carros de boi e sobre lendas do nosso povo, sentados na varanda do eterno Sítio do Picapau Amarelo...*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, que iluminou meus caminhos e é meu refúgio e fortaleza nos momentos mais difíceis.

Ao meu orientador, professor Dr. Alessandro Constantino Gamo (UFSCar), que confiou em meu trabalho e me auxiliou durante toda a trajetória da pesquisa.

Ao professor Dr. João Massarolo (UFSCar), que me apresentou ao universo da narrativa transmídia, mostrou os caminhos a seguir e deu o pontapé inicial à minha pesquisa.

À professora Dra. Elisabete Brockelmann (UNIFEG), que aceitou fazer parte de minha banca de qualificação e defesa, e que me presenteou com valiosos conselhos e orientações.

À minha família, em especial minha mãe Maria Odete Torres, minha irmã Conceição Rosângela, meu cunhado André Luiz Zambuzi, meus sobrinhos Gabriela e Rafael Zambuzi, que torcem e apoiam pelo meu desenvolvimento acadêmico.

Ao meu querido pai Onofre Francisco Torres e aos queridos Neuza Zambuzi e Tio Reizinho, que terminaram sua trajetória nesse nosso mundo durante o período de minha pesquisa, e foram grandes incentivadores e anjos em minha vida. Também à querida Tatiana Belinky, que antes de partir me concedeu alguns dedos de prosa que me enriqueceram e que carregarei na memória por toda minha vida.

A todos os meus amigos do grupo de estudos GEMInIS, em especial ao Glauco Madeira, Roger Mestriner, Maíra Gregolin, Dario Mesquita, Gabriel Correia, André Emílio, Gilberto Junior, Claudio Ferraraz e Francisco Trento, que foram grandes parceiros e amigos e auxiliaram em todas as etapas.

A todos os professores da pós em Imagem e Som da UFSCar, com quem muito aprendi e que

forneceram valorosas contribuições à minha pesquisa. Também agradeço ao secretário do programa, Felipe Rossit, por todas as dúvidas e apoio oferecido.

A todos os meus amigos do Laboratório de Análise do Discurso da Imagem – Lanadisi, em especial à professora Dra. Nádea Regina Gaspar, Felipe Mussarelli, Andreia Beatriz, Hélio Pajeú e Pedro Andretta, que me apoiaram e incentivaram durante toda minha trajetória no mestrado.

Aos meus colegas de trabalho da Biblioteca do Unifeg, que sempre torceram e ajudaram no que foi preciso. Também agradeço a todos os amigos e colegas de trabalho do Centro Universitário Unifeg que acompanharam de tão perto minha pesquisa.

A todos os amigos e colegas do curso de Imagem e Som e de Biblioteconomia e Ciência da Informação da UFSCar, que estiveram presentes ao meu lado durante os últimos anos.

Aos meus amigos de Passos, em especial Beto Souza, Marcelo, Roberta, Douglas Prado, Daniela Cardoso e Larissa, que sempre foram presentes em minha vida e sempre pude contar todas as vezes que precisei, tanto nas horas sérias quanto nos momentos de diversão.

À minhas amigas da Liga Fantástica, Beta, Karla e Alessandra, que mesmo estando separadas geograficamente da minha pessoa, estão presente em minha vida todos os dias, auxiliando, conversando, apoiando e sorrindo, tornando minha vida mais doce e divertida.

À minha médica psiquiatra e à minha psicóloga, que foram fundamentais para que eu não entrasse em pane geral.

À Emília, Marquesa de Rabicó, que me ensinou que nas horas de aperto é só fazer-de-conta que as coisas se resolvam da melhor forma possível. Também ao seu fiel escudeiro Visconde de Sabugosa, que me forneceu todo o pirlimpimpim necessário para as viagens a mundos fantásticos que realizei.

E a todos aqueles que direta ou indiretamente estiveram ao meu lado durante meu trabalho.

A todos o meu muito obrigado!

*De escrever para marmanjos já estou enjoado. Bichos sem graça.
Mas para crianças um livro é todo um mundo.*

Monteiro Lobato

RESUMO

Importante autor da literatura infantojuvenil brasileira, Monteiro Lobato criou com seus livros do *Sítio do Picapau Amarelo* um universo que permanece e influencia o imaginário da população brasileira até hoje. Esse universo não se restringiu apenas à literatura, ele expandiu-se também em outras mídias ao longo de quase noventa anos, por meio de seriados televisivos, histórias em quadrinhos, cinema, entre outras mídias. Em 2011, tornou-se disponível o portal online *Mundo do Sítio*, primeiro produto do projeto transmídia baseado na obra de Lobato. Além do portal, o projeto transmídia do Sítio conta ainda com uma animação, páginas em redes sociais e um espaço temático físico localizado em Mairiporã – SP. A presente pesquisa procura identificar como o atual projeto transmídia foi desenvolvido a partir de um universo já conhecido e como ele aproveita influências de outras adaptações para rerepresentar o *Sítio* a uma nova geração. Para isso, realizamos inicialmente um levantamento histórico de todas as produções com a marca do *Sítio*, desde a publicação dos livros por Monteiro Lobato e, em seguida, analisamos o portal e identificamos suas principais características transmidiáticas e sua relação com as demais produções feitas com a marca. O projeto transmídia do *Sítio* utiliza elementos desenvolvidos em outras adaptações da obra de Lobato e dá continuidade à expansão do universo ficcional, recriando o seu espaço e estimulando seus usuários a vivenciarem de forma lúdica esse universo. Com a animação, a história é expandida, apresentando informações novas sobre o universo, sem descaracterizar as características principais desenvolvidas por Lobato. Por meio das redes sociais, os usuários participam de forma ativa, tanto para avaliar o funcionamento do Portal quanto para desenvolver produções baseadas no universo do Sítio. Por fim, o portal utiliza-se de características presentes no texto de Lobato que funcionam de forma eficaz no desenvolvimento de uma narrativa transmídia.

Palavras-chave: Sítio do Picapau Amarelo; Narrativa transmídia; Convergência midiática; Monteiro Lobato – Literatura infantojuvenil; Portais infantis.

ABSTRACT

Important Brazilian children's literature author, Monteiro Lobato created with his books of "Sítio do Picapau Amarelo" a universe that remains and influences the imaginary of Brazilian population until today. This universe is not restricted only to literature, it expanded also in other media over almost ninety years, through TV shows, comic books, movies, and other media. In 2011 became available online the portal "Mundo do Sítio", first transmedia project product based on the work of Lobato. Besides the portal, the design transmedia of the "Sítio" also features an animation, social networking pages and a physical themed space located in Mairiporã-SP. The present research attempts to identify how the current transmedia project was developed from a universe already known and how it leverages influences from other adaptations to reintroduce the "Sítio" to a new generation. To do this, we conducted initially a historical survey of all the productions with the brand of the "Sítio", since the publication of the books by Monteiro Lobato, and then, we analyze the portal and identify its main transmedia characteristics and their relationship with the other productions made with the brand. Transmedia design of the "Sítio" uses elements developed in other adaptations of the work of Lobato and continues the expansion of the fictional universe, re-creating your space and encouraging their users to experience a playful way of that universe. With the animation, the story is expanded; presenting new information about the universe without mischaracterize the main characteristics developed by Lobato. Through social networks, users participate actively, both to assess the functioning of the Portal and how to develop productions based on the universe of the "Sítio". Finally, the portal uses features present in the text of Lobato that work effectively in the development of a TransMedia narrative.

Keywords: Sítio do Picapau Amarelo; Transmedia storytelling; Media convergence; Monteiro Lobato-children's Literature; Child portals.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa do Mundo das Maravilhas após mudança para o Picapau Amarelo	30
Figura 2 – Linha do tempo dos produtos derivados do Sítio	34
Figura 3 – Imagem do filme O saci (1953)	37
Figura 4 - Cartaz do filme "O picapau amarelo".....	38
Figura 5 – O picapau amarelo (1973)	39
Figura 6 – Elenco do Sítio da Tupi de São Paulo.....	43
Figura 7 – Elenco do Sítio da Tupi do Rio de Janeiro, com Zeni Pereira (Tia Nastácia), Maurício Sherman (produtor) e Daniel Filho (Visconde).....	45
Figura 8 – Lúcia Lambertini como Emília	46
Figura 9 – Elenco do Sítio na Cultura (1964)	47
Figura 10 – Elenco do Sítio na Bandeirantes (1967)	48
Figura 11 – Cena da abertura oficial da animação Sítio do Picapau Amarelo.....	56
Figura 12 – Episódio da animação do Sítio do Picapau	57
Figura 13 – Cena de abertura de um episódio do Sítio em animação	59
Figura 14 – Capa da primeira edição da revista em quadrinhos do Sítio em 1977.....	61
Figura 15 – Novo título lançado em 1979, marcando a reformulação dos personagens.....	63
Figura 16 – Revista do Batavinho, promocional dos produtos Batavo (década de 1990).....	63
Figura 17 – Revista do Sítio do projeto “Fome Zero”	64
Figura 18 – Revistas do Sítio produzidas entre 2006 e 2007.	65
Figura 19 – História em quadrinhos do Sítio em livro.....	65
Figura 20 – Revista de atividades do Sítio.....	66
Figura 21 – Brinquedo da década de 1970.....	66
Figura 22 – CD-ROMs do Sítio produzidos na década de 1990.....	67
Figura 23 – Jogo do Sítio para Sega Master System.....	68
Figura 24 – Revista do Sítio lançada em 2002.....	68
Figura 25 – Trilha do seriado na Tupi.....	69
Figura 26 – Espaço Temático em Mairiporã.....	71
Figura 27 – Cabana do Tio Barnabé	72
Figura 28 – Design de personagens	78
Figura 29 – Página de abertura do portal	79
Figura 30 – Logomarca do portal.....	80
Figura 31 - Página de carregamento.....	81
Figura 32 – Página de login ou cadastro	82
Figura 33 – Página inicial de cadastro de nova criança	82
Figura 34 – Página de cadastro de login e senha da criança	82
Figura 35 – Jogo de espera de carregamento	83
Figura 36 – Ambiente navegável do Sítio.....	85
Figura 37 – Ambiente navegável do circo	85
Figura 38 – Ambiente navegável das Águas Claras.....	86
Figura 39 – Ambiente navegável da caverna da Cuca	86
Figura 40 – Ambiente navegável do Capoeirão dos Tucanos.....	87
Figura 41 – Ambiente navegável da Vila.....	87
Figura 42 – Ambiente navegável da Terra Encantada da Sabedoria.....	88

Figura 43 – Ambiente navegável da Grécia Antiga	88
Figura 44 – Página de abertura do jogo Ovelhada	96
Figura 45 – Cenário do jogo Ovelhada	97
Figura 46 – Mapa representando a Divina Comédia.....	101
Figura 47 – Relações entre os produtos do universo do Sítio do Picapau Amarelo.....	107
Figura 48 – Publicação do blog sobre as adaptações do Sítio para televisão.....	112
Figura 49 – Publicação em rede social destinada ao público adulto	115
Figura 50 – Desafio do Jonas, uma das etapas da brincadeira da campanha de vacinação de 2013..	119
Figura 51 – Publicações de usuários do Mundo do Sítio no Facebook de julho a outubro de 2013..	133
Figura 52 – Exemplos de postagens com dúvidas das crianças	134
Figura 53 - Exemplos de postagens com opiniões das crianças.....	135
Figura 54 - Exemplos de postagens com opiniões das crianças.....	136
Figura 55 - Exemplo de postagem de pais	137
Figura 56 - Exemplos de postagens com reclamações das crianças.....	138
Figura 57 - Exemplos de postagens de fãs	139
Figura 58 - Exemplo de postagem de adultos	139
Figura 59 – Criança questionando porque não é possível adotar gatos como mascote no portal	140
Figura 60 – Montagem feita por Guilherme em seu blog pessoal durante a Copa de 2014.....	142
Figura 61 – Blog do Kayky	142
Figura 62 – Pista migratória divulgada nas extensões do Mundo do Sítio	148
Figura 63 – Jogo Quem sou eu? Que utiliza personagens dos contos de fadas e mitologia	149
Figura 64 – Exemplo de capacidade negativa presente no portal	150

SUMÁRIO

1	Introdução	14
1.1	Objetivo geral.....	17
1.2	Objetivos específicos.....	18
1.3	Metodologia	18
2	Monteiro Lobato e o Sítio do Picapau Amarelo: dos livros para outras mídias	20
2.1	Migração do Sítio para o cinema.....	35
2.2	O Sítio na televisão: seis versões em seis décadas.....	39
2.2.1	Sítio na Tupi: uma das primeiras séries brasileiras produzidas pela TV brasileira	40
2.2.2	Sítio na Cultura e Bandeirantes: tentativas de manter o seriado pós Tupi	46
2.2.3	Sítio na Rede Globo: duas versões inovadoras e marcantes no imaginário popular	48
2.2.4	Sítio e a série animada: uma nova abordagem para uma infância cada vez mais exigente..	56
2.3	Histórias em quadrinhos.....	61
2.4	Produtos licenciados: revistas, brinquedos, CD-ROMs, games e trilhas sonoras	66
2.5	Internet	69
2.6	Espaço Temático em Mairiporã - SP.....	71
3	Trajetória da criação do Mundo do Sítio e suas principais características.....	73
3.1	Relação da infância com a internet	73
3.2	Estrutura do Mundo do Sítio	77
3.3	Aspectos lúdicos do Mundo do Sítio.....	89
4	Análise do projeto transmídia Mundo do Sítio	98
4.1	Convergência midiática e o fenômeno da narrativa transmídia	98
4.2	Identificação e análise de elementos transmídia do Mundo do Sítio	104
4.2.1	Elementos de uma ficção dispersos em múltiplos canais de distribuição	105
4.2.2	Sinergia	108
4.2.3	Mundo ficcional	109
4.2.4	Extensões.....	110
4.2.5	Pontos de entrada	114
4.2.6	Compreensão adicional	115
4.2.7	Coordenação.....	117

4.2.8 Inteligência coletiva	117
4.2.9 Participação do público	120
4.2.9.1 Comentários do blog Mundo do Sítio	123
4.2.9.2 Comentários nas redes sociais	132
4.2.9.3 Páginas e blogs pessoais.....	141
4.2.10 Característica enciclopédica.....	143
5 Conclusão.....	151
6 Referências.....	153
7 Filmografia.....	161
ANEXOS.....	163

1 Introdução

Em uma tarde do ano de 1920, dois amigos conversavam despreziosamente em um bar jogando xadrez, quando um deles conta ao outro a história de um peixinho que desaprendeu a nadar e acabou se afogando. Esta historinha caiu como uma semente em terreno fértil na mente de um jovem escritor e editor de livros chamado Monteiro Lobato e que começou a formular uma história que daria origem a uma das mais importantes obras literárias infanto-juvenis brasileira: o Sítio do Picapau Amarelo (CAVALHEIRO, 1956).

Monteiro Lobato criou um universo que permanece e influencia o imaginário da população brasileira até hoje. Com seu Sítio do Picapau Amarelo, Lobato criou uma literatura para crianças que estimula a criatividade e imaginação de seus leitores. As crianças embarcam em um mundo mágico, onde fantasia e realidade se misturam, e elas podem entrar em contato com conteúdos escolares, científicos, literários e conhecimento popular de forma lúdica e divertida, por meio das aventuras de seus personagens principais, como a boneca Emília, o sabugo de milho Visconde de Sabugosa, a avó Dona Benta, a cozinheira Tia Nastácia, as crianças Narizinho e Pedrinho, os animais como o porco Rabicó, o rinoceronte Quindim, o Burro Falante, entre outros. “Um dos grandes achados de Lobato [...] foi mostrar o maravilhoso como possível de ser vivido por qualquer um” (COELHO, 2000, p. 138).

Tudo começou naquela tarde relatada por Cavalheiro (1956), onde Lobato jogava xadrez com o amigo Toledo Malta e este lhe contou a história do peixinho que morria afogado.

[...] O tal peixinho pusera-se a nadar em minha imaginação, e quando Malta saiu, fui para a mesa e escrevi ‘História do Peixinho que morreu afogado’ – coisa curta. Do tamanho do peixinho. Publiquei isso logo depois, não sei onde. Depois veio-me a ideia de dar maior desenvolvimento à história e, ao fazê-lo, acudiram-me cenas da roça, onde eu havia passado a minha meninice. (CAVALHEIRO, 1956, p. 162).

A partir de então, Lobato deu início à saga do Sítio, desenvolvendo seus personagens e criando aventuras que mesclavam a realidade com a fantasia. Uma importante motivação do autor em criar o Sítio foi a pouca quantidade de livros destinados às crianças até meados da década de 1920. Esses poucos livros existentes eram, em sua maioria, obras pedagógicas e adaptações de contos infantis clássicos e adaptações de produções portuguesas, todas muito

distantes da realidade brasileira (CUNHA, 2006). O Sítio surge então como uma nova forma de se escrever para crianças no Brasil, com um espaço e elementos característicos da sociedade daquela época e com uma linguagem próxima a das crianças brasileiras. Também retrata a visão do autor sobre a sociedade brasileira, com críticas ao que ele pensa como irregular e a concepção do que seria uma sociedade ideal e necessária para o desenvolvimento do país.

Assim sendo, o sítio não é apenas o cenário onde a ação pode transcorrer. Ele representa igualmente uma concepção a respeito do mundo e da sociedade, bem como uma tomada de posição a propósito da criação de obras para a infância. Nessa medida, está corporificado no sítio um projeto estético envolvendo a literatura infantil e uma aspiração política envolvendo o Brasil – e não apenas a reprodução da sociedade rural brasileira [...] (LAJOLO; ZILBERMAN, 2010, p. 56).

Esse universo criado por Lobato não se restringiu apenas à literatura, ele expandiu-se também em outras mídias ao longo de quase noventa anos, por meio do cinema, seriados televisivos, histórias em quadrinhos, entre outros. Assim, como a obra de Lobato surgiu em resposta a uma pequena produção infanto-juvenil brasileira, as adaptações do Sítio vieram suprir uma carência de outras produções voltadas para o público infantil na TV e no cinema. Melo (2011, p. 87) afirma que “foram necessários mais de cinquenta anos desde a invenção do cinema para que o público infantil merecesse a atenção dos realizadores brasileiros”.

Entre as versões de maior sucesso do Sítio para o cinema e a televisão, figura a primeira adaptação do Sítio que aconteceu com o filme “*O saci*” (1953) dirigido por Rodolfo Nanni, inspirado no livro de mesmo nome de Lobato. Outra importante produção foi a primeira versão televisiva do Sítio conduzida por Júlio Gouveia e Tatiana Belinky para a TV Tupi de São Paulo. Devido ao enorme sucesso na época a TV Tupi do Rio de Janeiro, também iniciou a produção do programa para a sua região. Na década de 1970, a Rede Globo, em parceria com a TV Educativa, produziu uma das mais conhecidas adaptações do Sítio para a TV, contando com uma grande equipe de produção e um considerável investimento financeiro, com apoio do governo. Uma característica importante dessas versões é que elas se basearam na literatura de Lobato para transpor o universo do Sítio, respeitando todos os elementos criados por Lobato, mas também desenvolveram novas histórias aproveitando as múltiplas possibilidades que o universo criado por Lobato oferecia, expandindo assim a história sem perder a relação com a obra original.

Na década de 2000, uma nova versão do Sítio foi produzida pela Rede Globo, reformulada para atender um novo público infantil, cada vez mais ambientado com os

avanços tecnológicos e da comunicação. As crianças tornaram-se mais exigentes e ambientadas com os novos recursos da comunicação, com a internet e as novas mídias e, com o tempo, o seriado televisivo começou a se distanciar desse público. Foram realizadas diversas reformulações para tentar amenizar a perda de interesse do público pela série, porém não se obteve sucesso e o resultado foi uma perda cada vez maior da audiência e uma descaracterização do universo do Sítio, o que culminou com o cancelamento da série em 2007.

Seguiu-se um período de reformulação de como a Rede Globo poderia trabalhar melhor com o universo do Sítio do Picapau Amarelo e com o público infantil. A editora Globo adquiriu os direitos de publicação dos livros infantis de Lobato e tornou-se necessário criar estratégias de atração de público, já que sem os seriados infantis muitas crianças acabavam não tendo contato com o mundo criado por Lobato. Nessa mesma época, despertou-se um interesse crescente pelas narrativas transmídias, que consiste em uma forma de contar histórias aproveitando mídias diferentes, onde cada uma contribui com novas informações relacionadas ao seu universo ficcional. O Grupo Globo percebeu que ali existia um nicho importante e que não deveria ser desprezado. Iniciou-se então pesquisas com o objetivo de desenvolver projetos transmidiáticos e a criação de um setor específico para trabalhar com esta nova área, contratando, para isso, diversos profissionais renomados que trabalham com transmídia para auxiliá-los. Foi dentro deste planejamento de utilização das narrativas transmídias que surgiu a ideia de aproveitar o Sítio do Picapau Amarelo ao desenvolver um projeto transmídia específico para ele, pois notou-se que o universo criado por Lobato apresentava características semelhantes às que são necessárias para o desenvolvimento de um universo ficcional transmidiático.

Com o desenvolvimento da internet, a popularização das redes sociais e as novas possibilidades de utilização da rede, a editora Globo resolveu desenvolver um projeto transmídia do Sítio, utilizando uma plataforma *online* como principal mídia desse projeto. A internet já foi utilizada antes e durante o período da última versão do Sítio na TV Globo, porém ela possuía poucos recursos e servia basicamente para divulgação de informações sobre o seriado e alguns jogos e brincadeiras.

A ideia, então, era criar um novo site onde as crianças pudessem navegar pelo universo do Sítio, com jogos e leituras relacionados a esse mundo, aproveitando as novas tecnologias desenvolvidas e a melhora na velocidade das conexões, bem como a expansão que houve no número de pessoas conectadas. Tudo isso tornou possível a criação de um universo virtual que representasse o universo do Sítio do Picapau Amarelo, onde as crianças poderiam

“caminhar” por ele como se estivessem realmente lá, conhecendo os lugares e se relacionando com os personagens.

Assim, em 2011, foi inaugurado o portal Mundo do Sítio, primeiro projeto transmídia da marca Sítio do Picapau Amarelo, sob responsabilidade da Globo Marcas e Editora Globo. Este portal é voltado ao público infantil e tem como objetivo apresentar o universo do Sítio a elas, por meio de diversas atividades e jogos educativos. A criança tem a possibilidade de caminhar livremente por um sítio virtual que contém lugares inspirados na obra de Monteiro Lobato e jogar diversos jogos educativos com seus personagens. O portal também utiliza diversas ferramentas *online* para atrair público e divulgar suas atividades, como perfis em redes sociais, vídeos no YouTube e um blog que divulga todas as novidades e publica matérias e conteúdos especiais.

Também foi inaugurado um espaço temático físico em Mairiporã, cidade localizada no estado de São Paulo, prometendo ser uma extensão física do Mundo do Sítio. Outra extensão desenvolvida do projeto é uma série de animação para ser exibida na TV aberta e fechada. Essa série é totalmente relacionada com o Portal e permite levar o público da TV também para a internet.

O maior desafio do projeto transmídia é apresentar o universo infantil lobatiano a partir de um material já conhecido e popular entre as pessoas, por meio das diversas edições dos livros do Sítio publicados desde a década de 1920 e de adaptações para outras mídias, como é o caso dos seriados televisivos, que auxiliaram durante anos e entre diversas gerações a popularizar o universo criado por Monteiro Lobato. A ideia não é isolar tudo o que foi feito, mas integrar o que é novo com os aspectos positivos do que foi produzido no passado relacionado com o Sítio, de tal forma que atraia tanto o novo público infantil quanto o público de outras gerações, evitando assim perder as características do Sítio que foram consolidadas ao longo dos anos e continuam presentes no imaginário popular.

1.1 Objetivo geral

A presente pesquisa procura analisar o projeto transmídia do Mundo do Sítio, identificando seus principais elementos transmidiáticos e sua relação com as demais extensões do universo ficcional de Monteiro Lobato.

1.2 Objetivos específicos

- Estudar como se deu o desdobramento do universo do Sítio em múltiplas plataformas de mídia desde a publicação dos livros até a criação do portal Mundo do Sítio;
- Analisar a estrutura do portal Mundo do Sítio e verificar de que forma ele pode ser categorizado como a mídia de entrada do projeto transmídia do Sítio;
- Compreender a importância do lúdico no projeto como um todo;
- Perceber como o Mundo do Sítio consegue expandir o universo mágico de Monteiro Lobato e a participação de seu público infantil nesse processo.
- Identificar os elementos de uma narrativa transmídia e verificar sua presença e desenvolvimento no projeto do Mundo do Sítio.

1.3 Metodologia

Inicialmente, realizamos uma pesquisa bibliográfica e filmográfica, coletando informações sobre tudo o que se relacionava com o Sítio do Picapau Amarelo, desde os livros até as adaptações realizadas do Sítio para outras mídias. Procurou-se definir uma linha do tempo que categorizasse toda a produção feita e terminasse no atual projeto transmídia. Também foi realizada pesquisa bibliográfica levantando informações sobre: narrativa transmídia, cultura de convergência, desenvolvimento da internet, lúdico e estudos sobre jogos, história do audiovisual brasileiro (em especial a produção voltada para o público infantil). Ainda nessa etapa, realizamos uma entrevista com a escritora Tatiana Belinky, que nos forneceu informações importantes sobre o seu trabalho como roteirista da primeira versão do Sítio para a televisão, produzida pela Tupi na década de 1950.

Paralelo a isso, realizamos uma análise aprofundada do projeto transmídia do Sítio e de todas as suas extensões, utilizando o portal, os jogos, o blog, os vídeos, as redes sociais e acompanhando o lançamento dos episódios da primeira e segunda temporada da série animada. Dessa análise, coletamos dados importantes para a pesquisa e acompanhamos as principais ações promovidas pelos realizadores, desde o início das atividades. Também

acompanhamos as modificações que ocorreram ao longo do processo, procurando sempre identificar suas motivações. Realizamos ainda uma coleta de dados sobre a participação das crianças em uma das redes sociais do projeto, analisando essa participação e o impacto delas no projeto transmídia.

Com o material resultante de nosso levantamento, conseguimos mapear a produção de produtos relacionados com a marca do Sítio, do lançamento dos livros até os dias atuais, identificando as principais características de cada um deles. Também foi possível analisar o projeto transmídia do Mundo do Sítio sob o viés dos conceitos levantados, tentando aprofundar o conhecimento sobre a natureza transmidiática do nosso objeto de estudo.

Finalmente, estruturamos nossa pesquisa em três capítulos, que são descritos a seguir:

No primeiro capítulo, realizamos o foco que é a obra do Sítio do Picapau Amarelo e sua trajetória desde a publicação dos primeiros livros ainda na década de 1920, até a implantação do seu projeto transmídia a partir do ano de 2011. Nesse capítulo, observamos como se deu a transposição da obra literária para outras mídias, como a televisão, cinema e quadrinhos e como essas transposições auxiliaram na criação do espaço do universo do Sítio do Pica-pau Amarelo, sinalizando assim características próprias do fenômeno da convergência de mídias e que contribuíram para o desenvolvimento e implementação do projeto transmídia do Mundo do Sítio.

No segundo capítulo, compreendemos a relação existente entre a infância e as novas mídias digitais e também analisamos o portal Mundo do Sítio (compreendendo sua estrutura, seu funcionamento, seus elementos constituintes e como ele se caracteriza como a principal mídia do projeto transmídia do Sítio) e identificamos a importância do lúdico e do seu papel de estímulo à imaginação.

Finalmente, no terceiro capítulo, realizaremos a análise propriamente dita do projeto transmídia Mundo do Sítio, identificando a presença dos principais conceitos que podem definir uma narrativa como sendo transmidiática, como a multicanalidade, sinergia, criação e expansão de um mundo ficcional, as extensões do projeto, os pontos de entrada, a compreensão adicional, a coordenação existente no processo de produção, a presença da inteligência coletiva, a participação do público e o material por ele gerado e a característica enciclopédica que uma obra transmidiática apresenta, e compreendendo de que forma esses conceitos são trabalhados e pensados pela equipe de produção do projeto do Sítio e de que maneira eles contribuem para a existência da transmídia baseada na obra de Lobato.

2 Monteiro Lobato e o Sítio do Picapau Amarelo: dos livros para outras mídias

Em 1921, Monteiro Lobato publica *A menina do narizinho arrebitado*, dando início ao universo do Sítio do Picapau Amarelo. Ele é considerado o precursor da literatura infanto-juvenil brasileira, pois antes dele apenas contos clássicos, maravilhosos e folclóricos eram lançados para as crianças no país. De acordo com Penteado (1997) apud Melo (2011, p. 85-86):

[...] Lobato alcançou sucesso junto ao público infantil justamente por trazer o universo maravilhoso para o cenário nacional. Não eram mais apenas contos clássicos adaptados para a Língua Portuguesa, ou tradições folclóricas brasileiras que se levavam à criança, sempre com uma preocupação didática, mas todo um mundo próprio que dialogava tanto com a imaginação do leitor quanto com sua formação cultural. Durante as décadas seguintes, Monteiro Lobato foi a única referência da literatura para crianças no Brasil. Como decorrência desse sucesso e do predomínio do livro como meio de comunicação naquela época, a sua obra conseguiu inclusive influenciar os ideais de várias gerações.

Nos anos seguintes ao lançamento de *A menina do narizinho arrebitado*, o autor lança outras histórias com os personagens do sítio e, no fim dessa década, começa a publicar em livros as aventuras do *Sítio do Pica-pau Amarelo*. Nessa época, várias crianças escrevem cartas para ele, contando o quanto gostam do Sítio, dando sugestões e até mesmo fazendo pedidos pessoais e contando seus sonhos, problemas e desejos. Lobato responde a elas com carinho e atenção e se sente feliz por poder fazer parte de suas vidas, afirmando que aprende muito também com essa troca e que as crianças são sempre fonte de inspiração e motivação para a escrita.

Classificado pelos estudos literários como um escritor pré-modernista, Lobato em sua obra infantil apresenta diversos elementos característicos do modernismo, como a busca pela liberdade cultural e renovação estética e linguística. Sua literatura apresenta uma forte influência do nacionalismo, uma ideologia que se caracteriza por incentivar os valores nacionais, a língua falada no Brasil, o culto às origens da pátria e o amor pela terra (principalmente a vida rural) (COELHO, 1991, p. 207). Vemos em sua obra uma valorização da vida no campo e da língua falada pelo povo brasileiro, bem como a preocupação em resgatar a memória nacional por meio da recuperação dos mitos e lendas do folclore brasileiro.

A literatura infanto-juvenil de Lobato pode ser classificada em 3 tipos:

- **Ficcionalis:** que narram as aventuras das personagens do sítio;
- **Adaptações:** são adaptações de outras narrativas literárias. Em sua maioria são narradas por uma das personagens para as outras;
- **Paradidáticos:** que buscam apresentar conceitos escolares de forma lúdica e divertida.

O centro da narrativa do Sítio é a fazenda de Dona Benta, onde ela vive e cria animais como vacas e galinhas. Há também um ribeirão que cruza a fazenda e nele as crianças têm acesso ao Reino das Águas Claras, um lugar mágico habitado por peixes e outras criaturas do mar. Por meio do *pó-de-pirlimpimpim*, as crianças conseguem realizar viagens mágicas para qualquer lugar do mundo, em qualquer época, bem como visitar mundos da fantasia. Assim, elas visitam outros países, realizam viagens para a Grécia Antiga, onde conhecem diversos personagens da mitologia grega, realizam viagens para mundos mágicos dos contos de fadas, a lua e toda sorte de lugares que imaginarem. Além disso, as crianças contam com o recurso mágico do *Faz-de-conta da Emília*, no qual ela materializa qualquer desejo que necessitar.

Os principais personagens do Sítio são:

- **Dona Benta**

Avó de Narizinho e Pedrinho, proprietária do sítio, é uma senhora de idade muito lúcida e culta. Possui uma biblioteca em casa com muitos livros, os quais usa para educar e contar histórias aos seus netos e aos demais moradores do sítio. Mulher doce e serena e que aprecia muito o conhecimento e valoriza a opinião das crianças. Representa no texto de Lobato a voz da razão, cabe a ela racionalizar e questionar os acontecimentos, sempre pendendo para explicações científicas dos fatos, representando assim no texto o discurso do conhecimento científico.

- **Narizinho e Pedrinho**

Netos de Dona Benta, Narizinho é uma garota que mora no sítio e passa o dia a brincar e se divertir com seus amigos. Ela tem 7 anos, morena da cor do jambo e é a dona da boneca Emília, a qual tem muito carinho e ternura. Pedrinho é o outro neto, que mora na cidade grande na casa de sua mãe Antonica. Ele costuma passar suas férias no sítio, onde vive diversas aventuras ao lado de sua prima e demais habitantes. Narizinho e Pedrinho representam a curiosidade e vontade de aprender e conhecer o mundo que há nas crianças no texto de Lobato. Estão sempre realizando alguma ação e propondo novas atividades e



aventuras. É a partir deles que o real e imaginário se cruzam na narrativa de Lobato.

- **Tia Nastácia**



Cozinheira da Dona Benta, descrita por Lobato como uma mulher negra humilde, muito religiosa e medrosa, porém com um grande coração e muito carinhosa com as crianças do sítio. Morre de medo do desconhecido e sempre fica com o pé atrás com relação aos personagens da fantasia que visitam o Sítio. É uma cozinheira muito boa, todos elogiam muito seus pratos, principalmente seus famosos bolinhos de chuva.

Tia Nastácia representa no texto de Lobato o discurso do conhecimento popular e do senso comum, fazendo um contraponto com o discurso de Dona Benta. Ela conhece as histórias do povo brasileiro e da cultura popular, representando assim o olhar dessas pessoas. É a força do nacionalismo presente no texto de Lobato. Nastácia também tem dificuldade em aceitar as explicações científicas dos fatos e prefere recorrer a credices e a ação de forças desconhecidas.

Outra característica sua é ser a força criadora do local, responsável em dar a vida aos brinquedos do sítio. É ela quem fez Emília, sendo uma espécie de mãe da boneca, e é por meio de Nastácia que as crianças recorrem sempre que precisam de um novo brinquedo. Ela também é responsável em devolver a vida ao Visconde. Sempre que ele morre Nastácia vai ao milharal e recolhe uma nova espiga de milho que usa para criar um novo corpo para o personagem.

- **Emília**

Emília é considerada a personagem que melhor representa o pensamento do autor e é com ela que expressa seus descontentamentos, seus sonhos e desejos. Feita por Tia Nastácia, de retalhos de pano, recheio de macela e olhos de retrós pretos, para Narizinho, Emília surge logo no primeiro livro escrito por Lobato sobre o Sítio e participa de todas as demais aventuras. Aprendeu a falar com uma pílula do Doutor Caramujo, médico do Reino das Águas Claras, e desde então se tornou uma “torneirinha de asneiras”, com uma língua afiada, com muita ironia e atrevimento, dando opiniões sobre tudo e tomando as mais diversas decisões, sempre ajudando os demais moradores do Sítio em suas aventuras.



É graças a esta Emília falante, em cuja fala uma lógica implacável e sem papas na língua se alterna com um surrealismo cheio de *nonsense* e trocadilhos, que a atuação convence os outros de seus pontos de vista, o que faz dela ponto de partida das das outras personagens lobatianas ganha originalidade. Emília sabe falar e, pela fala, aventuras mirabolantes narradas nas histórias. Os vinte títulos da série lançam mão dos tradicionais ingredientes do gênero, mas o segredo do sucesso está na modernização e rearticulação deles. Modernização e rearticulação das quais Emília é a grande agente (LAJOLO, 2001, p. 125).

Emília questiona todo o seu mundo a volta, não aceita verdades absolutas e enfrenta com coragem e determinação qualquer um que se oponha a ela. Ela representa a mente da criança com seus questionamentos, sua curiosidade e inocência. Ao longo dos livros ela sofre uma evolução, tanto física quanto psicológica, representada nos livros em sua transformação gradual de boneca de pano a uma menina de verdade (transformação essa que nunca se concluiu definitivamente, pois foi apenas esboçada nos últimos livros publicados por Lobato até sua morte).

- **Visconde de Sabugosa**

É um sabugo de milho muito sábio, feito por Pedrinho e que adquiriu sua sabedoria por ter sido esquecido em uma estante de livros da biblioteca de Dona Benta. Emília sempre o chama para acompanhá-la em suas aventuras e o obriga a carregar sua canastrinha (caixa onde Emília guarda objetos que considera de valor emocional e lembranças de aventuras vividas), tratando-o como um servo. Por medo da boneca, Visconde sempre a obedece e a auxilia, mesmo quando contrariado.

Visconde representa no texto de Lobato o discurso da ciência e dos cientistas, ele sempre quer compreender tudo sob a ótica da ciência e recusa-se a explicações simples do conhecimento popular ou do fantástico. Possui um pequeno laboratório onde pratica experimentos e realiza estudos. Para ele, todas as respostas das dúvidas humanas podem ser respondidas pelos livros e pelo estudo.

- **Marquês de Rabicó**

Rabicó é um porco gordo de estimação que vive no sítio e está sempre com fome, seu único pensamento é o de comer. Narizinho inventou uma história para a Emília de que ele era na verdade um marquês transformado em porco pelo feitiço de uma bruxa má e que só voltaria ao normal após encontrar um anel engolido por uma minhoca. Por causa dessa farsa, a boneca aceitou se



casar com ele e passou a adotar o título de Marquesa de Rabicó. Rabicó morre de medo de Tia Nastácia, que vive brigando com ele e o ameaçando cozinhá-lo, caso não pare de roubar comidas de sua cozinha. Mesmo sendo medroso, costuma sempre acompanhar as crianças em suas aventuras.

- **Quindim e Burro Falante (Conselheiro)**

Quindim é um rinoceronte que fugiu de um circo e chegou até o sítio, onde passou a morar. Possui o nome de Quindim porque Emília o considera de personalidade doce, a despeito de seu tamanho e pavor que provoca a quem não o conhece bem. Já o Burro Falante, é o personagem das fábulas que deixa o mundo da fantasia e passa a morar no Sítio também. É um animal muito sábio e culto, que aprecia o hábito da leitura. É também conhecido como Conselheiro por sempre oferecer bons conselhos aos moradores do sítio sempre que eles necessitam.

- **Saci e Cuca**

Personagens do folclore brasileiro, nos livros de Lobato eles aparecem apenas no livro *O saci*, mas nas adaptações para outras mídias passaram a ter maior destaque e se tornaram muito populares. Saci é um menino negro, muito pequeno e de uma perna só, que vive aprontando travessuras com as pessoas. Ele some com objetos, faz o leite ferver e cair da leiteira, azeda alimentos, desorienta pessoas perdidas nas florestas, entre outras traquinagens. Possui um gorro vermelho que é a fonte de seu poder mágico, a pessoa que conseguir roubar seu gorro passa a ser seu dono e a ter controle sobre ele. Pedrinho conseguiu capturá-lo e pegar seu gorro, mas com o tempo devolveu e eles se tornaram bons amigos.

Já a Cuca é uma bruxa feia e com aspecto de jacaré, vive em uma caverna escondida no meio do mato, onde tem um caldeirão fervente e realiza diversas poções e maldades contra as pessoas. É prima do Saci e, por serem seres mágicos da floresta, os moradores do sítio têm muito medo dela, principalmente depois que ela transformou Narizinho em pedra, somente com a ajuda do Saci que Pedrinho conseguiu reverter o feitiço. É a principal vilã do sítio nas adaptações realizadas da obra.

- **Tio Barnabé**

É um senhor negro e idoso que conhece os segredos das criaturas mágicas que



moram na mata, próxima ao sítio, como o Saci, a Cuca, a Iara, entre outros. Ajuda Pedrinho explicando sobre esses seres e ensina ao garoto como fazer para capturar um saci. Assim como a Cuca e Saci, esse personagem aparece poucas vezes na obra de Lobato, porém se tornou um personagem mais atuante e conhecido pelas adaptações ocorridas do Sítio para outras mídias.

Apresentamos a seguir a bibliografia infanto-juvenil de Lobato, iniciada na década de 1920 e publicada no Brasil (o autor também lançou livros adaptados de sua obra em outros países, como Argentina e Itália), e que conta em sua grande maioria com livros da série do Picapau Amarelo:

- **A menina do narizinho arrebitado (1920):** primeira obra infantil de Lobato, ilustrado por Voltolino. Posteriormente, Lobato remodelaria esse conto e o incluiria no primeiro capítulo de *Reinações de Narizinho*, em 1931.
- **Fábulas de Narizinho (1921):** incluído posteriormente no livro *Reinações de Narizinho*.
- **Narizinho Arrebitado (1921):** livro preparado para ser adotado na rede escolar, com tiragem de 50 mil exemplares (ODEBRECHT, 1998).
- **O saci (1921):** influenciado por pesquisas que realizou e de um livro publicado em 1917 a pedido do jornal *O Estado de São Paulo*, bem como o sucesso de *Narizinho Arrebitado*, Lobato lança esse livro onde a turma do Sítio vive uma aventura com as figuras míticas do folclore brasileiro, como o Saci, a Cuca e a Iara. Apenas neste livro, Lobato utiliza personagens do folclore em sua obra infantil, ao contrário do que se possa pensar tendo em vista o grande sucesso e utilização dos personagens folclóricos nas versões audiovisuais do Sítio.
- **O marquês de Rabicó (1922):** incluído posteriormente no livro *Reinações de Narizinho*.
- **Fábulas (1922):** Livro que reúne uma coletânea de fábulas clássicas da literatura universal (ampliando o que já havia publicado em 1921). Até a sétima edição continha apenas as fábulas, a partir da oitava passou a contar com comentários dos personagens do Sítio sobre cada fábula.

Um dado interessante a observar nos comentários é a representação do exercício da crítica, não somente por parte de Dona Benta, mas, sim, principalmente, por parte das crianças. É nesse intervalo que Lobato dá uma verdadeira aula de mediação de leitura, mostrando que os textos – inclusive as fábulas – não foram feitos para servir

como lições a serem ‘aprendidas’, mas como objetos de reflexão, de debate, inclusive de recusa, como ocorre em ‘O olho do dono’, ou quando as personagens dizem não concordar com determinada fábula (SOUZA, 2009, p. 114).

- **A caçada da onça (1924):** incluído posteriormente no livro *Caçadas de Pedrinho*.
- **Jeca Tatuzinho (1924):** seguindo o sucesso do seu livro adulto Jeca Tatu, de 1919, apresentava noções de higiene para crianças. No ano seguinte, seria adaptado em formato de folheto para a campanha publicitária do Laboratório Fontoura. Fez tanto sucesso por muitos anos e alcançou a marca de 100 milhões de exemplares distribuídos em 1982, ano do centenário de nascimento do escritor (ODEBRECHT, 1998).
- **O garimpeiro do rio das Garças (1924):** escrito em formato semelhante ao de histórias em quadrinhos em sua primeira edição, narra a história de João Nariz, que parte junto de seu cãozinho Joly em viagem para um garimpo de ouro no Mato Grosso, onde contam que é possível enriquecer encontrando diamantes. Assim, como Jeca Tatuzinho, faz parte dos livros infantis de Lobato que não se passa no Sítio do Picapau. A partir de sua segunda edição, perdeu parte do uso das ilustrações utilizadas na primeira edição, sem ter mais a semelhança com uma história em quadrinhos.
- **As aventuras de Hans Staden (1927):** com o sucesso da primeira companhia editorial, fundada por Lobato, e que teve como primeiro livro editado a obra *Meu cativo entre os selvagens do Brasil*, em 1925, Lobato lança uma versão para crianças dessa história sobre Hans Staden, o homem que naufragou no Brasil, em 1549, e foi mantido em cativeiro por índios Tupinambás, praticantes do canibalismo, com Dona Benta narrando aos netos sua história.
- **O noivado de Narizinho; O Gato Félix; Aventuras do Príncipe; A cara de coruja (1928); O irmão de Pinocchio; O Circo de Escavalinho (1929); A pena de Papagaio (1930):** incluídos posteriormente no livro *Reinações de Narizinho*.
- **Peter Pan (1930):** Neste livro, Lobato reconta a história de Peter Pan, criação do escocês James Barrie, lançado em 1902, utiliza recurso semelhante ao de Hans Staden, com a Dona Benta lendo o livro e recontando a história aos seus netos. Segundo Vieira (2009), este livro chegou a ser proibido e até apreendido e destruído pelo Deops (Delegacia de ordem Política e Social) durante o Estado Novo, por ser considerado subversivo para crianças.
- **O pó de pirlimpimpim (1931):** incluído posteriormente no livro *Reinações de Narizinho*.
- **(As) Reinações de Narizinho (1931):** este livro foi uma reunião e remodelagem dos livros e contos que Lobato publicou ao longo da década de 1920, organizando-os em

capítulos, de acordo com a data de publicação original. (BERTOLUCCI, 2009). Nesta obra, somos apresentados aos personagens principais do Sítio e conhecemos um pouco de suas personalidades e características, em aventuras que ocorrem no espaço do Sítio e do Reino das Águas Claras.

É em *As Reinações* que se apresenta, se caracteriza e se firma o núcleo lobatiano – Dona Benta, Narizinho, Tia Nastácia, Emília, Rabicó, Pedrinho, Visconde de Sabugosa – e se estabelece o Sítio do Picapau Amarelo como espaço das histórias, a partir do qual as personagens partem para viver suas aventuras.

[...]

Ao longo do livro, ocorre o que a teoria da narrativa chama de redundância, que vem a ser a reiteração de elementos da estrutura ficcional, como a repetição de personagens, de espaço e de temas, ao longo da cadeia de eventos narrados. Plenamente adequada à recepção infantil, pela noção de coesão que acrescenta ao texto, a redundância característica dos episódios institui-se como marca não apenas de *Reinações*, mas da ficção infantil lobatiana como um todo (BERTOLUCCI, 2009, p. 192-193).

É interessante notar que a publicação em uma única obra das histórias de Lobato amplia as possibilidades de leitura da mesma, conforme explica Bertolucci (2009), podendo ser classificado como uma narrativa de composição aberta, onde o leitor pode criar uma sequência de leitura própria e retomá-las a qualquer momento.

- **Viagem ao céu (1932):** Neste livro, a turma do Sítio parte em uma viagem mágica para o espaço, visitando lugares como a Lua, Marte e Saturno. O interesse nasce dos serões que Dona Benta, realizados com as crianças durante a noite, explicando sobre ciência e os mistérios do universo. Martins (2009), explica que, na década de 1930, as viagens espaciais existiam apenas na ficção e o conhecimento sobre o universo era pequeno comparado a todas as descobertas da ciência até o presente. Para realizar a viagem ao espaço, as crianças do Sítio utilizam o pó de pirlimpimpim, que foi um presente dado por Peninha, em *Reinações de Narizinho* e que permite a quem o aspirar viajar para qualquer lugar e reinos mágicos que desejar.

Combinando conhecimento científico com conhecimento popular, a narrativa do livro apresenta uma visão do espaço e dos planetas que combinam o conhecimento científico e o conhecimento popular, por meio do discurso de seus personagens.

[...] Pedrinho e Dona Benta são as vozes mais científicas da obra, são eles os detentores das informações sobre o universo; Emília é a mais fantasiosa. Não por acaso, é ela quem primeiro vê os seres extraterrestres em Marte e em Saturno – em Marte, só ela os vê -, e é ela quem encontra o anjinho no céu. O céu de Pedrinho é menos fantástico que o de Emília. Não há, porém, uma tensão entre os discursos científico e fantástico: há uma tentativa de integração dos dois discursos, como também dos dois universos. O céu para onde as crianças viajam é o céu dos

astrônomos, mas também é um céu lendário e de certa forma religioso – lá estão São Jorge e o anjinho. Além disso, é também um céu de fantasia inédita, povoado por seres extraterrestres (marcianos e saturninos) [...] (MARTINS, 2009, p. 207-208).

- **História do mundo para crianças (1933):** adaptação da obra norte-americana *A Child's History of the World*, de 1924, e traduzida para o Brasil pelo amigo pessoal de Lobato, Godofredo Rangel. Neste livro, Dona Benta reúne a turma do Sítio em sua sala para contar a eles a história do mundo, do surgimento do homem até o presente. A cada nova edição do livro, Lobato, até o seu falecimento, realizou diversas modificações e atualizações no texto.
- **As caçadas de Pedrinho (1933):** atualização do livro *Caçada da onça*, de 1924, e que Lobato preferiu deixar fora de *Reinações de Narizinho*. Dividido em duas partes, o livro narra a história de Pedrinho e a turma do Sítio, na tentativa de caçar uma onça que apresenta grande perigo ao sítio e um rinoceronte, que ao final do livro se junta à turma.
- **Novas reinações de Narizinho (1933):** incluído posteriormente no livro *Reinações de Narizinho*.
- **Emília no país da gramática (1934):** livro em que Lobato transforma o ensino da gramática portuguesa em uma grande brincadeira, onde os personagens do Sítio resolvem conhecer o país da gramática, lugar onde viveria as estruturas linguísticas, e as regras da gramática portuguesa se tornam personagens que são visitados pela turma.
- **Aritmética da Emília (1935):** com o mesmo objetivo de *Emília no país da gramática*, esse livro pretende apresentar às crianças as principais regras da matemática de forma lúdica. Dessa vez, Visconde traz os moradores do país da aritmética até o Sítio, onde montam um grande circo da matemática, onde as regras da aritmética são apresentadas na forma de atrações circenses.
- **Geografia de Dona Benta (1935):** mais uma obra de característica pedagógica e paradidática. Lobato acreditava que o ensino seria mais rico e proveitoso para as crianças se os conteúdos escolares fossem apresentados de forma lúdica, e não apenas como informações dispersas que as crianças deveriam decorar, que era a forte característica do ensino na época. Assim, nesse livro, Dona Benta reúne-se com o pessoal do Sítio para contar a eles sobre temas geográficos, desde a formação da Terra até as características dos continentes e oceanos. Pelos comentários críticos e reflexivos sobre governos, a obra foi criticada e até mesmo censurada, juntamente com outras obras do autor, pois apresentaria informações revolucionárias e perigosas, segundo seus detratores, para as crianças.

- **História das invenções (1935):** impulsionado pelas vendas dos seus livros paradidáticos, o que garantia um sucesso à sua companhia editorial, Lobato dá prosseguimento com um livro que conta a história das invenções, inspirado no livro *The Story of Inventions: man, the miracle maker*, do holandês naturalizado norte-americano Hendrik Willem van Loon, publicado em 1928, também com o mesmo esquema de Dona Benta, narrando a história para a turma do Sítio, que comentam e analisam cada trecho.
- **Dom Quixote das crianças (1936):** as crianças do Sítio ficaram curiosas em conhecer a história de Dom Quixote e Dona Benta resolve contar para elas. Como a leitura é complexa para o público infantil, a avó narra a história à sua maneira, com os comentários da turma do Sítio.
- **Memórias da Emília (1936):** grande homenagem de Lobato à sua personagem mais querida e, que segundo ele próprio, representa o seu pensamento e modo de ver o mundo, a boneca Emília. Emília solicita a ajuda de Visconde para escrever suas memórias, um livro onde ela narra toda sua vida e os fatos mais curiosos que vivenciou. Lobato recebia muitas cartas de crianças que se diziam fãs da bonequinha e fez um grande e longo suspense antes do lançamento desse livro, divulgando-o, inclusive em outras obras do Sítio, informando aos leitores que a Emília estava com planos de escrever suas memórias. Esse livro apresenta em sua narrativa reflexões filosóficas interessantes, conforme explica Mendes (2009, p. 348):

Dona Benta questiona Emília sobre o interesse de um livro de *Memórias*, escrito por alguém como ela, uma boneca 'jovem'. A conversa é recheada de definições filosóficas, como conceitos de verdade e de mentira, de vida e de morte. A boneca, como lhe é de praxe, não teme apresentar seu ponto de vista sobre vários assuntos.

- **O poço do Visconde (1937):** defensor da exploração de petróleo no Brasil, sendo inclusive um dos fundadores de uma empresa de pesquisa e exploração de petróleo, a Companhia Petróleo Nacional (CPN), Lobato edita um livro onde Visconde surge como entusiasta da causa petrolífera e, após algumas aulas sobre o assunto para Pedrinho e a turma do Sítio, eles resolvem abrir um poço de petróleo no Picapau Amarelo.
- **Serões de Dona Benta (1937):** neste livro, Dona Benta explica às crianças noções de física e química, nos moldes dos livros didáticos anteriores, como *História do Mundo para crianças* e *Geografia de Dona Benta*.
- **Histórias de Tia Nastácia (1937):** tendo a cultura popular brasileira como pano de fundo, Histórias de Tia Nastácia apresenta a personagem Nastácia como a narradora de contos e lendas do folclore brasileiro. Nastácia torna-se nessa obra a porta-voz do povo brasileiro e

assume a posição de destaque como narradora das histórias, embora Dona Benta continue presente como representante do saber, para legitimar e contextualizar as histórias para as crianças.

- **Museu da Emília (1938):** peça teatral.
- **O Picapau Amarelo (1939):** nesse livro, os habitantes do mundo da fábula (personagens ficticiais do universo mágico infantil, como príncipes, princesas, animais falantes, fadas, etc.) resolvem se mudar para o Sítio e Dona Benta, para acomodá-los, compra as terras vizinhas e separa o espaço do Sítio do espaço do mundo da fantasia. Até mesmo um mapa com a nova configuração do Sítio é apresentado na obra, para reforçar a ideia de realidade/fantasia presente no texto:



Figura 1 – Mapa do Mundo das Maravilhas após mudança para o Picapau Amarelo

Fonte: ACCIOLY, Bruno. 2004. Disponível em: <http://www.brunoaccioly.com.br/weblog_arq/2004_10.html>. Acesso em: 14 fev. 2014.

Nesse mapa, como ficcionalmente em *O Picapau Amarelo*, o Sítio de Dona Benta, fazendo parte da representação do mundo das maravilhas, convive com ‘lugares’ consagrados na literatura e imaginário infantil, ganhando, assim, ‘status’ e certa importância no ‘mundo da fantasia’ (GÊNOVA, 2009, p. 415).

Alguns autores consideram esse livro como marco da última fase do escritor, onde os seus livros abandonam o didatismo do período anterior e abraçam o fantástico e a ação.

Gênova (2009) comenta que o espaço do Sítio deixa de ser apenas uma representação do espaço rural brasileiro e caminha para uma representação do Brasil em geral, refletindo assim as profundas transformações políticas e sociais do fim da década de 1930 e da década de 1940.

- **O Minotauro (1939):** continuação direta de *O Picapau Amarelo* mostra a turma do Sítio em viagem até a Grécia antiga para resgatar a Tia Nastácia, sequestrada ao final do livro anterior, onde é mantida presa em um labirinto pelo personagem mitológico Minotauro (FERREIRA, 2009, p. 435). Também explica que uma característica desse livro, presente também em outros do autor, é o fato de incorporar elementos de diversas áreas que recorrem ao conhecimento prévio do leitor para se completar:

O Minotauro 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 intertextuais porque, uma vez presentes no texto, remetem ao leitor a uma espécie de memória de leituras anteriores que contribui para a construção de uma *biblioteca* vivida. Durante a leitura, o leitor pode descobrir que um texto literário propicia inúmeras interpretações e estabelece diálogo com outros. Ao realizar essas operações cognitivas, o leitor pode experimentar o prazer que só o olhar de descoberta pode ofertar, no reconhecimento da obra acerca dos problemas concretos do país e da humanidade, e de seu papel como sujeito histórico.

Esta característica está alinhada ao pensamento de Eco (1971) de obra aberta, que define que toda obra é aberta por comportar diversas interpretações e que o olhar e conhecimento do leitor é fundamental na formação dessa interpretação. Reconhecemos também que essa característica é pertinente aos estudos de narrativa transmídia, principalmente com relação ao conceito de Long (2007) de capacidade negativa, na qual uma obra transmídia apresenta pistas que estimulam o seu público a procurar informações que preencham as lacunas deixadas pela narrativa. Assim, essas intersecções entre elementos de diversas áreas e o conhecimento do leitor, podem gerar pistas que levem a outras obras ou a extensões dela. Aprofundaremos melhor esse assunto no capítulo da nossa pesquisa sobre a análise do projeto transmídia do Sítio.

- **A reforma da natureza (1941):** escrito durante o período da Segunda Guerra Mundial, *A reforma da natureza* apresenta Emília insatisfeita com o mundo e, aproveitando uma viagem de Dona Benta, Tia Nastácia e Visconde para a Conferência da Paz de 1942 (data que foi modificada em edições posteriores para se relacionar com os fatos históricos da época) onde discutiriam sobre os caminhos para a paz mundial e o fim da guerra, Emília põe em prática um antigo sonho seu, o de reformar a natureza corrigindo tudo o que ela considera

errado e mal feito. Como ajudante, Lobato insere na narrativa uma de suas leitoras, que sempre lhe escrevia cartas com sugestões, a Rãzinha, que passa a auxiliar Emília na reforma do mundo. Pássaros, livros, vacas, árvores, entre dezenas de outras coisas sofrem a reforma que Emília promove, e as coisas só voltam ao normal após o retorno do pessoal do Sítio, quando eles descobrem o que Emília fez e fazem com que ela desfça as mudanças realizadas. É a partir desse livro que Lobato começa a afirmar, sem maiores explicações, que Emília passa por um processo de “humanização”, onde ela começa a deixar de ser uma boneca de pano para se tornar uma menina de verdade.

- **O espanto das gentes (1941):** posteriormente Lobato cancelou a edição desse livro e o incluiu em *A reforma da natureza*, que passou assim a ter duas partes. Neste livro, Visconde conta para Emília que conversou e aprendeu muito sobre fisiologia com cientistas europeus e eles resolvem realizar experiências científicas manipulando células e glândulas de animais, o que resulta na criação de monstros assombrosos que se espalham e assustam a população. Mais um livro em que o lado visionário de Lobato é destaque, antecipando as descobertas científicas da engenharia genética, estudos genéticos e clonagem que só ocorreriam séculos depois.
- **A chave do tamanho (1942):** juntamente com *A reforma da natureza* e *O espanto das gentes*, *A chave do tamanho* completa uma trilogia na qual Lobato propõe uma reflexão sobre os efeitos da guerra para o destino da humanidade. Nesta obra, Emília está insatisfeita e amargurada com tudo o que tem acontecido com a humanidade devido à Segunda Guerra Mundial, e decide visitar a Casa das Chaves, local onde ficariam as chaves que ligam e desligam tudo o que há no planeta, com o objetivo de desligar a chave da guerra e trazer enfim a paz ao mundo. Porém, ela erra a chave e acaba desligando a chave do tamanho, o que faz com que toda a humanidade, incluindo a Emília, já “humanizada”, diminua de tamanho e fiquem do tamanho de insetos, gerando um caos mundial. A boneca recebe o auxílio do Visconde, que continua com seu tamanho natural por ser uma espiga de milho, e viaja pelo mundo para verificar os resultados do seu ato, chegando enfim ao palco da Segunda Guerra Mundial, onde discursa para os principais envolvidos com a guerra, como Hitler e Mussolini.
- **Os doze trabalhos de Hércules (1944):** primeiro livro publicado pelo autor na editora Brasiliense, e não mais pela editora que Lobato ajudou a fundar, a Companhia Editora Nacional, editora de suas obras anteriores. A partir de 1945, a editora Brasiliense, com base em um contrato firmado com o próprio Monteiro Lobato, passou a publicar os livros de Monteiro Lobato no Brasil com exclusividade. Durante décadas, a Brasiliense foi a única a

editar as obras do escritor no país, incluindo a coleção Obras Completas, reunião das obras de Lobato, organizadas pelo próprio autor e a lançar novas edições. O contrato previa republicação e atualização das obras ao longo dos anos, porém isso não aconteceu, os livros continuaram a ter o mesmo estilo gráfico, o que prejudicou o interesse das novas gerações em ler a obra de Lobato. Assim, os herdeiros de Lobato entraram com um processo judicial contra a Brasiliense em 1998 e, em 2006, a família obteve novamente os direitos da obra do escritor em decisão do Supremo Tribunal de Justiça (STJ). Os herdeiros negociaram com a editora Globo, que passou então a publicar novas edições das obras, conforme explica Silva (2013, *online*):

[...] Em 2007, ano em que se comemorou o 125º aniversário de nascimento de Monteiro Lobato, a Globo coloca nas livrarias os primeiros 5 livros infantis do autor, de um total de 31. Com nova edição colorida, revisada, atualizada ortograficamente e com belíssimas ilustrações de *Paulo Borges*, a obra de Monteiro Lobato voltava às livrarias em grande estilo. Inicialmente, ele fora escolhido para ser o único ilustrador de toda a coleção, porém após o nono livro lançado, a editora opta por diversificar os estilos. As edições seguintes já traziam ilustrações assinadas por Osnei, Hector Gomez, Alcy Linares, Fabiana Salomão, Cláudio Martins e Luiz Maia.

Voltando ao livro *Os doze trabalhos de Hércules*, o autor retoma a mesma ideia de *O minotauro* e leva Pedrinho, Emília e o Visconde para a Grécia Antiga em busca de Hércules, onde auxiliarão o semideus em sua jornada com os 12 trabalhos que lhe fora encomendado pelo rei Eristeu. Neste livro, Lobato mais uma vez apresenta a importância da Grécia Antiga no desenvolvimento da humanidade, com seus mitos e sua filosofia, e encerra o livro fazendo uma homenagem à educação, encerrando assim a grande jornada de aventuras do Sítio do Picapau Amarelo.

- **No tempo de Nero (2013):** obra guardada sem publicação por mais de 60 anos e publicada pelo selo Globinho, da Editora Globo. Conta uma visita da turma do Sítio até a Roma Antiga, no período do imperador Nero. Esta obra faz parte de escritos de Lobato a pedido de uma editora Argentina, no período em que o escritor morou no país. Foram 6 obras publicadas nos dois países e, posteriormente, ao organizar suas Obras Completas deixou este e mais alguns textos não publicados de fora. É possível que futuramente outras obras desse período sejam localizadas e publicadas.

Em 2000, a editora Globo lançou um livro em comemoração aos 500 anos da chegada de expedição de Pedro Álvares Cabral ao Brasil com os personagens do Sítio chamado *O Sítio no descobrimento* e foi escrito por Lúcia Sandroni. O livro narra uma viagem da turma do Sítio até o ano de 1500 para conhecer de perto como foi a chegada dos portugueses ao Brasil.

A autora procura ser fiel ao estilo de Lobato e realiza uma expansão do universo do autor.

Lobato criou assim todo um universo estruturado para dar vida ao seu *Sítio do Picapau Amarelo*. “[Lobato] não criou um personagem ou um livro e sim todo um ‘mundo’, uma ‘obra’, um ciclo, uma literatura completa [...]” (CAVALHEIRO, 1956, p. 164). As regras desse mundo, bem como seus personagens e possibilidades narrativas, nos são apresentados ao longo de toda a obra, criando assim um espaço imaginário muito bem definido e estruturado. “O Sítio é um microcosmo a partir do qual se tem acesso aos outros espaços ficcionais, num crescente avanço rumo a espaços fantásticos” (FERREIRA, 2009, p. 427). E esse é um dos aspectos mais fortes para a utilização da obra de Lobato como uma narrativa transmídia, pois conforme entende Jenkins (2007), a criação de universos fortes e sinérgicos é fundamental para o desenvolvimento de um projeto transmídia.

O potencial desse universo criado por Lobato foi explorado em diversas mídias ao longo dos anos. As primeiras adaptações que se têm notícia foram para o teatro e para o rádio, a partir da década 1940. Em seguida, foram realizadas adaptações audiovisuais e diversos outros produtos surgiram derivados dessas adaptações, até chegarmos ao atual projeto transmídia. Na Figura 2, observamos a linha do tempo com os principais produtos derivados do sítio:

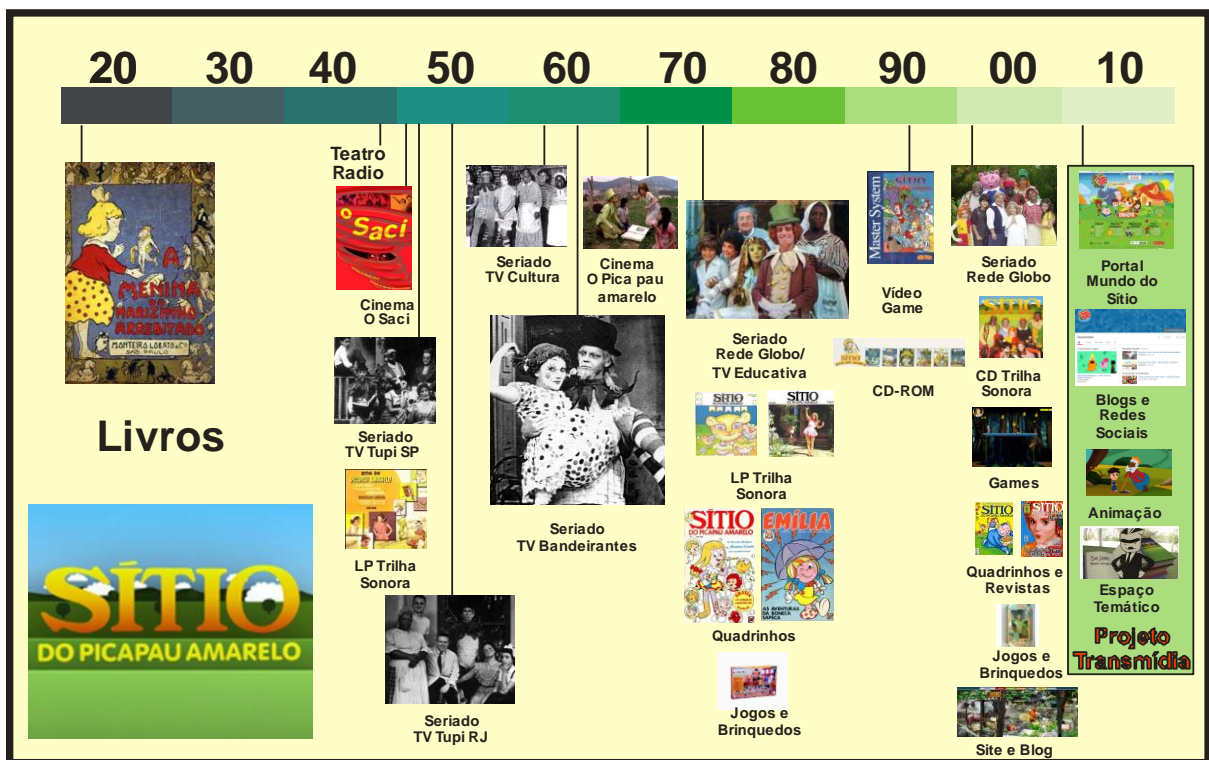


Figura 2 – Linha do tempo dos produtos derivados do Sítio

A seguir, explicaremos melhor sobre essas adaptações, localizando historicamente cada uma delas, procurando sempre identificar características transmídia já presentes nessas versões até o desenvolvimento do projeto transmídia propriamente dito.

2.1 Migração do Sítio para o cinema

A expansão do Sítio para outras mídias começaria ainda na década de 1940, com encenações da peça *O museu da Emília*, escrita por Lobato. Também houve o lançamento, em 1948, de uma rádio novela em um programa chamado *No Sítio do Picapau Amarelo*, que apresentava uma adaptação da obra de Lobato realizada por Edgard Cavalheiro e Carlos Lacerda. Este programa seria uma fonte de inspiração futura para a adaptação do Sítio para a televisão.

Em 1953, houve a primeira adaptação cinematográfica de um dos livros de Lobato, *O saci*, com direção de Rodolfo Nanni e roteiro de Arthur Neves. A produção do filme contava também com profissionais que futuramente marcariam seus nomes na produção audiovisual brasileira, que foram Nelson Pereira dos Santos, Alex Viany e Walter Avancini.

O cinema brasileiro nesse período possuía uma influência muito grande do nacionalismo. O cenário político da época, pós Estado Novo, apresentava “tendências ideológicas nacionalistas que vinham se plasmando em ressonância a processos políticos e sociais marcados pelo desenvolvimento econômico e pela criação de condições para uma possível revolução burguesa. (MOTA, 1990, p. 156 apud GONÇALVES, 2011, p. 149)¹. Essas tendências marcaram a valorização de uma “consciência nacional” que influenciou profundamente o cenário cultural da época (GONÇALVES, 2011).

Vivia-se um período em que se ambicionava criar uma indústria cinematográfica aos moldes da norteamericana. “Urgia a criação de uma verdadeira indústria cinematográfica, isto é, a construção de estúdios, maquinaria adequada, eficiente, moderna e com técnicos e profissionais competentes.” (LEITE, 2005, p. 64). É um período de produções de forte apelo popular e com a ambição de desenvolver uma indústria cinematográfica e também de uma produção independente com características nacionais com o objetivo de conter a forte

¹ MOTA, Carlos Guilherme. **Ideologia da cultura brasileira (1933 – 1974)**. São Paulo: Ática, 1990, p. 151, 153.

presença dos filmes estrangeiros nos cinemas brasileiros. Os produtores desse período possuíam dois caminhos a seguir: “[...] filmes com elementos que os estrangeiros não podem apresentar, a diferenciação funcionando como atrativo; ou então ele tenta fazer um produto parecido com o estrangeiro e que possa satisfazer no público brasileiro uma expectativa e hábitos criados pelo filme estrangeiro (BERNARDET, 2009, p. 149). O nacionalismo e temáticas populares eram assim uma diferenciação importante frente às produções estrangeiras.

A obra *O Saci* de Lobato possui características nacionalistas e de valorização da cultura popular e, por isso, sua adaptação encaixou-se no projeto estético para produção cinematográfica do período. Melo (2011) lembra que o filme possuía um fundo nacionalista muito forte, refletindo as discussões sobre produção independente e nacionalista, que era muito presente na década de 50. Nanni considera seu filme uma experiência de cinema fundamentalmente nacional:

Rodolfo Nanni toma como ponto de partida para a exposição de suas ideias a experiência vivida na produção de *O saci*, filme independente entre outros motivos porque é ‘estritamente nacional’ – baseado em um autor nacional, com personagens bem brasileiras vividas por artistas brasileiros, filmado por técnicos brasileiros em cenário verdadeiro do interior paulista, com capital nacional e temática tipicamente brasileira: a vida simples e autêntica de nossas fazendas e sítios. ‘O que se entende por um cinema fundamentalmente nacional?’ – pergunta Rodolfo Nanni. E responde: ‘É o que tem por princípio mostrar a vida, os costumes e a história de nosso povo, apoiado em um nível técnico e artístico suficientemente bom, e tendo por base garantias financeiras de produção e distribuição. Só assim o cinema nacional poderá atingir um grau de verdadeira indústria (GALVÃO, 1980² apud MELO, 2011, p. 98).

Segundo Melo (2011, p.96) esse foi o primeiro longa-metragem cinematográfico infantil brasileiro, com atores realizado no país. A ideia partiu de um sócio da editora Brasiliense, detentora dos direitos da obra de Lobato, Arthur Neves, que não participou da produção do filme. Convidaram Rodolfo Nanni para a direção por ele ter voltado da Europa, onde estudou cinema no Institut de Hauts Études Cinematographiques.

[...] As filmagens foram feitas em Córrego Limpo, no interior de São Paulo, e envolveram um misto de recursos profissionais com a improvisação [...]. Os equipamentos foram alugados da Maristela Filmes e para a música incidental foi contratada uma orquestra sinfônica sob a regência do compositor Claudio Santoro, mas para fazer um *travelling* na abertura lançou-se mão de um carrinho montado por moradores da cidade e instalados sobre pneus semivazios para evitar trepidações

² GALVÃO, Maria Rita. O desenvolvimento das ideias sobre cinema independente, **Cadernos da Cinemateca**, n. 4, 1980.

(MELO, 2011, p. 97).

O saci buscava retratar o cotidiano infantil da época, tanto o das crianças que viviam nas zonas rurais quanto as que viviam em centros urbanos, ilustrando esse cotidiano por meio das ações como, brincadeiras, interações e relações dos personagens infantis do filme.

O filme também utiliza o recurso narrativo “[...] de colocar na mão da criança a possibilidade e a capacidade de superar obstáculos, abordagem que repete o mesmo mecanismo dos contos de fadas” (MELO, 2011, p. 99), ao mostrar Pedrinho, com a ajuda de seu novo amigo Saci-pererê, em busca de salvar sua prima Narizinho, que foi transformada em pedra pela bruxa Cuca.



Figura 3 – Imagem do filme *O saci* (1953)

Fonte: <http://cinenavegantes.blogspot.com.br/2011_10_01_archive.html>.

Em 1973 houve uma nova adaptação de um dos romances para o cinema, em *O pica-pau amarelo*, direção de Geraldo Sarno, roteiro de Armando Costa e elenco formado por Cid Ribeiro, Gina Izzo, Iracema Alencar, Zeni Pereira, Joel Barcelos, Leda Zepellin, Carlos Imperial e Gianni Ratto.

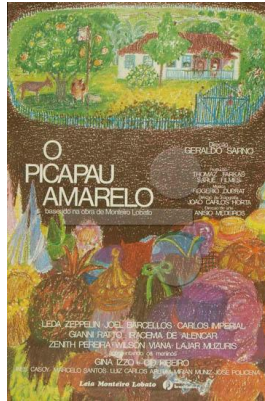


Figura 4 - Cartaz do filme "O picapau amarelo"

Fonte: CINEMATECA (1973). Disponível em: <<http://migre.me/gVI39>>. Acesso em: 29 out. 2013.

O filme mostra a mudança dos seres fantásticos da literatura e das fábulas para o Sítio do Picapau Amarelo, mesclando a narrativa do livro *O picapau amarelo* (publicado em 1939) com elementos e personagens de outros livros de Lobato. A trama conta a ida de Dom Quixote, juntamente com outros seres mágicos, como o Pequeno Polegar, fadas, príncipes encantados, princesas e heróis, para o Sítio do Picapau Amarelo, fugindo assim do mundo fantástico em que vivem, pois afirmam que se sentem esquecidos nos livros das estantes. Porém, após a mudança, precisam enfrentar o Capitão Gancho e seus piratas, que aprisiona o príncipe da Branca de Neve e exige um resgate em ouro. Os principais personagens da história são o Visconde de Sabugosa, interpretado por Joel Barcelos, e Emília, interpretada por Leda Zeppelin. Por meio deles “se tece todo o filme, e as sequências quase independentes adquirem coerência narrativa e lógica” (BARROS, 1974, p. 83).

O filme possui uma forte relação com *O saci*, como explica Melo (2011, p. 106):

Assim como em *O saci*, existem imagens bucólicas, algumas inclusive muito similares às do filme de Nanni, e ocorrem aparições de sacis, iaras e outros seres do folclore brasileiro (na verdade, todos sem papel importante, numa espécie de figuração de seres fabulares que já fariam parte da vida rotineira do Sítio). Mas, em *O saci* o bucolismo é parte da história [...]. Em *O picapau amarelo* o bucolismo é um adereço, servindo apenas para colar sequências de ação ou diálogo. E as cenas de ação abundam, reverenciando o cinema de aventuras, que é outra importante vertente do cinema infantil, mas há um tom teatral que as perpassa, bem como a diversos outros momentos do filme, como se a tentativa de dialogar com a criança passasse obrigatoriamente pelo crivo do faz de conta explícito. Muito disso, claro, evoca o próprio universo de Lobato. Piratas não são exatamente piratas, bonecos não são exatamente bonecos.



Figura 5 – O picapau amarelo (1973)

Fonte: <<http://canaldositiodopicauamarelo.blogspot.com.br/2011/04/as-12-emilias-de-lobato-olga-maria.html>>.

Os realizadores de *O picapau amarelo* optaram por expandir a intertextualidade da narrativa do livro de Lobato, inserindo personagens populares advindos dos quadrinhos de sucesso da época, como Batman e Capitão América (BARROS, 1974, p. 83). Como Lobato definiu que os seres ficcionais pudessem visitar o Sítio, é possível a expansão não só para os personagens citados pelo autor, mas também para outros personagens ficcionais de qualquer período.

O filme não fez tanto sucesso e sofreu algumas críticas negativas, como uma narrativa cansativa e uma indefinição na linguagem dos personagens, o que dificultou o diálogo com seu público principal, o infantil:

Meritoriamente, se estabelece uma relação lúdica e divertida, meio brasileira, poder-se-ia dizer, com o universo da fantasia. Mas essa abordagem roçou a teatralidade e criou, desde o longo e cansativo diálogo entre Emília e o Visconde de Sabugosa numa das cenas iniciais, uma indefinição entre a fala para o público adulto ou infantil [...]. (MELO, 2011, p. 106).

Muito dessa teatralidade em *O picapau amarelo* deve-se pela influência recebida pelas versões anteriores do Sítio para a televisão, que possuíam muitas características teatrais. Porém, com o avanço técnico da televisão, com o advento da cor, a popularização de aparelhos de TV e uma grande expansão do sinal das emissoras brasileiras para todo o território nacional, esse tom teatralizado das versões do Sítio abriu espaço para uma revitalização na forma de representar o universo mágico de Lobato na televisão.

2.2 O Sítio na televisão: seis versões em seis décadas

Na televisão brasileira, a obra infantil de Lobato encontrou um campo fértil para a

produção de séries. Foram seis versões, todas centradas no universo do *Sítio do Picapau Amarelo* e destinadas ao público infantil. A primeira versão foi exibida na TV Tupi, durante as décadas de 1950 e 1960, a segunda e a terceira versão foram realizadas pelas emissoras Cultura e Bandeirantes, respectivamente, ambas na década de 1960. Na década seguinte, até a década de 1980, foi produzida a quarta versão do seriado pela Rede Globo e TV Educativa. Na década de 2000, foi ao ar a quinta versão do Sítio, produzida pela Rede Globo. Atualmente, vai ao ar na televisão aberta pela Rede Globo e na fechada pelo Cartoon Network, Tooncast e Boomerang, a sexta versão seriada do Sítio, desta vez realizada por animação e produzida pela Globo, em parceria com a produtora Mixer.

A seguir, analisaremos um pouco sobre cada uma dessas versões e suas principais características.

2.2.1 Sítio na Tupi: uma das primeiras séries brasileiras produzidas pela TV brasileira

A Tupi foi a primeira emissora de televisão brasileira e teve seu início em 18 de setembro de 1950 em São Paulo e em 20 de janeiro de 1951 no Rio de Janeiro. Nessa época, cada emissora produzia e exibia a sua própria programação, assim, as Tupis de São Paulo e Rio possuíam programação distinta. Em seu início, apenas pessoas mais abastadas possuíam aparelhos de televisão, que eram muito caros. Dessa forma, esse início da TV no Brasil ficou conhecido como *Fase Elitista* e corresponde ao período de 1950 (com 200 aparelhos existentes no país, importados por Assis Chateaubriand) a 1964 (com 1.663.000 aparelhos em uso no Brasil) (MATTOS, 1990). A programação dessa época contava com programas de auditório, primeiras experiências com telenovelas diárias e teleteatros, todos realizados ao vivo, pois na época não havia videotape. Também eram exibidos programas jornalísticos como o Repórter Esso que “foi adaptado pela Tupi/Rio de um rádio jornal de grande sucesso transmitido, na época pela United Press International (UPI), sob a responsabilidade de uma agência de publicidade que entregava o programa pronto” (MATTOS, 1990, p. 12).

Daniel Filho (2003) (que interpretou o Visconde de Sabugosa na Tupi do Rio de Janeiro, entre outros trabalhos como ator e também como assistente de direção e produção da emissora), conta que o esquema de produção na época contava muito com o improviso e um trabalho árduo diário. Estavam aprendendo a fazer TV por meio de tentativa e erro, sem alguém para ensiná-los como fazer. Dessa aprendizagem muita coisa desenvolvida é ainda

utilizada em produção televisiva até hoje.

A tevê era um espetáculo diário, que durava de 14 a 15 horas ininterruptas. Trabalhávamos sete dias por semana. Havia muita improvisação e pouca responsabilidade, a gente resolvia os problemas inventando. Mas algumas invenções provaram ser descobertas permanentes para a linguagem do novo veículo. Cassiano Gabus Mendes, por exemplo, conseguiu na televisão o plano e contraplano do cinema. Parecia que não dava para colocar duas câmeras atrás dos ombros de dois atores que contracenavam sem que uma não enquadrasse a outra. Hoje todos fazem isso, mas, na época, era um problema. Pois foi Cassiano que pôs esse ovo em pé. Além de outras enormes contribuições para a nossa tevê. (DANIEL FILHO, 2003, p. 19).

Foi neste cenário que surge a primeira versão do Sítio do Picapau Amarelo para a televisão, que estreou na TV Tupi de São Paulo em 03 de junho de 1952 e permaneceu no ar até 1962, num total de 360 episódios com roteiros, produção e direção de Tatiana Belinky e Júlio Gouveia. Antes do programa, o casal escrevia e produzia teleteatros e adaptações de fábulas universais para crianças desde o início da Tupi em São Paulo e devido ao sucesso desses programas foram convidados para adaptar a obra do Lobato, que era o maior sucesso literário entre as crianças da época.

Em entrevista concedida pela escritora Tatiana Belinky³, em julho de 2011, para a presente pesquisa (Anexo 1), a autora afirmou que o sucesso de adaptações de fábulas universais para a televisão que ela e o marido Júlio Gouveia realizaram no início da TV Tupi foi tão grande que logo a emissora encomendou para eles um novo programa, totalmente brasileiro e destinado às crianças e jovens. Júlio não teve dúvidas e resolveu adaptar as histórias do Sítio do Picapau Amarelo. Lobato era falecido na época, por isso eles entraram em contato com a viúva do autor que prontamente cedeu os direitos de uso da obra. Tatiana revela que no início sentiu um pouco de medo em escrever para a televisão, então o marido escreveu os dois primeiros episódios. Ela se sentia insegura em escrever por nunca ter feito aquilo antes e o marido a motivava dizendo que nunca havia feito também, mas era preciso que alguém começasse. Ele então escreveu os primeiros e depois passou a tarefa de roteirizar para ela, alegando que tinha muito trabalho com o consultório e não teria tempo. Uma coisa que a marcou e incentivou a continuar escrevendo foi a lembrança do que o seu pai lhe dizia: “Não desista! Não recuse! Tente! Tente sempre! Nunca fez? Alguém tem que fazer, então que seja você, ou dá certo ou não dá, o que você tem a perder?” Então comecei e deu certo,

³ Tatiana Belinky faleceu no dia 15 de junho de 2013, aos 94 anos, dois anos após conceder a entrevista para nossa pesquisa.

mas muitíssimo certo” (BELINKY, 2011). Novamente, os diretores da Tupi insistiram para que o Júlio aceitasse assinar um contrato, mas ele não aceitava. Queria poder ter a liberdade de se expressar da maneira que lhe conviesse para melhor contar uma boa história para a televisão, sem nenhum tipo de interferência. Para ele, a liberdade artística não tinha preço. O programa era semanal, exibido no horário nobre da Tupi, por volta de 19h30min, e possuía em média 40 minutos. Outra exigência do Júlio para respeitar a liberdade artística e oferecer uma boa contação de histórias para as crianças era que não haveria pausa para intervalos comerciais, a história seria exibida direta, sem pausas, para não interromper a narrativa e não dispersar a atenção dos espectadores. Para ele, uma boa história não poderia ser interrompida. Assim, os patrocinadores anunciavam apenas no início e no final do programa, informando o nome do produto e que este produto apresentava o programa do Sítio do Picapau Amarelo.

Uma característica importante da forma como se escrevia para a televisão na década de 50, e que difere um pouco de hoje em dia, principalmente com relação às atuais animações e o Portal Mundo do Sítio, é o ritmo da narrativa, naquela época era um ritmo mais lento, num ritmo que Belinky considera normal, diferente de agora onde tudo tem que ser muito rápido e ágil. A autora não vê isso como algo negativo, acredita que um ritmo acelerado contribuiria com a narrativa de Lobato:

Se eu fizesse o Sítio do Picapau Amarelo agora eu escreveria também num ritmo mais rápido e a Emília do próprio Monteiro Lobato era muito rápida, ela era o próprio Monteiro Lobato [...] a rapidez dela era a própria rapidez do pensamento de Lobato (BELINKY, 2011).

Porém, naquela época era impensável realizar o programa em um ritmo mais acelerado pelas características do seu público, bem como as limitações técnicas de produção e exibição do período.



Figura 6 – Elenco do Sítio da Tupi de São Paulo

Fonte: XAVIER, 2012. Disponível em: <http://www.teledramaturgia.com.br/tele/sitio_tupif.asp>.

Belinky (2011) lembra também que Júlio não aceitava nenhum tipo de interferência do patrocinador, ele deveria apenas anunciar, não poderia sugerir ou exigir qualquer coisa que fosse com relação à criação e produção do programa. A editora que detinha os direitos de publicação dos livros de Lobato também não poderia intervir de maneira nenhuma, todo o processo de criação e produção deveria ficar a cargo apenas do Júlio e da Tatiana. Júlio era o diretor, produtor e apresentador do programa, ele apresentava o início e o fim, abrindo um livro e conversando com as crianças, informando que iniciaria a contação de uma história do Lobato, aí entrava a encenação do programa com a história do dia. A escritora relembra que era da seguinte forma que Júlio defendia a liberdade artística e a não necessidade de contrato:

Contrato eu não faço! Com carta branca, nós sabemos o que fazer, conhecemos Monteiro Lobato, sabemos o que estamos fazendo, eu sei o que estou fazendo, a Tatiana sabe o que está fazendo e vai dar certo, mas sem contrato, porque eu quero carta branca de verdade para fazer do jeito que eu acho que tem que ser feito, que nós achamos que tem que ser feito. E sem interrupção para comercial, isso eu já falei... só apresentação no começo e no fim, para ter liberdade de ação, não quero interferência nem da televisão, nem da própria editora (começaram a dar muito palpite) nem do patrocinador, patrocinador também tem que saber que nós fazemos sem interrupção para comercial, tem que aceitar isso, e se acharem ruim, se não der certo, como não tem contrato, a gente conversa e desconversa e pronto, se continuar continua desse jeito, sem contrato e sem interrupção de programa e também [...] não vou aceitar patrocínio de nenhum produto que eu acho que não é bom pra criança, simples assim. Não vou dizer cerveja não sei o que apresentou... ou whisky não sei do quanto não sei o que... não é por aí! Tem que ser um patrocinador que eu também aceite. (BELINKY, 2011).

Júlio também selecionava os patrocinadores, como ele era educador sabia que o produto apresentado não poderia ser prejudicial às crianças, tinha que ser produtos destinados

ao público infantil e que não fossem nocivos a eles. Além do Sítio, os dois ainda produziam uma minissérie adaptada de romances e um programa infantil nas tardes de domingo. Todos esses programas eram exibidos ao vivo, pois não havia gravação na época. Tudo deveria ser ensaiado e apresentado ao vivo.

Apesar de ter conquistado o público e os patrocinadores, a produção da série era reduzida a um único cenário fixo, a varanda do sítio, na qual ocorria a maioria das cenas. Os demais eram montados na hora dependendo das exigências de cada história. Também não havia efeitos especiais e muitas mágicas, inerentes às histórias, precisavam ser adaptadas aos recursos da época (XAVIER, 2011).

Eram aproximadamente 140 minutos semanais de programação infantil, exibidos ao vivo na programação da Tupi. A TV disponibilizava três câmeras que filmavam os programas e, caso houvesse algum erro ou problema, eles alternavam entre essas câmeras para que os espectadores não percebessem. Tatiana relata, a seguir, as emoções que sentia nesse processo de adaptar e levar ao ar os episódios do Sítio:

Olha, eu trabalhei muito, mas foi um trabalho entre aspas porque esse trabalho era hobbie, divertimento pra mim, eu gostava do que fazia, verdade mesmo, era como brincar. No começo eu fiquei um pouquinho preocupada, mas logo eu peguei o jeito, logo eu percebi que a tal televisão era teatro transmitido meio como cinema. Claro que era, tinha 3 câmeras, tinha aproximações, primeiros planos, toda sorte de recursos cinematográficos, até porque complicado não podia ir porque ia tudo ao vivo. Mas funcionou muito bem, muitíssimo bem, a gente tinha uma criatividade e uma cara de pau, uma coragem de arriscar coisas que nunca foram feitas e sempre deu certo, quase sempre deu certo, também por outro lado o pessoal da TV também já estava escolado, já sabiam que era 3 câmeras afinal, e se alguma coisa não desse certo eles já podiam mudar o foco rapidamente, então funcionou muito bem, e como eu digo durou anos e anos... E foi desse jeito, Sítio do Picapau Amarelo eu fiz não sei quantos capítulos, não sei, muitos, muitos mesmo, nesses 12 anos só na Tupi, toda semana um capítulo, já pensou quanto? Cada um tem 52 semanas, era muita coisa. Mas era muito bom de fazer, muito gostoso. Teve muitos incidentes, coisas engraçadas que aconteciam então, mas sempre deu certo e quando não era pra dar certo o público não percebia não sei porque. Achavam que fazia parte. Enfim, foi desse jeito, foi muito interessante e durou muito tempo (BELINKY, 2011).

A criatividade para adaptar as histórias do Sítio, de modo que elas pudessem ser encenadas dentro de todos os limites de espaço do palco de gravação e toda limitação técnica, é um grande orgulho para Tatiana. Por exemplo, para simular o fundo do mar nos episódios que se passavam no Reino das Águas Claras, eles colocaram um aquário com vários peixinhos em frente às câmeras, assim a cena era filmada com a imagem dos peixes nadando em toda a tela. Foi um recurso simples e que deixava as crianças encantadas, sem entender como aquilo era possível. No geral, buscavam recursos simples para levar ao ar as particularidades importantes das histórias do Lobato. As pessoas chegavam a telefonar para eles querendo

saber como era possível realizar os efeitos que eram exibidos, de tão bem feitos e relativamente simples que eram.



Figura 7 – Elenco do Sítio da Tupi do Rio de Janeiro, com Zeni Pereira (Tia Nastácia), Maurício Sherman (produtor) e Daniel Filho (Visconde)

Fonte: XAVIER, 2012. Disponível em: <http://www.teledramaturgia.com.br/tele/sitio_tupif.asp>.

Tatiana afirma que procurava ser o mais fiel possível ao espírito da narrativa de Lobato. Lia várias vezes os livros para conhecer bem a história e o que Lobato desejava passar com a narrativa. Nem todas as histórias poderiam ser aproveitadas, por conta das limitações técnicas da época, mas mesmo assim conseguiram levar muita coisa ao ar, aproveitando praticamente todos os livros. Ao todo, foram produzidos 360 episódios, ao longo de 12 anos e Belinky afirma que só não foram produzidos mais porque o marido, inicialmente, e depois ela, desligaram-se da TV Tupi, mas que ela teria material para roteirizar ainda muitos outros episódios.

Houve sempre um respeito com a obra do autor e Tatiana nunca criou nenhum personagem que não fosse criação ou citação do próprio Lobato. Havia personagens de outras histórias, como personagens de outras narrativas infantis, fábulas e de personalidades importantes do mundo, mas todos sempre foram citados inicialmente nas histórias do Sítio. Muitos desses personagens não possuíam uma descrição detalhada de como eram fisicamente, então Tatiana sentia-se livre para criá-los da maneira que achasse melhor e buscava sempre outras referências históricas ou literárias para compor essas personagens. Ela lembra que certa vez criticaram o fato da atriz que interpretava a Emília (Lúcia Lambertini) ser gordinha, diferentemente do modo como a Emília era representada nas ilustrações do livro. Tatiana consultou os livros do Sítio e destacou uma descrição de Emília que afirmava que ela era

recheada de macela e isso a deixaria rechonchuda, com as pernas roliças. Por causa desta informação, Tatiana não via problema algum no porte físico da atriz, pelo contrário, era mais próximo do texto de Lobato do que as ilustrações dos livros.



Figura 8 – Lúcia Lambertini como Emília

Fonte: XAVIER, 2013. Disponível em: <http://www.teledramaturgia.com.br/tele/sitio_tupif.asp>.

Tatiana gostava de estar perto das crianças e ouvir a opinião delas, então várias vezes ela era convidada para visitar escolas e conversar com elas. “Eu aprendi a lidar com elas com facilidade. E criançada gosta de histórias e eu gosto de brincar e dizer coisas engraçadas” (BELINKY, 2011). Ela afirma ainda que sempre aprendeu muito mais com elas do que ensinou, as crianças sempre foram uma fonte de aprendizado e incentivo no seu ofício de escritora.

2.2.2 Sítio na Cultura e Bandeirantes: tentativas de manter o seriado pós Tupi

Em 1964, Lucia Lambertini, a atriz que interpretava Emília na TV Tupi, levou o Sítio para a Cultura em São Paulo, com parte do mesmo elenco da Tupi. Essa versão do sítio foi a que teve o menor sucesso e baixa audiência, ficando no ar por apenas 6 meses.



Figura 9 – Elenco do Sítio na Cultura (1964)

Fonte: XAVIER, 2012. Disponível em: <http://www.teledramaturgia.com.br/tele/sitio_culturaf.asp>.

Entre 12 de dezembro de 1967 até 1969, o Sítio do Picapau Amarelo voltou ao ar em uma nova produção na TV Bandeirantes em São Paulo, com os mesmos realizadores da Tupi de São Paulo, Júlio Gouveia e Tatiana Belinky.

Depois de onze anos de sucesso na Tupi e uma produção da TV Cultura, o Sítio voltava ao ar, desta vez, pela TV Bandeirantes, sob o patrocínio do Bolo Pullman. Sua estreia ocorreu no dia 12/12/1967, às 17 horas, novamente sob o comando de Júlio Gouveia e Tatiana Belinky e os respectivos atores da Tupi.

Desta vez, o investimento também foi maior, o cenário era um sítio de verdade que contava com outros elaborados para cada viagem feita pela turma. E o tema de abertura foi, assim como na Tupi, de Salathiel Coelho, Polca da Primavera.

Mas dizem que Júlio Gouveia estava insatisfeito com o programa, ele não gostava do videoteipe que eliminava a sensação de se atuar em um teatro com uma plateia. As paradas para cortes, ajustes de cenas, cenário ou atores, além da necessidade de filmar vários takes de cada cena, faziam com que cada episódio de 30 minutos levasse cerca de 7 a 8 horas para ser filmado, desgastando atores e equipe técnica. Seu desgosto estendia-se também a problemas administrativos. Na Tupi, Gouveia tinha toda liberdade de criação para seus programas - na Bandeirantes ele precisava se adaptar ao estilo da casa.

Para completar, Júlio Gouveia não gostava de ver os episódios interrompidos para intervalos comerciais, algo que não ocorria na Tupi, quando o programa era ao vivo. Seu descontentamento chegou a atingir o elenco e, após três meses, todos os atores foram trocados.

Dona Benta e Pedrinho foram interpretados por quatro atores cada (não identificados).

Esta série ficou no ar por três anos sendo cancelada por baixa audiência (XAVIER, 2013, *online*).

Belinky (2011) conta que o período na Bandeirantes foi muito curto e um dos motivos que contribuíram também para o fim do programa foi um convite que ela recebeu para dar aulas de teatro para o estado e prefeitura de São Paulo. Logo depois ela lançou uma revista

chamada *Teatro de aventura* e continuou sua carreira como escritora, editando vários títulos infantis até seu falecimento em 2013. Este período do Sítio na Band foi a última incursão de Belinky e Gouveia no universo do Sítio do Picapau Amarelo.



Figura 10 – Elenco do Sítio na Bandeirantes (1967)

Fonte: XAVIER, 2012. Disponível em: <http://www.teledramaturgia.com.br/tele/sitio_bandf.asp>.

2.2.3 Sítio na Rede Globo: duas versões inovadoras e marcantes no imaginário popular

A Rede Globo e TV Educativa, em parceria com o MEC – Ministério da Educação e Cultura levou ao ar entre 07/03/1977 a 31/01/1986 a quarta versão do Sítio do Picapau para a televisão. Xavier (2013) explica que a decisão de se levar ao ar essa nova versão do Sítio aconteceu devido ao sucesso de outra adaptação para TV realizada pelas duas emissoras, que foi *Pluft, o fantasminha*, da obra de Maria Clara Machado, além do sucesso da versão brasileira de Vila Sésamo, da mesma época. Ambos programas apresentavam ótima audiência e despertaram o interesse das emissoras em investir em programação infantil.

O episódio piloto, **Dom Quixote**, estreou na TVE no dia 7 de março de 1973 para testar a audiência. O elenco era praticamente o mesmo que voltaria mais tarde na Globo. O sucesso alcançado gerou a produção da série, a qual teve início em 1976, mas somente viria estreiar em 7 de março de 1977, de segunda à sexta às 17h25min, com reprise às 9h, com a mais cara e bem cuidada produção da época. A princípio calculava-se a produção de 265 episódios, mas a resposta do público foi tão receptiva que a série durou 9 anos e 1436 capítulos, tendo recebido, em 1979, um prêmio da UNESCO como o melhor programa infantil do ano (XAVIER, 2013, *online*, grifo do autor).

A adaptação da obra de Lobato para o seriado foi realizada por Paulo Afonso Grisolli e Wilson Rocha. A equipe de produção contava ainda com o trabalho dos roteiristas Benedito Ruy Barbosa, Wilson Rocha, Marcos Rey, Sylvan Paezzo e Fábio Sabag, direção de Geraldo Casé (também diretor geral), Reynaldo Boury (1977-1980), Fábio Sabag (1981), Roberto Vignatti (1983), Gracindo Júnior e Hamilton Vaz Pereira (1985), e supervisão de projeto de Edwaldo Pacote (XAVIER, 2013).

De acordo com Fiuza (2003), o objetivo dessa série era de apresentar as histórias de Lobato para as crianças de forma educativa sem apresentar uma linguagem pedagógica. Foi utilizado um sítio de verdade, localizado em Barra de Guaratiba, no Rio de Janeiro, para as filmagens da série. Já as cenas internas foram realizadas nos estúdios da Cinédia, em Jacarepaguá, Rio de Janeiro. Os realizadores desejavam realizar uma adaptação que fosse fiel à obra de Lobato, realizando as devidas adaptações para a realidade das crianças da década de 1970.

Era preciso conservar o conteúdo rural marcante na obra, sem esquecer a grande parcela da população infantil das cidades grandes, para quem a informação sobre o meio urbano também era importante. Para isso, o personagem Pedrinho tornou-se a ligação do Sítio com a cidade. Como exemplo de um processo de atualização – que se diferencia de uma modernização –, o diretor Geraldo Casé aponta a presença de um aparelho de televisão na sala de Dona Benta, embora nem sempre ele fosse usado ou mesmo mostrado. Segundo o diretor, o programa era atemporal, e houve uma preocupação de não urbanizar demais a parte rural, para não se perder o contraste vivido por uma criança que sai do centro e vai para um sítio (FIUZA, 2003, p. 1977).

Xavier (2013) afirma que essa versão contou com um grande número de profissionais de apoio pedagógico, como linguistas, especialistas em ciências, pedagogos, psicólogos e sociólogos, que trabalhavam em conjunto com os roteiristas do programa.

Com relação à trilha sonora para o seriado, foram convidados importantes nomes da música popular brasileira do período, como João Bosco, Dorival Caymmi, MPB4, Ronaldo Malta, Jards Macalé e Gilberto Gil, sendo este último o compositor e intérprete da música tema do seriado. A produção musical foi de Guto Graça Mello e Dori Caymmi.

A abertura da série contava com a música Sítio do Picapau Amarelo, criada por Gilberto Gil para o seriado e apresentava imagens de animais e personagens mágicos da obra de Lobato. Padovini (2006) caracteriza a abertura de 1977 como uma junção de elementos pertencentes ao meio ambiente, à cultura popular e ao imaginário infantil. “As imagens da vinheta procuram colocar perante os olhos da criança alguns fragmentos de fauna, flora e

folclore brasileiro. Ambiente imediato ou longínquo, como um chamado à fantasia” (PADOVINI, 2006, p. 123).

Os instrumentos musicais utilizados por Gilberto Gil nesta música são flauta doce, flauta transversal, piano, contrabaixo, violão, apitos e claves de rumba, que buscam representar sons próprios do meio rural e da natureza, como cantos de pássaros e sons de água. Alguns destes instrumentos fazem referência a outras narrativas, num processo semelhante ao conceito de alusão de Kassabian (2003). Segundo a autora, a alusão seria um tipo particular de citação que busca evocar outra narrativa por meio de sons semelhantes entre elas. Assim, os sons de flauta da música de Gil nos remetem às narrativas de contos de fada tradicionais, que possuem um papel importante na obra de Lobato e estarão presente na narrativa do seriado televisivo.

O ritmo da música é lento e as imagens utilizadas na abertura acompanham esse mesmo ritmo. Elas permanecem por bastante tempo na tela antes de se movimentarem ou serem trocadas.

A escolha de Gilberto Gil para ser o intérprete da música tema do seriado deve-se em parte pela importância do seu trabalho no cenário musical do período, tendo participado inclusive da formação do movimento musical tropicalista, e por possuir características musicais semelhantes a elementos presentes na obra de Monteiro Lobato.

Na produção da trilha sonora da vinheta que acompanha o programa infantil “O Sítio do Picapau Amarelo”, a produção da primeira versão adotou um compositor que resume até hoje a cultura sincrética do Brasil. Com uma linguagem própria de alegoria poética, o compositor Gilberto Gil penetrou no espírito da série, com a capacidade e talento próprios de um artista do gênero. A música de abertura caracterizou-se pela sua leveza sonora. Seus refrões acentuam o nome do lugar imaginado por Lobato. Atitude similar aparece na logomarca que escreve a palavra “Sítio” ampliada. Observa-se um ritmo apressado, imitando uma marcha alegre de criança que caminha despreocupada. O *allegro andante* da melodia marca o espectador como um convite à brincadeira e ao faz-de-conta. Enquanto se desenrola a vinheta, a trilha sonora cuida de harmonizar cantos de pássaros mesclados com flautas doces. Isso nos remete a um ambiente rural, pacífico e alegre (PADOVINI, 2006, p. 126).

Analisando os nomes dos artistas que foram convidados para integrar a trilha sonora do seriado, podemos afirmar que houve um interesse em utilizar importantes nomes da cena musical da década de 70, todos eles com ligação aos novos rumos da música popular brasileira do período. O objetivo era desenvolver nas crianças telespectadoras um primeiro contato com a educação musical, transpondo para as composições os principais elementos característicos dos movimentos da MPB e tropicália. Tanto na composição de Gilberto Gil

quanto nas demais composições da trilha sonora, encontramos elementos como o sincretismo e a mistura de elementos tradicionais da música com outros elementos considerados inferiores, gerando um discurso rico, sem ser complexo, acessível às crianças.

Como lembra Padovini (2006, p.128) “a música de Gil tornou-se um símbolo do produto televisivo”. Essa música foi utilizada em todas as temporadas do seriado do Sítio na Rede Globo posteriormente e é a base de todos os outros produtos audiovisuais ligados à marca até hoje.

O elenco da série contou com atores veteranos para personagens principais (Zilka Salaberry como Dona Benta, Dirce Migliaccio como Emília, Jacyra Sampaio como Tia Nastácia, André Valli com Visconde de Sabugosa, Samuel Santos como Tio Barnabé, Dorinha Durval como Cuca, Tonico Pereira como Zé Carneiro, José Mayer fazendo a voz do Burro Falante, entre outros, e com o tempo ocorreram substituições das personagens Emília e Cuca) e um elenco infantil que acabou sendo substituído à medida que as crianças atingiam certa altura e pareciam mais velhas que os seus personagens, e suas substituições eram marcadas na narrativa com um sonho de Emília no qual ela utilizava o *faz-de-conta* para que Pedrinho e Narizinho fossem crianças para sempre (XAVIER, 2013). O autor conta também que Zilka Salaberry, intérprete de Dona Benta, recusou-se inicialmente a aceitar esse papel por não gostar de trabalhar no campo, mas houve uma imposição da presidência da Globo para que ela aceitasse, o que marcaria a carreira da atriz para sempre.

Essa versão do Sítio para a TV apresentou uma grande audiência, principalmente nos seus primeiros anos, e marcou várias gerações de crianças que tiveram seus primeiros contatos da obra de Lobato com a série. Nos primeiros anos, os roteiristas realizaram adaptações dos livros da série do Picapau Amarelo, como *Reinações de Narizinho*, *O saci*, *Dom Quixote das Crianças*, *O Minotauro*, entre outros. Com o tempo, eles começaram a desenvolver novas histórias, sempre respeitando o universo de Lobato e as possibilidades que sua narrativa permitia de expansão. O reconhecimento maior do seriado veio da Unesco, que em dezembro de 1979 elegeu o seriado como um dos melhores programas infantis do mundo.

Algumas coisas foram modificadas com relação aos livros, um exemplo foi o pó de *pirlimpimpim*, que no livro permitia aos personagens viajar no tempo e espaço por meio de sua aspiração. A produção ficou preocupada com o ato de cheirar o pó fosse associado ao uso de cocaína, podendo ser uma influência negativa de apologia ao uso de drogas, o que seria severamente condenado em uma produção infantil. O pó foi então substituído pela palavra *pirlimpimpim* que dita por meio de gestos da Emília permitia aos personagens realizarem suas viagens mágicas.

A produção do seriado terminou em 1986, quando o contrato que a Globo tinha com os herdeiros de Lobato se encerrou e a série já apresentava desgaste e audiência menor. Na década seguinte não houve nenhuma nova produção seriada do sítio, apenas reprises dos primeiros anos da série de 1970, em 1994 na programação da TV Educativa, e em 1996 pela Rede Globo, dentro do seu programa infantil matinal *TV Colosso*. A série foi vendida para vários países, como Chile, Colômbia, Guatemala, Itália, Nicarágua, Paraguai, Portugal, entre outros, e somente em Angola ele teve uma recepção negativa, sendo considerado por eles como racista por apresentar Tia Nastácia realizando atividades subalternas, dando a entender que ela seria uma escrava (FIUZA, 2003, p. 1978).

Em 2001, a Rede Globo renovou seu contrato com os herdeiros de Lobato para a utilização da obra do autor em diversas mídias. Com isso, iniciaram a produção da quinta versão do Sítio para a televisão. Seu lançamento ocorreu em 12/10/2001 e durou até o ano de 2007. Foi a versão que contou com mais recursos e envolveu o maior número de profissionais. Foi escrita por Cláudio Lobato, Luciana Sandroni, Mariana Mesquita, Toni Brandão, Walcyr Carrasco, Mário Teixeira, Duca Rachid, Thelma Guedes, Júlio Fischer, Alessandro Marson, Glória Barreto, Flávia Lins e Silva, Fernando Rebello, João Brandão, Rodrigo Salomão, Cláudia Gomes, Cristiane Dantas, Lúcio Manfredi e Gabriela Amaral, direção de Márcio Trigo, Pedro Vasconcelos, Marcelo Zambelli, Luiz Antônio Pilar, Marco Rodrigo, Ulysses Cruz, Federico Bonani, Creso Eduardo, Carlos Magalhães, Carlo Milani, Alexandre Guimarães e Maria José Rodrigues, direção geral de Cininha de Paula, Paulo Ghelli, Carlos Manga e Carlos Magalhães, e direção de núcleo de Roberto Talma.

Xavier (2013) explica que inicialmente essa nova versão tinha duração de 15 minutos e incluída no programa infantil matinal da Globo na época, o *Bambuluá*. O sucesso foi imediato e logo seu tempo foi ampliado e ganhou espaço próprio na grade de programação do canal. Assim, como a versão da década de 1970, houve a preocupação de atualizar a obra de Lobato, inserindo elementos contemporâneos, sem prejudicar ou descaracterizar a obra do autor. Esse novo Sítio contava em seu cenário com computador (utilizado por Dona Benta para se comunicar com Pedrinho e sua filha Tonica na cidade grande), forno de micro-ondas, automóvel e celular. Também são utilizados novos recursos gráficos e efeitos especiais, bem como uma linguagem moderna e ágil.

[...] Desta vez, são usados novos recursos tecnológicos, como animações em 3D, para fazer, por exemplo, o Mestre Cascudo, e computação gráfica nas cenas em que bichos, legumes e bonecas falam. Há também a maquiagem feita por Clóvis Sampaio, muito usada logo nos primeiros episódios.

O Marquês de Rabicó, o Quindim, a Cuca e o Burro Falante são bonecos grandes, manipulados por controle remoto, como a Priscila do infantil **TV Colosso**. A voz de cada um deles é dublada em estúdio (XAVIER, 2013, *online*, grifo do autor).

Ao contrário de todas as outras versões do Sítio para a TV, nessa optou-se em escalar uma criança para intérprete da boneca Emília. Isabelle Drummond foi selecionada para o papel e interpretou a personagem até o final do seriado. A escritora Tatiana Belynky criticou a escolha de uma criança para o papel, por considerar a personagem muito complexa para uma atriz mirim, porém elogiou a iniciativa da Globo em produzir um programa de qualidade para crianças (XAVIER, 2013).

Xavier (2013) explica também que outro recurso inovador foi diminuir digitalmente o ator Cândido Damm, que possuía quase dois metros de altura, para interpretar o Visconde de Sabugosa e ter assim o tamanho de uma espiga de milho, como nos livros. Com o tempo, esse recurso foi deixado de lado e o ator passou a interpretar o personagem em seu tamanho natural.

A trilha sonora dessa nova versão contou com muitas das músicas da versão anterior com nova roupagem e novos intérpretes. A nova abertura apresentava os personagens e principais cenários do Sítio como se estivessem saltando de um livro e iam sendo modificados à medida que esse livro era folheado.

“Um pássaro (Picapau Amarelo) inicia a contagem regressiva. Suas batidas na madeira marcam o compasso da melodia. Percebe-se um padrão [de] ritmo mais apressado da música de Gilberto Gil em relação a sua primeira versão analisada” (PADOVINI, 2006, p. 123). Na abertura de 2001, que possui a duração de 1’00”, explora-se os elementos e personagens principais da obra de Monteiro Lobato.

Reduziu-se um pouco o uso de instrumentos musicais para referenciar elementos da natureza, comparado com a versão de 1977, mas ainda persiste o efeito de alusão provocado pelo uso da flauta.

A peça musical produzida pela equipe de áudio do programa editado em 2001 seguiu a mesma ideia de inovação do programa, ou seja, a produção de um novo texto a partir da leitura do texto anterior. Dessa forma, a produção musical de Gilberto Gil sofreu o mesmo processo de re-configuração que [a] obra literária de Monteiro Lobato, pois a trilha sonora da vinheta de 2001 constitui uma nova peça musical, sem, porém, alterar a notação de voz do cantor. [...] Os instrumentos que acompanham o cantor nessa vinheta de 2001 reproduzem um ritmo mais rápido que aqueles usados na versão de 1977 (PADOVINI, 2006, p. 129-130).

Percebemos que essa nova vinheta já apresenta algumas características da mudança de

comportamento da infância. Matte (1998) nos mostra que a partir da década de 80, as produções musicais infantis tornam-se mais comerciais. As gravadoras passam a investir em poucos nomes, cada vez mais atrelados à televisão (como o *Xou da Xuxa*, exibido pela Rede Globo) e menos em produções próprias feitas para crianças, como contos e músicas infantis, muito populares nas décadas anteriores.

Esses programas infantis da década de 80 tornam-se palco de divulgação para as gravadoras, que divulgam seus principais lançamentos de grupos musicais dos mais diversos gêneros, como *rock*, samba, pagode, sertanejo, axé e pagode. As crianças passam a ser expostas a músicas que não foram produzidas para elas e tornam-se consumidoras deste tipo de produto musical, aumentando o lucro das gravadoras e diminuindo o interesse para composições próprias infantis.

De acordo com dados divulgados por Subtil (2011), o espaço principal de aprendizado e consumo musical é o doméstico, e as crianças vivem uma cultura de interior, passam a maior parte do tempo livre em casa e, na maioria das vezes, em atividades solitárias.

Fernandes et al. (2005) apresentam em seu trabalho algumas características da música infantil produzida, trilhas sonoras de programas infantis entre o fim da década de 80 ao início da década de 2000 e algumas semelhanças que identificam são: uso de instrumentação elétrica (sintetizador, guitarra, bateria, instrumentos de rock) e eletrônica (sons manipulados eletronicamente), textura de melodia acompanhada, tonalismo, compasso binário, andamentos vivos, ritmo burlesco, citações de melodias conhecidas (que podem ter estilo erudito ou popular) e sonoplastia com escalas e acordes representando movimentos numa cena. Muitas destas músicas apresentam semelhança com músicas populares e comerciais de sua época, com influências de gêneros como axé, *pop rock*, sertanejo e *funk carioca*.

A música apresenta para as crianças um papel importante de “autoidentificação e construção de identidades sociais – a música constitui-se num dos mais importantes fenômenos de afirmação (e consumo) das culturas jovens” (SUBTIL, 2011, p. 186). A televisão se tornou o principal veículo de consumo musical das crianças, como nos aponta Ramos (2003) em sua pesquisa. Desta forma, a TV influencia na formação da identidade social das crianças, ditando as preferências musicais delas e as incentivando ao consumo e divulgação de determinadas músicas e gêneros musicais, diferente da década de 70, onde a escola ainda era o principal ambiente de aprendizagem e consumo musical.

Ramos (2003) nos mostra que as crianças passaram a renegar e a criticar músicas que elas consideram “feitas para crianças”. A imagem que elas criam é a de que se é feito para criança, não é para elas, pois essas músicas seriam para crianças muito pequenas e elas, entre

os 7 e 12 anos, já estariam “crescidas” para ouvir esse tipo de música.

Para atrair a atenção das crianças nesse novo ambiente, a produção da trilha sonora dessa versão do Sítio do Picapau Amarelo optou por convidar artistas conhecidos e de boa vendagem comercial da época, como Ivete Sangalo, Cidade Negra, Cássia Eller, Pato Fu, Jota Quest e Zeca Pagodinho, entre outros, para interpretar as canções da década de 70. Somente Gilberto Gil continuou a interpretar a música tema, de forma reconfigurada, como vimos anteriormente, e já utilizando um maior número de recursos eletrônicos e com maior velocidade (essa versão foi gravada anos antes, em 1994, em seu álbum *Acústico MTV Gilberto Gil*). Há que se destacar que Gil também apresenta uma boa vendagem e popularidade no cenário musical deste período, um dos fatores que permitiu a continuação de sua interpretação da música tema e por ser conhecido também pelo público infantil.

Com relação às gravações, Xavier (2013) conta que a produção utilizou novamente o espaço da fazenda em Guaratiba para as filmagens externas, como na versão de 1970, e o estúdio Renato Aragão para as gravações internas. Em 2003, a produção foi deslocada para um terreno em Jacarepaguá, próximo aos estúdios da Globo, o Projac, facilitando assim o trabalho da produção e deslocamento de profissionais.

Em setembro de 2002, ocorreu a primeira reformulação do programa, sob o comando do autor Walcyr Carrasco. A caracterização de vários personagens foi modificada, as histórias passaram a se desenvolver em torno de um mês e não mais semanalmente, e a direção ficou a cargo de Cininha de Paula (XAVIER, 2013).

Contudo, a modificação maior foi na estrutura narrativa do seriado, que não mais acompanhava os livros de Lobato e passou a apresentar novos personagens e situações.

Com a inclusão de novos personagens, foi a primeira vez que a tradição de passar literalmente as histórias dos livros de Monteiro Lobato para a tela da TV foi quebrada. Assim, a boneca Emília ganhou uma irmã, a boneca industrializada Patty Pop (Thávine Ferrari), com quem vai rivalizar; Pedrinho sofre com a separação dos pais e Tia Anastácia, na terceira idade, vai à escola (XAVIER, 2013, *online*).

Mesmo com essas modificações e situações novas criadas, a dinâmica desenvolvida por Lobato e as características principais dos personagens continuaram as mesmas, aproximando com o que era realizado nas histórias em quadrinhos do Sítio, tanto as produzidas na década de 1970 quanto as da década de 2000, que apresentavam histórias novas respeitando a estrutura do universo criado por Lobato (característica importante de obras transmidiáticas, como veremos mais a frente no presente trabalho).

Em 2005, ocorreu uma nova reformulação do seriado, que o modificou

substancialmente. Agora, o seriado apresentava a estrutura de telenovela, com 180 capítulos por temporada e criação de casais protagonistas e vilões (XAVIER, 2013). Ao contrário das modificações de 2002, estas abalaram profundamente a estrutura do universo de Lobato, transformando os personagens principais do Sítio em coadjuvantes, descaracterizando-os. O resultado foi uma diminuição na audiência do programa, o que resultou em seu cancelamento em 2007.

Após o encerramento da produção, o programa continuou por meio de reprises dos episódios dos primeiros anos dessa versão nos canais Futura e Globo, até o presente. A partir de 2013, a TV Cultura também negociou com a Globo e passou a exibir a reprise da série em sua programação, de segunda à sexta, às 19h30min, representando um aumento de mais de 100% da audiência do canal no horário e se tornando um dos programas mais assistidos da emissora (RICCO, 2013, *online*). As reprises na televisão aberta e por assinatura conseguem, assim, despertar o interesse da nova geração de crianças pela obra de Lobato e, conseqüentemente, para os produtos realizados pelo projeto transmídia do Sítio desenvolvido atualmente pela Globo. Um desses produtos é a sexta versão televisiva do sítio, dessa vez em desenho animado, que será apresentado a seguir.

2.2.4 Sítio e a série animada: uma nova abordagem para uma infância cada vez mais exigente



Figura 11 – Cena da abertura oficial da animação Sítio do Picapau Amarelo

A Rede Globo, em parceria com a produtora Mixer (produtora da animação *Escola pra Cachorro*, do Nickelodeon, e da série teen *Julie e os Fantasmas*, da Band e Nickelodeon) e a 2DLab, lançou em 2012 uma versão em desenho animado do Sítio do Picapau Amarelo. Para a realização da animação, a Globo conseguiu incentivos fiscais (isenção de cerca de R\$ 3

milhões via Lei do Audiovisual, que permite a dedução de parte do imposto pago pela compra de direitos de atrações internacionais na co-produção de audiovisual nacional com produtores brasileiros independentes). A equipe de produção conta com Humberto Avelar (diretor de animação), André Mehmarri (diretor musical), Bruno Okada (ilustrador), Rodrigo Castilho (roteirista), Melissa Garcia (direção de voz e casting) e Marcio de Castro e Willian Lages (storyboard). A técnica de animação foi a *cut out digital*, técnica 2D que utiliza um software para simulação de recortes dos elementos que serão animados, com movimentos rápidos, poucos quadros, uso de camadas e interpolações, otimizando o tempo de produção.

A animação conta também com as vozes de Gessy Fonseca para o papel de Dona Benta (Gessy foi a primeira atriz a fazer a voz de Dona Benta no programa de rádio da década de 1940, e até chegou a conhecer o escritor Monteiro Lobato pessoalmente na época), Patrícia Scalvi como Tia Nastácia, Larissa Manoela para Narizinho (a atriz teve que deixar a produção para fazer a novela *Carrossel*, no SBT, e foi substituída na segunda temporada pela atriz Luíza Telles Rosa), Vini Takahashi como Pedrinho (também deixou a produção e foi substituído por Pedro Volpato), Isabella Guarnieri como Emília, César Marchetti como Visconde e Tio Barnabé, Hugo Picchi como Rabicó e Doutor Caramujo, Alessandra Araújo como Cuca, Fernanda Bock como Saci, Daniel Figueira e Matheus Moreira como Príncipe Escamado, Zayra Zordan como Dona Aranha, Priscila Ferreira como Iara, Tatá Guarnieri como Conselheiro e Alex Minei como Quindim⁴. As gravações foram feitas no estúdio Ultrassom, em São Paulo.



Figura 12 – Episódio da animação do Sítio do Picapau

⁴ Iara, Conselheiro e Quindim são personagens que aparecerão apenas na terceira temporada, ainda em produção.

Já foram produzidas duas temporadas do seriado, com custo de produção de cada uma na faixa de R\$ 6,5 milhões, segundo informações de Tiago Mello, produtor executivo da Mixer (DAUROIZ, 2011, *online*), e outras temporadas deverão ser realizadas futuramente. Uma das vantagens da animação para a emissora é que ela pode comercializá-la com mais facilidade no mercado exterior, pela facilidade de dublagem em qualquer idioma e pela animação seguir o padrão visual de outras animações de sucesso atuais. O ilustrador Okada afirma que se inspirou nas animações de sucesso dos EUA e Japão para criar o traço da animação, sem deixar as referências ao nosso país.

‘Apesar do grafismo moderno, queremos retratar o interior de Minas, Rio e São Paulo’, diz Avelar. ‘Teremos uma vegetação brasileira e, diferentemente do humor americano dublado, que fala ‘tira’ em vez de ‘policia’, veremos um humor brasileiro. Aliás, essa é a versão mais engraçada que já houve’ (DAUROIZ, 2011, *online*).

O roteirista Castilho conta que pegou diversas características dos personagens que são citadas por Monteiro Lobato nos livros para expandir e criar situações na animação baseadas nelas. “Assim, se no livro *Rabicó* não tinha lá boa memória para suas promessas, em um episódio, os personagens cobram o pagamento das promessas do porco falante” (DAUROIZ, 2011, *online*). Cada episódio possui cerca de 11 minutos de duração e suas histórias possuem as mesmas características das animações feitas para crianças atualmente, como o humor, a agilidade e a multiplicidade de sentidos, que pode agradar tanto o público infantil quanto ao público adulto. Os “[...] desenhos animados contemporâneos tecem uma estrutura narrativa mais densa e multifacetada, com deixas intertextuais, paródias, sátiras e um novo panorama social que coloca a criança e o adulto dentro de uma mesma obra” (ROCHA; MUNEIRO, 2011, p. 14) O público adulto, por exemplo, percebe com maior facilidade as referências aos livros e seriados antigos, bem como o que foi modificado para essa versão, enquanto as crianças se divertem com a agilidade da narrativa e a tematização de problemas próprias da infância atual.



Figura 13 – Cena de abertura de um episódio do Sítio em animação

A primeira temporada possui 26 episódios e foi baseada na obra *Reinações de Narizinho*. Sua estreia ocorreu em 07 de janeiro de 2012 pela Globo e em 15 de abril pelo canal por assinatura Cartoon Network. A segunda temporada, também com 26 episódios, foi baseada em *O Saci* e teve início 10 de agosto de 2013 pela Globo e 04 de janeiro de 2014 no Cartoon Network. Outras emissoras também exibem a animação no Brasil na TV fechada, são: o Tooncast e Boomerang. Internacionalmente, é exibido pelo canal Tooncast nos países onde ele faz parte da grade de programação de TVs por assinatura. Também é exibido internacionalmente no sinal espanhol do Cartoon Network (exceto para México e Argentina). Em 2013, a Globo Marcas lançou um DVD da série animada, que promete ser uma coletânea das aventuras do Sítio, organizadas por temas específicos. O primeiro volume foi lançado no fim de 2013 com o subtítulo *Aventuras no Reino das Águas Claras*, contendo 6 episódios com as aventuras da turma do Sítio no Reino das Águas Claras. Outra forma de se assistir às animações do Sítio é pela internet no YouTube, onde os fãs postam os episódios da série e também os divulgam em blogs e comunidades virtuais do Sítio administradas por eles mesmos.

Novamente, Gilberto Gil foi chamado para interpretar a trilha musical da abertura da animação. O ritmo é ainda maior comparado com a versão de 2001. A velocidade é bem acelerada e predomina o uso de música eletrônica e manipulada digitalmente. A abertura, agora, possui 0'45'', porém esta abertura completa só é utilizada na TV fechada, a versão exibida na TV aberta é reduzida e possui apenas 0'15''.

A ideia de um livro aberto e as imagens dos personagens ganhando vida e revivendo momentos da narrativa de Monteiro Lobato é reaproveitada, porém, as imagens acompanham a nova velocidade. É tudo muito rápido, agitado e movimentado. A mistura de sons chega a ser desordenada em determinado momento, provocando uma sensação vertiginosa. Nada

aparece imóvel na abertura, todos os personagens aparecem saltando, correndo e entrando e saindo do enquadramento a todo o momento.

Essa nova abertura busca proximidade de uma nova geração de crianças que está acostumada desde muito cedo a lidar com novas tecnologias da informação e redes sociais. Neste novo cenário, elas vivem expostas a um número enorme de informação disponibilizada por meio da internet.

Como características desta geração, aponta-se que eles foram criados com a internet e tecnologias digitais e que, para eles, estas são parte integrante da vida cotidiana. A maioria passa quase 15 horas por dia interagindo com várias mídias e tecnologias de comunicação, além de estarem habituados a realizarem múltiplas tarefas ao mesmo tempo (CANATO, 2010, p. 20).

A televisão ainda está presente em suas vidas, mas com um papel cada vez mais reduzido. As crianças não querem ser apenas telespectadores passivos, querem participar, interagir, recriar e comunicar com outras crianças. Com isso, a internet consegue captar a atenção deste público muito mais que a televisão.

Tudo o que é produzido para as crianças em sites infantis passou a ser simplificado. As imagens são feitas com combinações de figuras geométricas, muita mistura de cores (preferência por cores básicas), composições sonoras também básicas, realizadas em sua grande maioria com sons eletrônicos e manipulados digitalmente e edições frenéticas de vídeo e repletas de informações visuais e sonoras. Entende-se que as crianças desejam tudo agora, sem demora, e quanto mais informação mais atenção elas dão ao produto.

A animação apresenta uma boa audiência na TV por assinatura. No Cartoon há, juntamente com as outras animações nacionais do canal, Historietas assombradas (para crianças malcriadas), Gui&Estopa, Turma da Mônica, Tromba Trem e Carrapatos e Catapultas, que representam uma audiência média superior de 15% acima de outros programas do canal, de acordo com dados da Ancine (2013). Porém, na TV aberta a situação é contrária, a audiência da animação na Globo medida pelo Ibope é baixa, deixando o canal, muitas vezes, em terceiro lugar de audiência no horário. Isso se deve principalmente à decisão da emissora em reduzir a programação infantil para apenas um dia da semana, nas manhãs de sábado e no horário em que é exibida (8h15min).

A série faz parte do projeto transmídia atual do Sítio e segue como sendo uma das extensões oficiais do projeto, juntamente com o Portal Mundo do Sítio. Bruno Okada é o desenhista oficial de ambas as produções, o que gera uma identidade entre os dois produtos e que facilita a identificação das crianças, que ao brincarem dentro do portal sentem-se como

parte integrante do mesmo universo apresentado nas animações. Continuaremos com essa análise no capítulo 3 do presente trabalho, onde estudaremos o projeto transmídia do Sítio com maior profundidade.

2.3 Histórias em quadrinhos

A primeira transposição do Sítio para os quadrinhos aconteceu no mês seguinte do início do seriado do Sítio na Rede Globo, em abril de 1977, pela editora RGE, que fazia parte do Grupo Globo. De acordo com Silva (2013), a revista possuía 52 páginas, com distribuição nacional e seu primeiro número vinha acompanhado de um adesivo da Emília de brinde e uma tiragem de 120 mil exemplares, que rapidamente se esgotaram, fazendo com que a editora liberasse a impressão de mais 100 mil exemplares.



Figura 14 – Capa da primeira edição da revista em quadrinhos do Sítio em 1977. *Fonte: SILVA, 2003.*

Nesta época, a indústria dos quadrinhos infantis crescia muito no país, com o sucesso de vendas de revistas da Disney e da Turma da Mônica, de Maurício de Souza, pela editora Abril. Silva (2013) explica que a equipe de criação da revista do Sítio era dirigida por Luiz Felipe Aguiar e era composta por vários desenhistas, como o editor de arte Ambrósio Dutra Moreira e o desenhista Gustavo Machado. O objetivo da revista era atrair o público que acompanhava a série animada pela TV e procurava pela revista, como uma forma de continuar dentro do universo do sítio.

A talentosíssima equipe de criação de hqs da RGE conseguiu traduzir fielmente a atmosfera do programa de TV. Tudo estava lá. A Emília, Narizinho, Pedrinho, Dona Benta e Tia Nastácia tinham alguma semelhança com os atores que os

interpretavam. Os cenários e ambientação das histórias eram bem próximos do que víamos na TV. E era isso que encantava os leitores. Ao término de cada programa, que ia ao ar de segunda à sexta às 17:25, as crianças tinham o gibi para continuar mergulhado no universo de Monteiro Lobato. (SILVA, 2013, *online*).

Uma característica importante das histórias em quadrinhos do Sítio é o seu caráter inovador ao não apresentar somente uma adaptação do material literário ou televisivo, mas sim criar novas histórias sem descaracterizar o mundo criado por Lobato, antecipando assim um caráter transmidiático de expansão do universo do Sítio. Essa é uma prática comum dos quadrinhos infantis que são adaptações de outras mídias. Quadrinhos da Turma da Luluzinha, Picapau, Popeye, Mickey, entre outros, realizam expansão dos universos devido à característica de necessidade de criação de muitas histórias para cada edição lançada, bem como incentivo para atrair os fãs que estão em busca de novidades.

Assim, as histórias publicadas nas revistas do Sítio procuravam apresentar novidades e apresentavam muitas participações especiais de personalidades conhecidas da época (Anexo 2).

Os roteiros, além de contar as aventuras da turma no Sítio, incluíam lendas, personalidades históricas, artistas da época, em um mix de diversão, conhecimento e entretenimento, tal e qual sua versão televisiva. Nessa primeira fase, os leitores puderam apreciar e curtir histórias com a participação do Barão de Munchausen, o ex-presidente do Brasil Juscelino Kubistchek (mesmo em época de fim de ditadura), Horta (presidente do Clube Atlético Fluminense, que vem ao Sítio para contratar um craque e quase contrata o Saci, imaginem só!), Tiradentes, Auguste Rodin, entre outros. (SILVA, 2013, *online*).

A produção da revista do Sítio prosseguiu até agosto de 1979, quando foi interrompida para a realização de uma reformulação editorial, conforme explica Silva (2013, *online*):

A diretoria da empresa decide reformular os personagens e o estilo gráfico do título. Tal reformulação foi feita por um ilustrador de fora, contratado apenas para isso. Os artistas da casa se sentiram desprestigiados e muitos pediram demissão ou foram trabalhar como free lancer. [...]. Concluída a reformulação, surgem as novas revistas. Em outubro de 1979, sai o primeiro número da revista da *Emília* e, no mês seguinte, a do *Visconde*. Também foi lançada a revista do *Pedrinho* e até o título principal foi relançado. A nova revista do *Sítio*, trazendo além de hqs, textos e passatempos, foi lançada em agosto de 1981. Algum tempo depois, mudou de nome passando a se chamar *Revista do Sítio*. Essa segunda fase durou 36 números que circularam nas bancas entre 1981 e 1984.



Figura 15 – Novo título lançado em 1979, marcando a reformulação dos personagens.
 Fonte: SILVA, 2013.

As revistas do Sítio já haviam sido canceladas quando o seriado do Sítio parou de ser produzido pela Rede Globo e não houve nova produção até o lançamento da nova versão do Sítio para a televisão. Nesse ínterim, apenas revistas promocionais publicitárias, divulgação de brinquedos e alguns produtos do Sítio foram produzidos, estimulados, principalmente, pelas reprises do seriado da década de 1970 ocorridas na década de 1990.



Figura 16 – Revista do Batavinho, promocional dos produtos Batavo (década de 1990).
 Fonte: SILVA, 2013.

Na década de 2000, com o retorno de produções inéditas do Sítio para a televisão, a Editora Globo não investiu na produção de quadrinhos logo de início. A editora havia cancelado várias revistas ao longo da década anterior e mantinha apenas a produção das revistas da Turma da Mônica.

Essa realidade mudaria com um projeto firmado entre a editora Globo e o Governo Federal, que resultou na criação de uma revista em quadrinhos de divulgação do projeto do

governo chamado “Fome Zero”.

Uma revistinha de 36 páginas, comprada nas bancas a 1 real, dava a oportunidade a 6 famílias conhecerem e se beneficiarem do programa Fome Zero, mola mestra do primeiro mandato de Lula, na época Presidente do Brasil. As histórias, de cunho didático mostravam a necessidade de se ter um país sem miséria, a importância da reciclagem do lixo, do não desperdício da água, da limpeza dos rios e cidades. Produzida nos estúdios de *Roberto Fukue*, com a colaboração de *João Anselmo*, *Marcos Alves*, *Flávio Bezerra* e *Fernando Jr*, a revista não tinha periodicidade definida e teve um total de 4 edições lançadas. (SILVA, 2013, *online*).



Figura 17 – Revista do Sítio do projeto “Fome Zero”
Fonte: SILVA, 2013.

Em julho de 2006, a editora Globo perdeu o contrato que tinha com Maurício de Sousa (ele passou a editar suas revistas em quadrinhos pela editora Panini) e se encontrou em uma situação difícil por ter que oferecer uma alternativa aos seus assinantes, pois nesse momento fora os quadrinhos do Maurício eles editavam apenas uma revista em quadrinhos do escritor Ziraldo. Assim, foi decidido lançar revistas em quadrinhos da Turma do Sítio do Picapau Amarelo.

Em novembro de 2006, chegam às bancas as revistas em quadrinhos do SÍTIO com 68 páginas (quinzenais!), CUCA com 36 páginas mensais e VOCÊ SABIA? Título educativo que já existia com os personagens do Maurício, também mensal. [...]. Seguindo o mesmo método de trabalho, aplicado nos anos 1990, havia na editora uma redação enxuta, que apenas fazia a edição, aprovação de roteiros, revisão e capas das revistas. Toda a parte de criação era feita por estúdios externos. Apenas a colorização era feita dentro da editora, por uma equipe contratada. Para dar conta de uma grande produção mensal, vários estúdios passaram a produzir hqs para os três títulos. Começou com *Rosana Valin* (Cor e Imagem), *Roberto Fukue* e *Luis Podavin* (Digiclan) e o desenhista *Kanton*. Em fevereiro de 2007, a revista do SÍTIO torna-se mensal e um novo título chega às bancas: EMÍLIA. Foi aí

que muitos artistas e estúdios passaram a colaborar com a editora para suprir a demanda de 4 títulos de hqs em bancas. *Eli Leon, Marinho Gomes, Estúdio Zabumba, Fernando Arcon* nos desenhos. *Eduardo Vetillo* retornava aos quadrinhos infantis, assim como *Sérgio Morettini* (criador do Mico Legal). Nos roteiros, *Denise Ortega, Raimundo Guimarães, Roberto Munhoz, Verde, Edde Wagner, Tina Glória, Ruy Jobim, Jorge Barreto, Gustavo Luiz, Julia Spadaccini* (atualmente nos roteiros da novela *Malhação*), *Victor Klier*. Boa parte das capas eram criação e arte de *Sérgio Furlani (Pardal)* ex-deseenhista Disney da Abril. (SILVA, 2013, *online*).



Figura 18 – Revistas do Sítio produzidas entre 2006 e 2007.
Fonte: SILVA, 2013.

As histórias eram originais e não apenas adaptações literais das histórias de Lobato ou do seriado, havia expansão da narrativa sem desprezar a base do universo desenvolvida por Lobato. Silva (2013) conta que as revistas duraram pouco tempo e, em dezembro de 2007, a editora Globo resolveu cancelar todos os seus títulos de histórias em quadrinhos e passaria a publicar apenas álbuns em livrarias (que estão à venda até hoje no catálogo da editora).



Figura 19 – História em quadrinhos do Sítio em livro.
Fonte: SILVA, 2013.

2.4 Produtos licenciados: revistas, brinquedos, CD-ROMs, games e trilhas sonoras

Silva (2013) nos conta que com o sucesso da versão televisiva e das histórias em quadrinhos, a editora RGE iniciou a produção de livros de atividades e brincadeiras, inicialmente, em parceria com a editora Saraiva, que contava com experientes profissionais da área, mas essa parceria não durou muito tempo e, por desentendimentos, a RGE passou a publicar novamente essas revistas. Contavam ainda com a divulgação desse trabalho, por meio de peças publicitárias veiculadas na TV.



Figura 20 – Revista de atividades do Sítio
Fonte: SILVA, 2013.

Também teve início, a partir do lançamento do seriado televisivo (a partir do seriado da Tupi), o licenciamento da marca do Sítio para a produção de diversos produtos e brinquedos. Cadernos, jogos, bonecos, entre outros produtos se popularizaram até meados de 1986, quando se encerrou a produção de seriados televisivos do Sítio.



Figura 21 – Brinquedo da década de 1970
Fonte: Disponível em: <www.mercadolivre.com.br>.

Com as reprises do seriado da década de 1970, pela Cultura na década de 1990,

novamente o interesse pelo Sítio reacendeu e novas linhas de produtos com a marca Sítio passaram a ser produzidas. Jogos, brinquedos e CD-ROMs passaram a ser produzidos por interesse do Estúdio Ely Barbosa, que adquiriu os direitos com a família de Lobato, conforme explica Silva (2013, *online*):

O Estúdio Ely Barbosa realiza uma nova reformulação gráfica, emprestando seu estilo aos personagens, cenários e ambientação do Sítio. Assessorado pelo publicitário *Álvaro Gomes* (que já havia lançado o personagem Fofão, na década de 1980) e pelo desenhista *Roberto Fukue*, os produtos começam a aparecer. CD-ROM, Boneca da Emília, jogos e algumas parcerias com empresas, trazem os personagens do Sítio de volta ao mercado. A ideia de uma nova revista em quadrinhos também chegou a ser cogitada. Estudos foram feitos e o projeto foi parar em grandes editoras como a Abril Jovem, porém não foi levado adiante. Logo, o programa saiu do ar e o contrato com a família Lobato foi desfeito.



Figura 22 – CD-ROMs do Sítio produzidos na década de 1990.
Fonte: Silva, 2013.

Nessa mesma época, em 1997, a Tec Toy desenvolveu um jogo original para o console Master System, baseado na obra de Lobato. Nesse período, não era comum uma produção original de *games*, pois o que acontecia era a adaptação de jogos já lançados em outros mercados, mantendo toda a estrutura e narrativa do jogo, modificando apenas os personagens e a ambientação. O jogo tinha início com a Tia Nastácia enfeitiçada e, para salvá-la, Pedrinho e Emília deviam localizar cinco ingredientes necessários para o feitiço de desencantamento, que deve ser feito até a noite seguinte, caso contrário Nastácia dormirá por cem anos. Mesmo sendo inovador, o game do Sítio não fez sucesso por ter sido lançado quando o console já estava ultrapassado.



Figura 23 – Jogo do Sítio para Sega Master System
 Fonte: < <http://www.vgmuseum.com> >. Acesso em 05 out. 2013.

Na década de 2000, novos brinquedos e jogos foram produzidos aproveitando o sucesso do programa. Em 2002, lançaram uma revista mensal de atividades, reportagens, entrevistas e reportagens, utilizando imagens do seriado televisivo, e também revistas de atividades e passatempos, conforme explica Silva (2013).



Figura 24 – Revista do Sítio lançada em 2002.
 Fonte: SILVA, 2013.

Mas, mesmo com o fim do seriado televisivo em 2007, os brinquedos continuaram sendo produzidos, mesmo que em uma quantidade e número de linhas menor que anteriormente, principalmente como forma de estímulo para venda dos livros do Sítio que passaram a ser editados pela editora Globo, a partir de 2007. Com o lançamento do Portal Mundo do Sítio e das animações, a produção de brinquedos e jogos voltou a aquecer e permanece até hoje.

Outro sucesso de vendas foram as trilhas sonoras dos seriados. O primeiro disco, lançado ocorreu na década de 1950, continha a narração de duas histórias do Sítio: *A pílula*

falante e O casamento da Emília.



Figura 25 – Trilha do seriado na Tupi

Fonte: XAVIER, 2013. Disponível em: < http://www.teledramaturgia.com.br/tele/sitio_tupit.asp>. Acesso em: 05 out. 2013.

Depois, com o relançamento do Sítio na Globo, duas novas trilhas foram lançadas. Foram convidados importantes nomes da música popular brasileira do período para os discos (Anexo 3), como João Bosco, Dorival Caymmi, MPB4, Ronaldo Malta, Jards Macalé e Gilberto Gil, sendo este último o compositor e intérprete da música tema do seriado, que se tornou a música mais conhecida e popular canção do Sítio, sendo utilizada até hoje.

Finalmente, com a volta do Sítio para a TV em 2001, novas trilhas foram lançadas. A primeira foi lançada no mesmo mês da estreia do seriado e contava com uma releitura da primeira trilha da década de 1970, contando agora como intérpretes conhecidos cantores e bandas brasileiras do período: Cássia Eller, Ivete Sangalo, Zeca Pagodinho, Cidade Negra, Pato Fu, Jota Quest, Carlinhos Brown, Paulo Ricardo, Max Vianna, Lenine, Jorge Vercilo e Jorge Forques e Gilberto Gil (que regravou *Sítio do Picapau Amarelo*, música tema do seriado). Em 2005, lançaram uma segunda trilha, também contando com conhecidos artistas e novas músicas. Em 2006, houve lançamento da última trilha, dessa vez, com cantores não tão populares e novas músicas infantis baseadas na obra de Lobato.

2.5 Internet

O primeiro site oficial do Sítio do Picapau Amarelo foi desenvolvido pela Rede Globo em 2001, na época de lançamento da quinta versão da série televisiva. O site tinha como função divulgar o seriado e ser uma fonte de informação e divertimento para as crianças. Apresentava a sinopse dos episódios, personagens, imagens da série, desenhos para colorir e

papéis de parede para as crianças. Durante os primeiros anos do seriado, ao final de cada episódio, um personagem aparecia convidando as crianças a acessarem o site para continuarem brincando com a turma do Sítio. Esse convite ainda está presente nas reprises do programa nos canais em que é exibido, e o site continua no ar, no endereço eletrônico <http://sitio.globo.com>, só que atualizado e apresentando o mesmo design das animações e do Portal Mundo do Sítio, com o objetivo de direcionar as crianças a esses produtos.

Blogs, páginas pessoais e comunidades virtuais não oficiais também estão presentes na internet, mantidos e atualizados por fãs, que coletam informações e divulgam vídeos, fotos e imagens relacionados a todo o universo do Sítio, tanto dos livros como das demais extensões da obra de Lobato. Uma das páginas mais antigas sobre o Sítio foi *O faz de conta*, criada entre o fim da década de 1990 e começo de 2000, que não se encontra mais disponível *online* e não possui mais informações sobre o seu conteúdo.

Entre os sites disponíveis sobre o Sítio encontra-se o que divulga o Museu Monteiro Lobato da cidade de Taubaté, cidade natal de Monteiro Lobato, disponível pelo endereço eletrônico www.museummonteirolobato.com.br, desenvolvido entre 2007 e 2012, sob licença da Monteiro Lobato Licenciamentos, da família de Lobato. Nele, os visitantes têm informações sobre o Sítio do Picapau Amarelo localizado em Taubaté. Este local oferece atividades turísticas e de recreação, inspiradas na obra de Lobato, e também informações sobre a vida de Monteiro Lobato no site *A saga de Monteiro Lobato*, que conta com um mapa que apresenta os principais fatos históricos sobre a vida do escritor.

Em 01 de abril de 2011 foi inaugurado o portal Mundo do Sítio, uma parceria entre a Editora Globo e a Globo Marcas, com a autorização da família de Lobato, que consiste em um mundo virtual infantil onde a criança pode explorar, brincar e conhecer mais sobre a obra de Monteiro Lobato, bem como conhecer e conversar com outras crianças usuárias do portal. O portal faz parte de um projeto transmídia da obra de Lobato e começou a tomar forma um ano antes após uma palestra sobre transmídia proferida pelo pesquisador Henry Jenkins na sede da Globo, no Rio de Janeiro, onde o autor evidenciou o grande potencial da obra de Lobato para o desenvolvimento de um projeto transmídia, por ele ter criado um universo bem estruturado e que apresenta características transmidiáticas. Esta palestra foi importante para a Globo definir e direcionar seus futuros projetos transmídias em todos os seus setores. Assim, a editora Globo, que havia conseguido o direito de publicação da obra de Lobato e estava relançando seus livros em edições ricamente ilustradas e modernizadas, aproveitou a oportunidade e iniciou o seu projeto para o Sítio, formando uma equipe composta por diversos profissionais, como programadores, ilustradores, educadores, designers e músicos, entre outros. Também

foram realizadas pesquisas com crianças para entender melhor o que poderiam oferecer a elas no portal, e também testes com elas, para avaliar o design e os jogos desenvolvidos. Sua divulgação ocorreu por meio de propagandas veiculadas na televisão⁵, nos sites das organizações Globo e em mídias sociais.

Nos próximos capítulos, analisaremos com maior profundidade o Mundo do Sítio e suas características transmidiáticas.

2.6 Espaço Temático em Mairiporã - SP



Figura 26 – Espaço Temático em Mairiporã

Fonte: Disponível em: <sitiopicapauamairipora.com.br/atividades1.html>. Acesso em 16 fev. 2014.

Construído na cidade de Mairiporã, no estado de São Paulo, próximo à capital do estado, o Espaço Temático Sítio do Picapau Amarelo Mairiporã é um local que permite ao público em geral visitar fisicamente os ambientes do universo infanto-juvenil de Monteiro Lobato. Desenvolvido pela CPepe Eventos, com licenciamento da Globo Marcas, o local recria espaços do Sítio onde as crianças podem interagir com personagens do Sítio de forma lúdica, por meio de atividades educativas, sociais e culturais.

A visitação pode ser agendada por famílias, grupos escolares ou para acampamento de férias e todas as atividades são mediadas por cerca de 60 funcionários que trabalham no local, com profissionais de diversas áreas, como atores, nutricionistas, pedagogo, estudiosos da obra lobatiana, coreógrafos, entre outros. A equipe também conta com segurança 24 horas e

⁵ Peça publicitária **Mundo do Sítio na TV**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=0sDSpsbjQSw>>; <<http://www.youtube.com/watch?v=FXLbfOorQHs>>. Acesso em: 05 out. 2013.

enfermeiro de plantão.

Possui área de alimentação, com alimentos que remetem a vida em um sítio, como os famosos bolinhos de chuva de Tia Nastácia. Entre as atividades temáticas, as crianças podem visitar a Fazendinha, que recria espaços de uma fazenda de verdade e podem conhecer a vaca Mocha, uma vaca de verdade que representa a vaca mais conhecida da obra de Lobato; visitar o Teatro, onde são encenadas histórias inspiradas nos livros; o Museu, que conta um pouco da vida e obra de Lobato; a Biblioteca, um espaço de leitura e que conta com toda a obra do escritor; visitar o Reino Encantado, um espaço que simula a canastrinha da Emília e que serve para contação de histórias para as crianças; conhecer o Galinheiro e a Horta do Sítio; conhecer a Jaqueira, mais velha árvore do Sítio; visitar a Cabana do Tio Barnabé e também a Casa da Dona Benta, o Laboratório do Visconde, a Gruta da Cuca e o Reino das Águas Claras, que reproduzem os ambientes presentes na obra do Sítio. Há ainda uma visita até a represa Paulo de Paiva Castro, onde as crianças podem passear de barco.



Figura 27 – Cabana do Tio Barnabé

Fonte: Disponível em: <sitiopicapauripora.com.br/atividades15.html>. Acesso em 16 fev. 2014.

O Espaço Temático é também uma extensão do projeto transmídia do Sítio desenvolvido pela Globo. Esse local permite assim que as crianças tenham uma imersão total na obra de Lobato, permitindo a elas terem contato presencial com o Sítio, estabelecendo uma relação entre o lúdico e a realidade.

Assim, as crianças podem se divertir no mundo virtual do Sítio, se comunicarem com outros fãs por meio das redes sociais, conhecer as aventuras e personagens do Sítio pela animação e ter um contato físico com os personagens e outros fãs do Sítio. No próximo capítulo, analisaremos com maior profundidade o projeto transmídia do Sítio e verificaremos se ele apresenta os requisitos necessários para ser reconhecido como transmídia.

3 Trajetória da criação do Mundo do Sítio e suas principais características

O portal Mundo do Sítio possui conteúdo educativo e é destinado para crianças em idade escolar, entre 05 e 13 anos. Oferece jogos, vídeos, contação de histórias e diversos tipos de atividades, todas relacionadas ao universo do Sítio do Picapau Amarelo e a Monteiro Lobato. De acordo com o diretor de entretenimento do portal, Saulo Ribas (MUNDODOSÍTIO, 2011) o Mundo do Sítio “é um jeito novo e divertido de apresentar a Emília e o Visconde para uma geração nova de crianças”. Ribas também conta que no início das pesquisas para a preparação do portal, perceberam o enorme potencial transmídia do Sítio. “Percebemos que tinha um espaço muito bacana de se fazer uma coisa que fosse divertida para as crianças e que, ao mesmo tempo, tivesse cultura e segurança que é uma coisa que nós pais queremos” (MUNDODOSÍTIO, 2011).

Iremos agora analisar o portal Mundo do Sítio, levando em consideração três aspectos: a relação do público infantil com a internet (e as implicações decorrentes desse processo), as características e estrutura do portal (compreendendo assim o seu funcionamento) e a importância do lúdico na implementação do Mundo do Sítio.

3.1 Relação da infância com a internet

Um questionamento importante que existe em relação ao uso da internet por parte das crianças é o modo como elas lidam com toda essa interatividade e comunicação virtual. Como se dá a relação entre a infância e os ambientes virtuais?

Cruz (2005) explica que as atividades infantis sofreram um impacto contundente, diferente da relação que havia entre as crianças e a televisão no passado, onde o ato de brincar seria quase anulado para que a criança pudesse acompanhar a programação televisiva, apresentando assim uma participação passiva. No ambiente virtual, pelo contrário, as crianças são estimuladas ao brincar e a desenvolver novas habilidades, encontrar soluções de problemas e a se divertirem na maior parte do tempo de forma ativa. As novas gerações possuem um novo perfil frente às novas tecnologias da informação. Elas se alfabetizam nessa

nova linguagem desde muito cedo, por meio do acesso cada vez mais precoce a computadores, notebooks, tablets e smartphones e a uma inúmera gama de games e atividades desenvolvidas para esse público. Elas, inclusive, possuem uma facilidade maior de utilizar mídias diferentes e realizar várias atividades tudo ao mesmo tempo (CANATO, 2010; ALVES, 2007).

Essa geração atual tem sido chamada por alguns autores como nativos digitais, ou geração Z, por ser uma geração que nasceu mergulhada em todo esse avanço e desenvolvimento da *Web 2.0* e da popularização das tecnologias que permitem o acesso à internet, principalmente as tecnologias móveis. A geração Z é “moldada pela massificação das redes sociais, o culto ao iPhone e o sucesso de consoles como o Wii, o Playstation e o Xbox. Nativos digitais são também os ultraconectados” (YURI, 2010, p. 63).

Essa forma de classificar os usuários relacionando com o desenvolvimento tecnológico pode ser exemplificado da seguinte maneira (YURI, 2010, p. 64):

- **Baby-boomers:** nascidos entre 1949 e 1964, durante o período de nascimento e popularização da televisão;
- **Geração X:** nascidos entre 1965 e 1979, durante o período de desenvolvimento da televisão e sua programação, bem como o surgimento dos primeiros *videogames* e outros aparelhos que podiam ser ligados à TV, como o videocassete;
- **Geração Y:** nascidos entre 1980 e 1994, durante a popularização dos computadores e da internet;
- **Geração Z:** nascidos entre 1995 e 2009, durante o fortalecimento e desenvolvimento da internet e a popularização de outros equipamentos eletrônicos, como celulares e smartphones;
- **Geração Alpha:** a partir de 2010, com o fortalecimento da transmidiação e integração de diversas mídias diferentes.

A partir da geração Z, há um novo modo de pensar e utilizar as mídias digitais, onde a interação e conectividade é algo já bem definido e estabelecido. Eles possuem um poder de imersão e colaboração muito maior e mais complexo, sendo muito críticos e exigentes. Bottoni (2011) apresenta algumas características desse público:

- Suas atividades no mundo virtual são acompanhadas de perto por seus pais;
- São acostumados a ver muitas coisas ao mesmo tempo sem se focar em nada específico;
- São muito atraídos por *games* e brincadeiras;

- Gostam de ter contato com seus personagens e interesses favoritos tanto no mundo real quanto no virtual. Assim, é comum uma marca feita para aparelhos eletrônicos ganhar versões em brinquedos e outros produtos que as crianças podem usar e brincar fisicamente;
- O seu acesso é muito voltado para a interatividade, querem participar e interagir do mundo virtual de forma constante.

Grande parte do tempo utilizado pelas crianças enquanto navegam é dedicado ao uso de jogos e atividades lúdicas. Além de jogar, elas também procuram soluções para passar de fases em jogos, conhecidos como detonados, e buscam por informações sobre novos jogos no mercado. Esse interesse também é percebido no uso delas em aparelhos de celular, smartphones e tablets. O acesso a essas tecnologias ocorre cada vez mais cedo e é facilitado pela simplicidade de se manipular esses aparelhos que, com o avanço da tecnologia, estão cada vez mais intuitivos e utilizam simples toques com os dedos. Crianças com pouco mais de um ano já conseguem utilizar e brincar com aplicativos simples e a assistir vídeos infantis com rápidos toques de tela.

A geração Z e Alpha são o público alvo do Sítio, por isso os desenvolvedores estão sempre atentos às suas características e seus interesses para oferecer um produto atrativo, educativo, com conteúdo e que gere fidelização de público. Além de pesquisas, eles acompanham o público por meio de suas participações em redes sociais e interagindo com elas, de modo que elas percebam que a opinião delas é importante. Dessa interação, resulta até mesmo em mudanças no portal, para que se torne mais agradável a elas e as estimule ainda mais a participar e a opinar sobre o portal como um todo.

As crianças se tornaram um público consumidor sólido e diversas empresas patrocinam e buscam divulgar seus produtos para elas por meio de inserções comerciais em sites infantis, jogos patrocinados e a criação de universos narrativos que oferecem jogos e brincadeiras utilizando elementos de marketing em toda a sua estrutura. Canato (2010, p. 20) explica que “estas mesmas crianças, por viverem em tal ambiente rico em exposições midiáticas, entram em contato cada vez mais precocemente com marcas e os mecanismos do marketing” (CANATO, 2010, p. 20).

Porém, uma preocupação atual a respeito de produção de conteúdo para crianças é a questão de leis e normas que regem a publicidade para esse público. Em 04 de abril de 2014, foi publicada a resolução 163 do Conselho Nacional dos Direitos da Criança (Conanda) que foi aprovada por unanimidade em plenária do dia 13 de março do mesmo ano (Anexo 5). Esta resolução procura reafirmar e garantir que se cumpra o que já é estabelecido no Código de

Defesa do Consumidor (lei 8.078, artigo 37) que caracteriza como abusiva e ilegal a publicidade destinada a crianças menores de 12 anos, por elas não possuírem ainda a capacidade de julgamento sobre o conteúdo dessa publicidade (RUAS, 2014). “O texto considera abusiva a prática do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança, com a intenção de persuadi-la para o consumo de qualquer produto ou serviço” (TURLÃO, 2014, *online*). A resolução também considera abusiva a presença de publicidade em creches e ambientes escolares, bem como em materiais escolares e uniformes.

É considerado irregular também o uso de qualquer elemento ou referência ao universo infantil, como: linguagem infantil, vozes de crianças, representações de crianças, uso de artistas com apelo do público infantil, personagens ficticiais de programas ou animações infantis, entre outros. Uma das motivações da resolução é a preocupação com a saúde e aumento de casos de obesidade infantil. A restrição às publicidades de alimentos considerados pouco saudáveis seria uma ferramenta importante na prevenção deste problema.

[...] a resolução é resultado de um extenso trabalho do Conanda, órgão ligado à Secretaria Especial de Direitos Humanos da Presidência da República, que sempre recebeu denúncias de abusos e violações de direitos, o que inclui a publicidade dirigida às crianças. O Conanda trata, dentre outros temas ligados à infância e à adolescência, o direito à educação, saúde e combate à exploração sexual, da questão da publicidade dirigida às crianças. E o assunto também esteve na pauta da 9ª Conferência Nacional dos Direitos da Criança e do Adolescente, realizada em Brasília em 2012, que contou com a aprovação de uma moção contra a publicidade infantil (RUAS, 2014, *online*).

A resolução é ainda considerada polêmica e com várias interpretações e conflitos. O Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária (Conar), que define as normas a serem seguidas pelos anunciantes no país, ainda não se posicionou sobre o assunto e as agências publicitárias devem seguir as recomendações dos dois órgãos (TURLÃO, 2014).

O debate sobre a resolução trouxe a tona também as discussões sobre o projeto de lei 5921/2001 que se encontra em tramitação e aguarda parecer do relator na comissão de Constituição e Justiça e de Cidadania (CCJC). Desde que foi apresentada pela primeira vez, em 12 de dezembro de 2001, a lei passou por análise e discussões em diversas comissões na câmara dos deputados. O objetivo dela, caso seja aprovada, é o de proibir a publicidade e propaganda para a venda de produtos infantis⁶.

⁶ Disponível em: <<http://www.camara.gov.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=43201>>. Acesso em: 22 jul. 2014.

O debate promete se estender por um bom tempo ainda antes de ter um destino concreto, mas já percebemos uma preocupação grande por parte das empresas de mídias e agências publicitárias em rever seus trabalhos para o público infantil e fazer as devidas adequações.

Um ponto negativo que se percebe é que toda essa restrição pode diminuir ou até mesmo acabar com a produção de produtos destinados às crianças, principalmente para a televisão, internet e mídia impressa. Sem publicidade, torna-se inviável a produção de programas destinados a esse público, e já sentimos o reflexo disso no cancelamento de programação infantil em diversas emissoras de televisão aberta no Brasil.

No caso do Mundo do Sítio, os reflexos dessa regulamentação aconteceram recentemente com o fim de jogos e ações patrocinadas e das cotas de patrocínio do portal (antes era possível ver na página inicial as marcas patrocinadoras, agora elas foram retiradas e ficaram apenas os logos da editora Globo e Globo Marcas).

3.2 Estrutura do Mundo do Sítio

O Mundo do Sítio é desenvolvido em linguagem *Adobe Flash*, que é uma linguagem de programação que possibilita a criação de animações utilizando gráficos vetoriais e que permite “liberdade para novas interações e representações online de *videogames*, além de uma navegação mais fluida com transições entre páginas mais suaves” (CANATO, 2010, p. 37, grifo do autor).

Para ter acesso ao portal, é preciso a realização de dois cadastros. O primeiro é o cadastro da pessoa responsável pela criança, que deve ser maior de 18 anos. O segundo cadastro é o do *login* e senha para a criança. Os pais podem cadastrar mais de uma criança, cada uma com um *login* e senha próprios. Os pais também podem optar em realizar a assinatura do portal, pagando uma taxa mensal que é debitada em conta corrente ou em cartão de crédito. Com a assinatura, o acesso ao portal é completo.

Para a criação do portal, os personagens de Lobato passaram por uma reformulação visual comandada pelo ilustrador Bruno Okada, que os deixou mais coloridos e modernos, acompanhando o traço e estilo de animações infantis atuais. Segundo Okada:

É uma enorme responsabilidade mexer em personagens tão especiais e que fazem

parte da memória de tanta gente, por isso, mesmo levando tudo pra um esquema mais cartoon, tentei manter ao máximo a essência de cada personagem do Sítio, tão presentes na cultura brasileira. (FAZ, 2011).



Figura 28 – Design de personagens
Fonte: FAZ, 2011.

A trilha sonora e sonorização do site foi desenvolvida em parceria com a banda “1/2 Dúzia de 3 ou 4”, uma banda que trabalha com sons brasileiros e “que criou sons e ritmos baseados no forró e na música caipira, para acompanhar o jogo.” (DORLY NETO, 2011)⁷. Os músicos Daniel Carezzato e Marcos Mesquita, integrantes da equipe do portal, afirmam que a prioridade foi utilizar instrumentos brasileiros e também instrumentos inusitados (para o jogo do Hércules, por exemplo, foi utilizado um violino desafinado), criando assim sons que não irritassem as crianças e os pais (MUNDODOSÍTIO, 2011). Para a trilha, a equipe também conseguiu os direitos de uso da música tema das versões para a TV do Sítio, composta e interpretada por Gilberto Gil. Essa música foi trabalhada digitalmente com a combinação de diversos sons e utilizada na entrada da casa da árvore, no mapa do Sítio e em cada um dos ambientes do Sítio.

A página de abertura do portal Mundo do Sítio⁸ apresenta cores claras e os desenhos dos principais personagens do Sítio recebendo o visitante. A entrada do sítio está representada ao fundo, com a casa, árvores e arbustos, representados por formas geométricas e muitas cores.

⁷ Amostras de sons do portal disponível em: <<http://www.danielczz.com/pag-cont-mundodositio.html?iframe=true&width=670&height=600>>. Acesso em: 15 out. 2013.

⁸ Disponível em: <<http://mundodositio.globo.com>>.

quem ainda não possui cadastro, essa página passa as informações necessárias aos pais que desejam cadastrar seus filhos, como informações de segurança, a forma de navegação, por meio de um avatar personalizado da criança e os incentivos pedagógicos do portal.

- **Ajuda:** aqui estão disponíveis as principais dúvidas e respostas que os usuários possam ter sobre o uso do portal, com relação ao cadastro da criança, como jogar, dúvidas dos pais e responsáveis, assinatura, segurança, política de privacidade, problemas técnicos e senha e informações cadastrais. Também estão disponíveis os tutoriais dos jogos, separados por área de localização dentro do site e um espaço para entrar em contato diretamente com os administradores da página.
- **Blog:** direciona o usuário para o “Blog do Sítio”, o diário virtual que reúne as principais novidades do portal e publica diariamente notícias, matérias especiais, brincadeiras, entre outras informações relacionadas ao Sítio.
- **Assine:** página com informações sobre assinatura para acesso total ao portal, com informações de preço e todos os recursos disponíveis para a criança. Sem a assinatura, as crianças possuem acesso limitado aos jogos e atividades. Por fim, há um link para ser efetivada a assinatura.



Figura 30 – Logomarca do portal

No canto superior esquerdo da página inicial, encontramos a logomarca do Mundo do Sítio, com uma esfera verde representando um mundo e elementos característicos do Sítio (a casa do sítio, o celeiro, um poço, um rio, o sol, nuvens, árvores, arbustos, uma cerca e um moinho) e personagens do Sítio como Emília, Narizinho, Pedrinho e Visconde, que percorrem essa esfera. Ao lado direito do globo, sobrepondo-o, encontra-se o nome do portal em letras grandes e vermelhas, com um contorno branco.

No centro da página inicial encontra-se uma animação da boneca Emília e sob ela o

botão “Brincar” em grande destaque e que, ao ser clicado, direciona para a página de acesso ao portal. Ao lado direito encontramos o Visconde de Sabugosa animado e um balão de leitura, típico de histórias em quadrinhos, indica um link para os pais realizarem uma assinatura do portal.

Logo abaixo, encontram-se quatro caixas de textos com links, sendo os dois primeiros direcionados para a página de informações e página de assinatura, respectivamente, o terceiro informando sobre a biblioteca do Visconde, onde se encontram informações sobre os livros virtuais disponíveis no portal, suas características e modo de acesso, e o quarto tópico informando sobre os jogos, suas características e suas funções pedagógicas.

Finalizando a página inicial, encontramos os logotipos das empresas que patrocinam o portal⁹, os logos da Editora Globo e Globo Marcas, que são as empresas responsáveis pela criação e administração do portal, os dados técnicos da página, expediente, link para os dados dos personagens ficticiais do Sítio, política de privacidade, termos de uso, links para as redes sociais Twitter, Facebook e Orkut, e a classificação indicativa do portal, que é livre para todas as idades.

Ao clicar no botão brincar, somos direcionados para a página de *login* de acesso ou cadastro de novo usuário. Como a página é desenvolvida em *Flash*, antes desta página abrir, aparece uma página intermediária de carregamento.

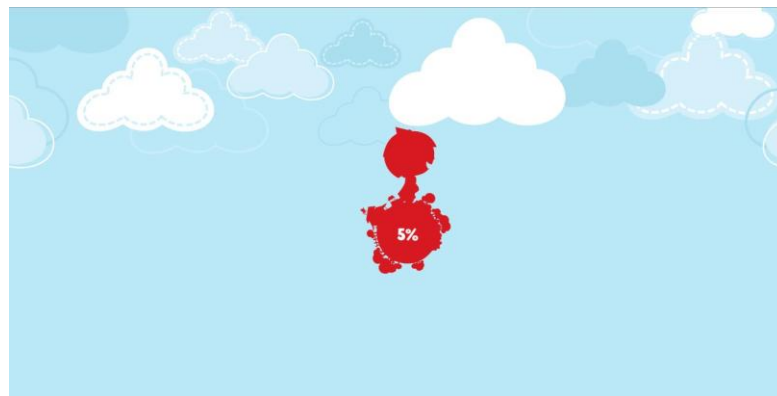


Figura 31 - Página de carregamento

Durante o uso do portal, sempre em que há mudança de página, aparece uma página de carregamento. Apenas na entrada para acesso ao portal que a página de carregamento é simples, sem oferecer nenhuma atividade.

⁹ A partir do primeiro semestre de 2014 o apoio cultural foi retirado.



Figura 32 – Página de login ou cadastro

As etapas de cadastramento são feitas por meio de telas ilustradas, com fácil visualização e compreensão. A criança pode iniciar o cadastro, mas precisará colocar o *e-mail* de um familiar responsável para que o cadastro seja concluído (e também realizar a assinatura, se for o caso).



Figura 33 – Página inicial de cadastro de nova criança



Figura 34 – Página de cadastro de login e senha da criança

Com a posse de sua senha e *login*, a criança pode entrar no portal. Mais uma vez, e durante toda a troca de páginas dentro do Mundo, há uma página de jogo aleatório para que a criança possa brincar enquanto aguarda o carregamento da página (o tempo irá depender da velocidade da conexão da criança). Esse recurso foi utilizado para que a criança não perca o interesse na página enquanto espera o seu carregamento.



Figura 35 – Jogo de espera de carregamento

Ao carregar, a criança é direcionada para a página da *Casa da árvore*, ponto inicial do *Mundo do Sítio*. Nela, a criança tem as informações sobre seu desempenho no *Mundo*, como o nível em que se encontra, seu título e a quantidade de moedas que possui. O nível e título da criança aumentam à medida que ela joga no portal. A cada jogo terminado, ela ganha moedas que poderá utilizar para trocar por itens para seu avatar na *Venda do Seu Elias*, um dos vários locais que a criança pode visitar no *Mundo*.

Há na *Casa da árvore* também, um jornal denominado *O grito do Picapau Amarelo* onde a criança poderá ler informações que são publicadas no *Blog do Sítio*, como textos, imagens e vídeos sobre temas de datas especiais (dia das mães, dos pais, Natal, Folclore, etc.), dicas de saúde e educação.

Também está disponível na *Casa da Árvore* um *link* para a *Biblioteca do Visconde*, onde estão disponíveis os livros com textos de Lobato narrados pela atriz Denise Fraga. A *Biblioteca do Visconde* também é um dos locais de visita que pode ser acessado tanto por aqui quanto durante a visita da criança dentro do *Sítio*.

Outra funcionalidade disponível na *Casa* é a *Sala de Troféus*, onde a criança pode verificar os troféus que recebeu por completar atividades e jogos. No canto esquerdo da *Casa da Árvore*, encontra-se um computador que se a criança clicar a levará para um campo com papéis de parede, *emoticons* e bonecos de papel que ela poderá copiar e utilizar em seu computador. Acima do computador encontra-se um mural para desenhos, que ainda encontra-

se em fase de implementação¹⁰.

No centro da *Casa da Árvore*, em seu lado direito, encontramos a entrada para o Banheiro, onde a criança pode lavar as mãos (clicando no lavatório aparece uma tela com as mãos do avatar da criança com bactérias e um sabão que, ao ser clicado, a criança pode passar nas mãos do personagem e matar as bactérias, até ficarem limpas), um vaso sanitário que, ao ser clicado, faz o barulho de uma descarga, e o chuveiro que, ao ser clicado, fecha a cortina em torno do avatar e representa o banho dele, com o som de ducha e do personagem tomando banho. A função desse campo é o de orientar e incentivar a criança a ter higiene e limpeza.

Bem ao centro do tronco da árvore há um elevador onde a criança pode clicar e então aparecerá um link com os botões para o segundo e primeiro andar e o térreo. O primeiro andar é o inicial, o segundo andar leva a criança para mais uma área da *Casa da Árvore*, com novas opções de atividades. No lado esquerdo, encontra-se um guarda-roupa onde a criança pode editar seu avatar, modificando suas características físicas, sua roupa e acessórios. Até janeiro de 2014, havia ao lado desse guarda-roupa a sapataria *Klin*, uma das marcas patrocinadoras do Portal. Nesse link, a criança era levada novamente à edição de seu avatar, dessa vez para escolher um sapato para seu personagem, que seria um modelo da marca patrocinadora *Klin*. Esse campo foi descontinuado, bem como todas as demais ações da *Klin* ao longo do portal, pela extinção das atividades patrocinadas.

Ao lado direito, há uma sala de televisão onde a criança pode clicar em uma TV e será direcionada para uma área que simboliza uma televisão com vários canais. Cada canal é um vídeo que está disponível na página do *Mundo do Sítio* no YouTube, com entrevistas, músicas, dicas e um episódio da série televisiva do Sítio da década de 2000. Também há um rádio, onde a criança poderá ouvir todas as músicas da trilha sonora do portal.

Até janeiro de 2014, voltando pelo elevador, no térreo, a criança encontrava a casinha de seu cachorro virtual, que fazia parte de uma ação publicitária da *Klin* e que podia ser adotado na área da *Vila*, um dos ambientes virtuais do *Sítio*. Clicando na casinha, a criança podia também alimentar seu animal e realizar outras atividades com ele, como sentar, dormir, rolar e beber. Também existiam links para personalização do cãozinho. Com o fim da ação publicitária, a casinha entrou em manutenção e desenvolveram outro sistema de adoção de mascotes, não mais com uma única opção. Agora, a criança pode escolher entre cão, gato e arara e o sexo do seu animal. Fora a casinha do animal, o outro link que há é uma placa que leva a criança direto para a *Vila*, dentro do *Mundo do Sítio*.

¹⁰ Não foi lançado até 15/12/2013.

Voltando ao primeiro andar, ao lado direito, a criança encontra o mapa do *Mundo do Sítio*, onde a criança localiza todas as áreas e reinos disponíveis para visitação e onde ela encontrará os jogos e a maioria das atividades disponíveis. As áreas navegáveis disponíveis no mapa, além da Casa da Árvore, são as seguintes:

- **Sítio do Picapau Amarelo:** principal área e que concentra o maior número de jogos e lugares para serem visitados, ao todo são 12 jogos (Pique bandeira, Piquenique, Pé na tábua, Cata Milho, Ovelhada, Poço do Visconde, Ploc Ploc Plac, Bocada, Festaça, Esconde-esconde, Rabicoball e Vitaminado) e 5 ambientes (Sítio do Picapau, Casa da Dona Benta, Cozinha da Tia Nastácia, Pomar do Sítio e uma área oculta, a toca das minhocas). Essa área procura reproduzir o principal ambiente do Sítio e é uma das que mais recebe visitantes.



Figura 36 – ambiente navegável do Sítio

- **Grande Circo dos Escavallinhos:** inspirado no circo que as crianças organizam no livro *Reinações de Narizinho*, esta área contém 7 jogos (Anjobol, Cata-vento, Cabum, Boca do Palhaço, Jogo da Lata, Pescaria e Barraca do beijo) e 1 ambiente (a área do circo).



Figura 37 – ambiente navegável do circo

- **Reino das Águas Claras:** reproduz o ambiente do Reino das Águas Claras, primeiro local mágico que Narizinho e Emília visitam no início de *Reinações de Narizinho*, esta área possui 3 jogos (Aquabolha, Doutor Caramujo e Ateliê da Dona Aranha) e o ambiente do Reino das Águas Claras.



Figura 38 – ambiente navegável das Águas Claras

- **Caverna da Cuca:** inspirado na descrição da gruta da Cuca do livro *O Saci*, esta área reproduz o lar da bruxa e possui 2 jogos (Veste a Cuca e Poção da Cuca).



Figura 39 – ambiente navegável da caverna da Cuca

- **Capoeirão dos Tucanos:** palco principal das aventuras de *Caçadas de Pedrinho* e *O Saci*, esse ambiente fica próximo ao terreno do Sítio e é uma mata onde habitam vários animais e seres mágicos. Possui 3 jogos (Reforma da natureza, Atravessura e Saci pula-pula) e 3 ambientes (Capoeirão dos Tucanos, Vila dos Tucanos e o Pântano).

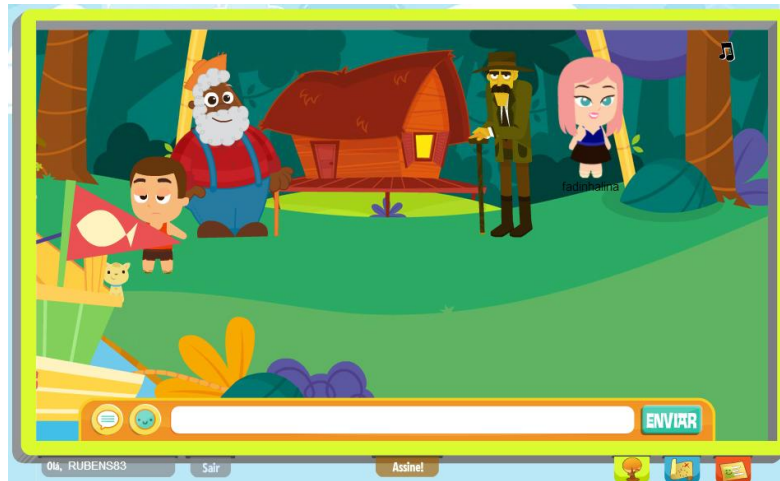


Figura 40 – ambiente navegável do Capoeirão dos Tucanos

- **Vila:** pequena vila próxima à vila, habitada por uma pequena população e onde fica a venda do Seu Elias, onde Tia Nastácia e Dona Benta fazem compras para o Sítio. Esse ambiente possui 4 jogos (Brincaderia, Armazém do Seu Elias, Pedrinho Copa, Adoção de mascotes) e 2 áreas (Vila e Veterinari). É um ambiente muito visitado pelas crianças, que vão ao armazém trocar suas moedas por objetos personalizáveis para seus avatares ou procuram pela clínica veterinária para adoção de animais e cuidar dos seus bichinhos virtuais.



Figura 41 – ambiente navegável da Vila

- **Terra Encantada da Sabedoria:** inspirado nas obras pedagógicas de Lobato, como *Emília no País da Gramática* e *Aritmética da Emília*, essa área possui 5 jogos (Frutemática, Caça números, Liga a letra, Quem sou eu? E Oficina de Pintura) e 3 áreas (Terra encantada, Biblioteca do Visconde e Museu do Lobato). Na biblioteca, as

crianças têm acesso à contação de histórias de trechos dos livros de Lobato e no Museu a criança conhece mais sobre a vida e obra de Lobato.



Figura 42 – ambiente navegável da Terra Encantada da Sabedoria

- **Grécia Antiga:** baseado nos livros *O Minotauro* e *Doze Trabalhos de Hércules*, reproduzindo elementos da Grécia Antiga, esta área possui 2 jogos (Hércules em Uttaok e Sonorus) e 2 ambientes (Grécia Antiga e Labirinto do Minotauro).

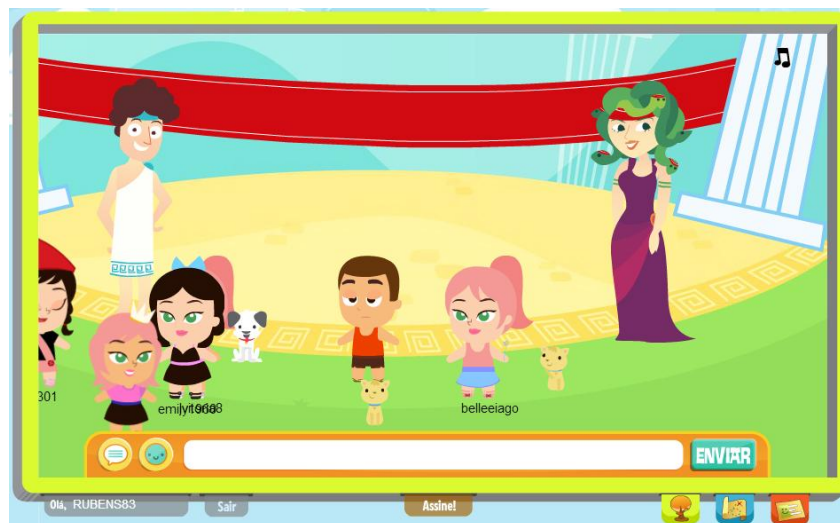


Figura 43 – ambiente navegável da Grécia Antiga

Enquanto navegam, caminhando pelos cenários, o usuário pode encontrar outras crianças e interagir com elas, por meio dos diálogos pré-programados e adicioná-los como amigos, além de ver seu nível no jogo.

Ao longo de toda a navegação, a criança pode acessar algumas abas que estão disponíveis no canto inferior da tela, que são atalhos para retornar à Casa da Árvore, ao Mapa, para Minhas Coisas (que apresenta o nível da criança, as moedas virtuais que possui, os seus amigos virtuais e suas informações). Também, há disponível uma aba para quem não é

assinante e deseja assinar e uma aba para sair do portal.

3.3 Aspectos lúdicos do Mundo do Sítio

Um elemento importante do *Mundo do Sítio* é seu aspecto lúdico, de trabalhar com o imaginário, o *faz-de-conta* (o imaginar estar em outro local fazendo determinadas coisas) e, com o jogo, semelhante ao que realizava o próprio Lobato em sua literatura, só que agora com o apoio da tecnologia para materializar em imagem e som o universo mágico lobatiano. Lobato utilizava elementos palpáveis do universo infantil da sua época, como bonecos de espiga de milho e boneca de pano, o que transportava a criança para aquele universo mágico também fora da leitura, por meio de brincadeiras que elas poderiam realizar com esses mesmos objetos. O autor também não explicava o fantástico em sua narrativa, ele simplesmente acontecia e era o suficiente para seus leitores, que aceitavam o jogo e também brincavam com o faz-de-conta estabelecido. Murray (2003) afirma que os jogos, bem como todas as experiências que envolvam o faz-de-conta, são *objetos transicionais* e evocam o mesmo sentimento gerado por um brinquedo de infância, como um urso de pelúcia, em que mistura uma afetividade emocional com um sentimento de prazer e realização, estabelecendo uma relação equilibrada entre o real e o fantástico. Essa relação é definida pelo conceito de Coleridge de suspensão da descrença que, segundo Eco (1997) é a capacidade de o leitor compreender que o que é narrado é imaginário, mas não deve ser considerado como uma mentira. A autora acredita que esse conceito é frágil até para as análises de meios de comunicação tradicionais e define um novo conceito, dessa vez de criação ativa da crença. “Por causa de nosso desejo de vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência” (MURRAY, 2003, p. 111). As crianças que utilizam o Mundo do Sítio vivenciam dessa forma, utilizando seus conhecimentos para reforçar a experiência que vivenciam enquanto navegam pelo portal.

Para compreender melhor os aspectos lúdicos do Mundo do Sítio, recorreremos aos autores Huizinga (2007) e Caillois (1990) que teorizaram sobre o fenômeno do lúdico e do jogo, mostrando que o lúdico está presente no desenvolvimento cultural do homem e as estruturas das sociedades humanas, com suas regras, direitos e deveres, são similares às estruturas lúdicas dos jogos (PIMENTEL, 2010). “O jogo distingue-se da vida ‘comum’ tanto

pelo lugar quanto pela duração que ocupa. [...] ‘É jogado até o fim’, dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios” (HUIZINGA, 2007, p. 12). Caillois (1990) explica que existiria no jogo o regimento de quatro impulsos lúdicos primários que atravessam o ato de jogar e o cotidiano do jogador e que são dá ordem psicológica, que seriam:

agon (competição – a ambição de triunfar graças ao próprio mérito em uma competência regulamentada), *ilinx* (a busca de vertigem), *mimicry* (simulacro – o gosto por uma personalidade alheia) e *alea* (sorte – a renúncia da vontade em benefício de uma espera ansiosa e passiva do destino). (LARA; PIMENTEL; 2006, p. 180).

Estas categorias, conforme explicam Lara e Pimentel (2006) estão presentes na cultura humana, não apenas nos jogos, mas também em outras esferas culturais, como nos esportes, teatro, carnaval, provas, vestibulares, determinadas profissões, entre outras.

Levando em consideração os estudos sobre o lúdico e o jogo, é preciso ter em mente que o termo ‘lúdico’ ainda não é reconhecido como o estudo de um fenômeno próprio em diversos trabalhos científicos; “[...] o lúdico é tratado como sinônimo de suas manifestações (jogo, brincadeira, folguedos, festas, entre outros)” (PIMENTEL, 2010, p. 14). Os estudos sobre o fenômeno do lúdico são resultados, na maioria das vezes, de trabalhos sobre jogos e *videogames*.

Criticados durante anos como nocivo às crianças, os *videogames* estão aos poucos mudando de status e mostrando muito mais aspectos positivos do que negativos. Para Johnson (2012), os games estão cada vez mais complexos e estimulam diversas habilidades cognitivas e motoras de seus jogadores, tão importantes quanto as características positivas da leitura de livros, por exemplo. O autor afirma que os games produzem um efeito no cérebro diferente de outros objetos culturais, permitindo que seus jogadores aprendam sem perceber que estão aprendendo, e isto se daria pelos efeitos positivos das recompensas dadas pelos jogos, que ativariam áreas de prazer no cérebro. “A maioria dos games oferece um mundo ficcional no qual as recompensas são maiores, mais vívidas e definidas mais claramente do que na vida” (JOHNSON, 2012, p.36).

Com o avanço técnico e popularização da internet, os games online também se desenvolveram e passaram a fazer parte de uma gama cada vez maior de serviços *online*, como sites infantis, redes sociais, propagandas, páginas de empresas, grandes portais de informação, bem como sites próprios de jogos. Uma característica importante desses jogos é

que eles formam redes de pessoas que jogam os mesmos jogos e trocam informação entre si em sua grande parte em tempo real, enquanto jogam.

Os games *online* podem ser individuais, onde apenas um jogador participa, ou multiplayer, explorando “as possibilidades de interação humano-humano mediadas pelo computador” (FRAGOSO, 2008, p. 37). A maioria dos jogos multiplayer está desenvolvendo o que Castells (2010, p. XIV) denomina de “espaços sociais de realidade virtual que combinam sociabilidade e experimentação com jogos de interpretação de personagens”. Alguns modelos de game multiplayer são:

- **MUDs** (*Multi-user Dungeon*) – é um RPG (Jogos de Representação) multijogadores, normalmente jogado pela internet. Cada jogador assume um personagem e molda-o ao seu modo, seguindo orientações previamente estabelecidas. Os primeiros MUDs foram baseados nos jogos *Dungeons & Dragons* e *Colossal Cave Adventure*;
- **MMORPGs** (*Massive multiplayer online role-playing game*) – Game que permite que milhares de jogadores participem ao mesmo tempo, por meio da internet em um universo virtual dinâmico. Exemplo: *World of Warcraft*;
- **Jogos de simulação**: “o jogador deve desenvolver novas formas de vida, gerir sistemas econômicos, constituir famílias, enfim, simular o real, antecipar e planejar ações, desenvolver estratégias, projetar os seus conteúdos afetivos e sociais (ALVES, 2007). Exemplos: *SimCity*, *SimLife*, *The Sims*, *Age of Empires* e *Food Force*.”
- **Advergames**: são jogos publicitários onde suas narrativas apresentam temática relacionada à uma marca de um cliente (PINHEIRO, 2006). Exemplo: *America’s Army*, *game online* do exército americano que procura divulgar o alistamento militar.
- **Serious games**: “jogos que exploram a atuação profissional e o treinamento por meio das narrativas interativas dos games” (PINHEIRO, 2006, p. 10).

Para Fragoso (2008), os games online possuem características semelhantes da definição de Oldenburg (1999) de terceiros lugares. As principais são:

- Contribui para o relaxamento e descontração;
- Não há a obrigatoriedade de participação de interlocutores, pode-se realizar de forma solitária;
- Potencial para a surpresa e novidade;
- Permite a participação de pessoas de diferentes origens e culturas, bem como interesses diversos;
- Abolição da posição social de seus usuários;

- Territórios neutros, com liberdade para o usuário se movimentar como e quando quiser;
- Todos os participantes podem ser contactados entre si;
- Colabora na formação de grupos de pessoas com os mesmos interesses;
- Favorecimento de companheirismo e auxílio mútuo;
- Acessíveis a qualquer momento e pelo tempo que o usuário desejar.

Teixeira (2005) afirma que os *games* são uma combinação híbrida e integrada de características estéticas e sociais, formando uma nova estrutura de audiência (tanto em termos de massa quanto de recepção), diferente de outras mídias como o teatro, o cinema e os romances literários. Esta visão é um reflexo dos estudos científicos de *games*, que se fortaleceram ao final da década de 1990, com autores como Gonzalo Frasca e Espen Aarseth. Estes autores associaram o termo ludologia¹¹ aos estudos de games abrangendo “um discurso (lógos) dentro das fronteiras (sociais e culturais) do entretenimento (ludus)” (TEIXEIRA, 2005, p.467). Os ludólogos têm como foco de estudo as características de jogabilidade, regras e cenários. “A jogabilidade definirá as ações, estratégias e motivos dos jogadores; as regras (incluindo as de simulação) definirão a estrutura do jogo; por fim, o cenário de jogo, o conteúdo ficcional, a concepção topológica, texturas, etc” (TEIXEIRA, 2005, p. 473). Dessa forma, a ludologia analisa os mecanismos estruturais, gnoseológicos, fenomenológicos e elementos lúdicos presentes nos games, desenvolvendo assim genealogias, tipologias e modelos. Os autores também procuraram delimitar o campo de atuação da ludologia com os estudos da narratologia, que também é uma importante área de estudo dos *games*. A narratologia nasce dos estudos literários e busca identificar as regras e o que há de semelhante entre as narrativas. Os narratólogos, de acordo com Teixeira (2008), seguem a tradição da Poética de Aristóteles e os estudos do Estruturalismo francês (Barthes, Todorov, Genette e Lévi-Strauss) e do pós-estruturalismo francês (George Landaw).

O traço característico e comum a esses diferentes estudos é um esforço de racionalização da ficção narrativa, que ocasionou uma profunda reviravolta metodológica, levando à constituição da ‘narratividade’, uma quase disciplina conhecida também pelo nome de narratologia (BERTRAND, 2003, p. 266).

Azevedo (2006) mostra que o princípio dos estudos da narratologia centrava-se na história e cita Propp e Greimás como importantes estudiosos desse período. Propp estudava as

¹¹ O termo ludologia era utilizado para o estudo de jogos em geral, em especial os jogos de tabuleiro (TEIXEIRA, 2005)

funções existentes nos contos de fadas russos e Greimás desenvolveu um modelo de análise por meio de seis categorias. O autor afirma também que outros estudiosos centraram-se na estrutura narrativa, como Genette que estudou relações temporais entre texto e história do texto.

Com relação aos *games*, Branco e Pinheiro (2006) explicam que o fortalecimento da narrativa presente neles acompanhou o desenvolvimento técnico dos mesmos. Nos primeiros jogos, pontos e quadrados coloridos recebiam um nome e uma posição na tela e a narrativa se resumia a um pequeno texto, normalmente na caixa do jogo, indicando que determinado ponto colorido era o herói e o outro ponto era o vilão. Com a evolução técnica dos jogos, as histórias passaram a ser melhor elaboradas, se tornando cada vez mais complexas e intrincadas com o tempo.

Uma articulação entre a ludologia e narratologia permite uma análise estrutural dos *games*, compreendendo a relação entre o sistema ludológico e os elementos narratológicos do jogo, gerando assim um produto narrativo lúdico (FRASCA, 1998; BRANCO; PINHEIRO, 2006).

Importante teórico da área da comunicação, McLuhan (2011, p.264) já antevia os benefícios e importância dos jogos para o homem. Para o autor, os jogos seriam extensões da mente humana.

Os jogos são artes populares, *reações* coletivas e sociais às principais tendências e ações de qualquer cultura. Como as instituições, os jogos são extensões do homem social e do corpo político, como as tecnologias são extensões do organismo animal. Tanto os jogos como as tecnologias são contra-irritantes ou meios de ajustamento às pressões e tensões das ações especializadas de qualquer grupo social. Como extensões da resposta popular às tensões do trabalho, os jogos são modelos fiéis de uma cultura. Incorporam tanto a ação como a reação de populações inteiras numa única imagem dinâmica.

Aarseth (2001) afirma que os jogos são um gênero artístico próprio e com uma estética única com múltiplas possibilidades, que deve ser analisado pelos seus próprios elementos, sendo os principais, destacados pelo autor, a participação ativa e concentrada, a interatividade e a imersão.

A participação ativa e concentrada pressupõe a existência de ao menos um jogador que irá dirigir sua atenção e foco ao ato de jogar, tendo em mente suas regras, estruturas e os limites de tempo e espaço.

O jogo inicia-se e, em determinado momento, ‘acabou’. Joga-se até que se chegue a um certo fim. [...] A limitação de espaço é ainda mais fragante do que a limitação

no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. [...] A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal, etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. (HUIZINGA, 2007, p. 12-13).

No Mundo do Sítio, o espaço é o virtual que é acessado por meio do *login* e senha da tela inicial e que, após carregado, leva a criança a áreas imagéticas e sonoras que remetem ao universo mágico do Picapau Amarelo. O tempo é o período em que permanece conectada, e também o tempo próprio de jogos específicos, disponíveis no portal que, por sua vez, também possuem espaços, ‘tabuleiros’, e regras próprias e específicas.

A interatividade oferecida pelos jogos é um elemento importante que contribui para o alto poder de imersão que eles nos oferecem, principalmente pela possibilidade de escolher caminhos e tomar decisões como se realmente estivesse presente naquele universo ficcional.

[A interatividade] seduz os seus usuários na medida em que permite ao jogador criar e navegar em mundos virtuais que promovem desafios constantes, exigindo que sejam tomadas decisões com certa agilidade, que podem possibilitar o desenvolvimento de estratégias cognitivas, como planejamento e antecipação, bem como, as funções cognitivas da memória, da atenção, da percepção, da imaginação (ALVES, 2007, p. 12).

Já a imersão é a capacidade de entrarmos metaforicamente no universo do jogo, na narrativa estabelecida e, enquanto jogamos, assumimos que também fazemos parte daquele universo.

Buscamos de uma experiência imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, [...] que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. Gostamos de sair de nosso mundo familiar, do sentido de vigilância que advém de estarmos nesse lugar novo, e no deleite do que é aprendermos a nos movimentar dentro dele. (MURRAY, 2003, p. 102).

Todos esses aspectos lúdicos são a base do *Mundo do Sítio*. Canato (2010) alerta que o aspecto lúdico em um *website* não é uma decorrência da tecnologia, mas sim a visão dos seus criadores e desenvolvedores. Percebemos essa preocupação com o lúdico presente em todo o desenvolvimento do portal, como explica Marcelo Cunha Bueno, que trabalhou como consultor pedagógico do Portal, os jogos disponíveis no Mundo do Sítio procuram “se aproximar do que a criança vive na escola sem ser a escola” (MUNDODOSÍTIO, 2011). Bueno afirma também que:

entendendo essa forma de pensar da criança a gente acabou estruturando alguns jogos, como que casou [...] aquilo que, teoricamente, é educativo, aquilo que é pedagógico, com aquilo que não é pedagógico, é da ordem do jogar, do brincar, do lúdico. [...] O jogo leva a sério a vontade da criança jogar, leva a sério a proposta e ainda abre a possibilidade da brincadeira. Não são jogos que excluem ninguém, eles pedem a participação de todo mundo, quando a criança não conseguir aquele desafio ela vai ter a possibilidade de tentar, ela vai ter a possibilidade de entender que existe um tempo pra ela chegar até lá. (MUNDODOSÍTIO, 2011).

Uma das etapas para o desenvolvimento dos jogos contou com a presença de crianças entre 5 e 13 anos para os testar na prática. Elas jogaram e deram sua opinião sobre cada jogo e o que acharam de todas as atividades, gerando informações importantes para os desenvolvedores sobre o que estava bom e o que precisava ser melhorado. Essa análise aconteceu em dezembro de 2010, quatro meses antes do lançamento oficial do portal.

Ao todo, o portal possui atualmente 38 jogos, com características variadas, inspirados em personagens e passagens de livros do Sítio. Os jogos são um dos principais elementos de atração e retenção de público no portal.

O Mundo do Sítio possui características de MMORPGs, pois conta com a participação de inúmeros usuários ao mesmo tempo dentro de um universo virtual. Os jogos disponíveis no portal podem ser classificados como jogos de esporte, onde há a simulação de partidas de esportes conhecidos, jogos educativos que trabalham com conceitos escolares, jogos que simulam brincadeiras infantis e jogos baseados em passagens e personagens dos livros de Lobato.

- **Jogos de esporte:** são jogos que simulam partidas esportivas de esportes conhecidos, como futebol e corrida. Nesses jogos há sempre a presença de um ou mais adversários que o jogador deverá derrotar realizando pontos, de acordo com as regras de cada um. São os seguintes: Pé-na-tábua, Rabicoball, Pedrinho Copa, Aquabolha e Anjobol;
- **Jogos educativos:** embora todos os jogos disponíveis possuam conteúdo educativo, esses são fortemente influenciados por conteúdos escolares, de forma que o brincar da criança seja também uma oportunidade de fixação de conteúdos importantes para elas. São os seguintes: Vitaminado, Adoção de mascotes, Brincaderia, Frutemática, Caça-números, Quem sou eu?, Oficina de Pintura e Sonorus.
- **Brincadeiras Infantis:** baseados em brincadeiras e jogos conhecidos pelas crianças, bem como brincadeiras que são comuns em parques de diversão. Esses jogos procuram reproduzir no mundo virtual a mesma experiência dessas brincadeiras

conhecidas. São os seguintes: Pique-bandeira, Esconde-esconde, Cata-vento, Cabum, Boca do palhaço, Jogo da Lata, Pescaria e Barraca do beijo.

- **Jogos da obra de Lobato:** jogos educativos desenvolvidos com base em trechos, personagens e características do Sítio do Picapau Amarelo. São eles: Pique-nique, Cata-milho, Ovelhada, Poço do Visconde, Plic ploc plac, Bocada, Festança, Brincaderia, Armazém do Seu Elias, Hércules em Uttaok, Doutor Caramujo, Ateliê da Dona Aranha, Veste Cuca, Poção Cuca, Reforma da natureza, Atravessura e Saci pula-pula.

Os jogos possuem uma estrutura básica comum, com uma tela de abertura ilustrada com os temas e personagens presentes no *game* e contendo os seguintes *links*:

- **Jogar:** dá acesso ao início do jogo. Antes de o jogo ter início, uma tela com instruções e regras gerais aparece explicando como proceder;
- **Dicas:** dicas e instruções sobre como jogar;
- **Ranking:** informa aos jogadores que alcançaram maior pontuação no jogo e indica também a pontuação do jogador;
- **Sair:** retorna ao ambiente do Mundo do Sítio.



Figura 44 – Página de abertura do jogo Ovelhada

O teclado e/ou mouse são utilizados para comandar o personagem do jogo. As teclas utilizadas são geralmente as direcionais, permitindo o movimento do personagem no cenário do jogo, e a tecla espaço para permitir alguma ação do personagem (pegar algo, lançar um objeto, realizar um determinado movimento, entre outros). Em alguns casos, outras teclas podem ser utilizadas. Nos jogos em que é utilizado o mouse, a movimentação do cursor realiza o movimento do personagem e o clique em seu botão a ação. Alguns jogos permitem

também que a criança escolha entre o teclado ou mouse para jogar.

O cenário do jogo representa o ambiente da ação, indicando os personagens presentes e tudo o que é relativo à tarefa a ser cumprida. O cenário contém ilustrações semelhantes a todas utilizadas no portal. Em alguns casos, o cenário lembra um tabuleiro de jogo.

Na tela, sempre são indicadas informações importantes como: tempo do jogo, quantidade de tarefas que ainda faltam para serem cumpridas para se passar de fase, número da fase, moedas coletadas, botões para habilitar ou desabilitar sons e botão de saída do jogo.

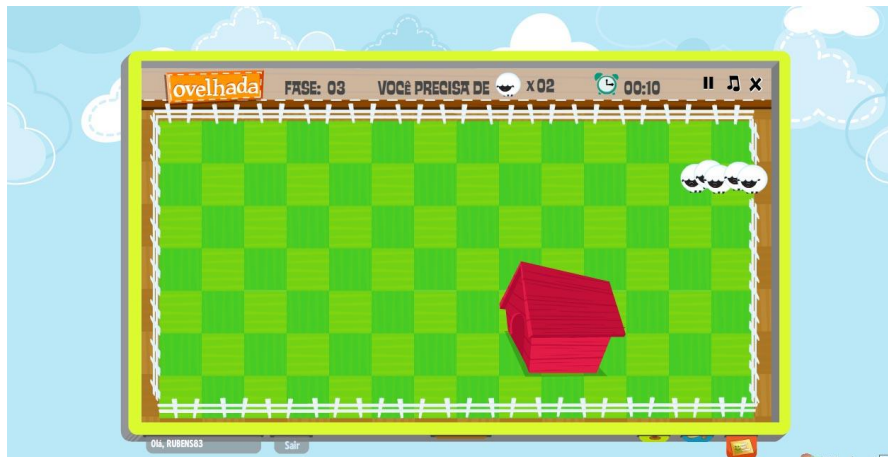


Figura 45 – cenário do jogo Ovelhada

No geral, a jogabilidade é simples, a criança precisará apenas movimentar o personagem no cenário e realizar determinadas tarefas, como: guardar ovelhas em uma casa no jogo *Ovelhada*, criando barreiras no cenário que modificam a direção dos animais, pilotar um carro de corrida dentro de uma pista junto de outros corredores em *Pé-na-tábua*, fazer recortes em um tecido seguindo orientações apresentadas no jogo *Ateliê da Dona Aranha*, coletar folhas e capuz no jogo *Saci Pula-Pula*, entre outros exemplos semelhantes.

Alguns jogos possuem estrutura semelhante a jogos feitos para celular, smartphones e tablets, similar a jogos populares nessas mídias, como *Angry Birds* ou *Fruit Ninja*, com uma tela indicando o número total de fases (com as fases ainda não completas bloqueadas) e jogabilidade que permitiria ser jogado com toques na tela. Esses jogos no portal não permitem essa funcionalidade, porém, há o desejo da produção do Mundo em transportar esses jogos para celulares, como comenta Alexandre Zanardo em um dos vídeos de *hangout* do Sítio: “Os jogos do mundo do Sítio vão estar presentes em tablets e celulares [...] Vamos passar alguns jogos que já temos e vamos criar novos jogos” (DICAS, 2012, *online*). Até o presente momento, esse projeto ainda não havia sido implementado. Há disponível na *Play Store*, loja

de aplicativos do Google, apenas um *app* do Sítio com *links* para vídeos da animação do Sítio. Esse aplicativo não é oficial, foi desenvolvido por um fã da série.

4 Análise do projeto transmídia Mundo do Sítio

Neste capítulo, realizamos a análise do projeto transmídia Mundo do Sítio tendo como base os estudos realizados por Henry Jenkins e sua definição de narrativa transmídia. O capítulo está estruturado em duas partes: na primeira compreendemos melhor o conceito de convergência midiática e como esse fenômeno levou ao surgimento das chamadas narrativas transmídias, identificando os principais estudos e teorias sobre o tema; na segunda parte realizamos a identificação e análise do projeto transmídia Mundo do Sítio, utilizando para isso as dez categorias que Jenkins considera como essenciais para a realização e implementação de um projeto dessa natureza.

4.1 Convergência midiática e o fenômeno da narrativa transmídia

O avanço da internet e do ciberespaço contribuiu para o surgimento do fenômeno da convergência midiática. De acordo com Jenkins (2009), a convergência midiática seria um processo de transformação cultural onde o usuário é estimulado a procurar as informações que necessita, estabelecendo conexões entre diversas mídias e entre múltiplas plataformas. Ela se dá por meio da convergência dos meios de comunicação, da cultura participativa e da inteligência coletiva.

O termo convergência midiática já é conhecido há um bom tempo. De acordo com Briggs e Burke (2006, p. 266), ele passou a ser relacionado a partir da década de 80 com o “desenvolvimento tecnológico digital, à integração de textos, números, imagens, sons e a diversos elementos na mídia, que foram examinados em separado nos períodos anteriores da história”. Mas, o entendimento da convergência como fenômeno social conforme entende Jenkins é bem recente e ainda passa por um processo de identificação e estudo por diversos autores.

Andrade (2011, p. 1), afirma que “nos estudos da comunicação, chamamos transmídia

para referenciar um padrão estético surgido em resposta ao paradigma da convergência midiática”. O autor afirma ainda que transmídia seria um formato que faz certas exigências como a participação ativa e engajada de sua audiência. Um tipo de produto que utilizaria essa estética transmídia seria a narrativa transmídia (*transmedia storytelling*), termo utilizado por Henry Jenkins em 2003, e que define esse novo conceito sob o ponto de vista mercadológico.

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo [...] (JENKINS, 2009, p. 138).

A narrativa transmídia pode assim ser entendida como uma narrativa expandida por diversas linguagens e mídias, reforçando a coerência de um mundo ficcional criado, cabendo ao público convergir para elas. Jenkins (2007) afirma que a narrativa transmídia é um processo onde os elementos de uma ficção encontram-se dispersos por meio de múltiplos canais de distribuição, com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. “Assim, ao utilizar diferentes canais de distribuição, cria-se vários ‘pontos de entrada’ onde os consumidores podem ficar imersos em outro mundo e fidelizam sua audiência” (BAPTISTA; DOMINGOS, 2011). Estes pontos de entrada podem ser formatados de acordo com o público que se pretende atingir, podendo uma mesma narrativa ser oferecida de vários meios e com características que atendam as necessidades de diferentes públicos (JENKINS, 2007).

Transmídia é ainda um conceito muito recente dentro dos estudos de comunicação e ainda motivo de muita discussão, principalmente para se definir o que seja e o que pode ser caracterizado como tal. O termo aparece pela primeira vez em uma publicação da pesquisadora Marsha Kinder, no sentido de publicações de franquias de alcance global distribuídos em várias mídias (GIOVAGNOLI, 2011). Dena (2004, 2007, 2009) afirma que os estudos sobre esse fenômeno ganharam força ao final da década de 1990 e recebeu diversas denominações por vários autores, como *Cross Media Entertainment*, *360 Content* (BBC), *Crossmedia Communication* (Monique De Haas), *Distributed Narrative* (Jill Walker), *Entertainment Everywhere* (Mark Burnett), *Multiplatform Entertainment* (David Bilson), entre outras. A autora afirma que existem duas correntes de estudo do fenômeno transmídia, onde uma está preocupada com a natureza do trabalho transmídia em si, como o trabalho dos

autores Rettberg, Montola e McGonigal, enquanto outros estão preocupados com as relações estabelecidas entre as diversas mídias envolvidas na narrativa transmídia, principalmente de franquias e projetos de grande escala, como os autores Jenkins, Ruppel, Long e Smith.

Jenkins (2009) mostra que o fenômeno da transmidiação não é novo, ele é recorrente na história cultural do homem, principalmente nas narrativas mitológicas, lendas e tradição religiosa. Ele cita como exemplo a história sobre a vida de Cristo, que sempre foi apresentada em “múltiplos níveis de cultura”, com representações em diversos meios (vitrais, tapeçaria, teatro, etc.) presumindo que o personagem e sua história já eram conhecidos.

O relato cristão cumpre os critérios para ser considerado uma narrativa transmedia: é uma história que se contou por meio de diferentes meios ao longo da história (livro, iconografia popular, vitrais das igrejas etc.). Além disso, aparecerão novos personagens (santos, mártires etc.) e os usuários darão suas contribuições (ex-votos, relatos de milagres e aparições etc.). (SCOLARI, 2013, p. 14).

J.J.R. Tolkien criou ficções que imitavam uma organização mitológica, entrelaçando histórias que dão vida ao universo da Terra Média, da mesma forma que Homero em seus épicos clássicos. *Star Wars*, de George Lucas, é outro exemplo de narrativa considerada transmídia. A história dos filmes se desdobrou em outras plataformas, como histórias em quadrinhos, *videogames*, animações e produções não canônicas criadas por fãs. Essas histórias apresentam novos elementos que alimentam a mitologia principal desse universo, sendo este um aspecto importante para qualificar *Star Wars* como uma narrativa transmídia.

Podemos perceber características de transmidiação no exemplo sobre “A Divina Comédia” de Dante Alighieri dado por Wertheim (2001) para explicar o conceito de espaço na Idade Média. A autora mostra que Dante não criou apenas uma obra literária, mas sim um universo próprio que representava o espaço espiritual cristão, conforme acreditavam os cristãos daquela época. Sua obra serviu de inspiração para a criação de outras obras, que procuravam alimentar esse universo de Dante. Mapas descritivos e topológicos dos diversos níveis do inferno, purgatório e do céu, pinturas representando passagens e acontecimentos, citações de outros autores e poetas, são alguns exemplos de obras paralelas ao livro de Dante e que contribuíram para a expansão desse universo. Um fato que contribuiu para essa expansão foi o poder da descrição feita por Dante de como seriam os locais espirituais, oferecendo detalhes muito ricos e precisos de todas as características desse universo.

[...] um dos grandes apelos do épico de Dante é a realidade vibrante do mundo que descreve. Caminhando a duras penas através das valas fétidas do Malebolge, ou escalando os socacos agrestes do Purgatório, temos a impressão de estar realmente

lá. Podemos quase sentir o mau cheiro do esterco no Inferno, ouvir o coral dos anjos no paraíso. Essa pode ser uma viagem da alma, mas poucas obras de literatura despertam tão poderosamente os sentidos físicos. Ouvimos, vemos, sentimos o cheiro do mundo que Dante retrata. Tão real parece esse mundo que, durante o Renascimento, prosperou a tradição de elaborar intrincados mapas do Inferno de Dante, a que não faltavam projeções cartográficas e medidas precisas. Ali havia, verdadeiramente, um rico ‘mundo virtual’. Como a *Divina comédia* demonstra tão bem, a criação de mundos virtuais antecede o desenvolvimento da tecnologia contemporânea da ‘realidade virtual’. De Homero a Asimov, uma das funções de toda grande literatura foi de fato invocar ‘outros’ mundos críveis. [...] (WERTHEIM, 2001, p.39).

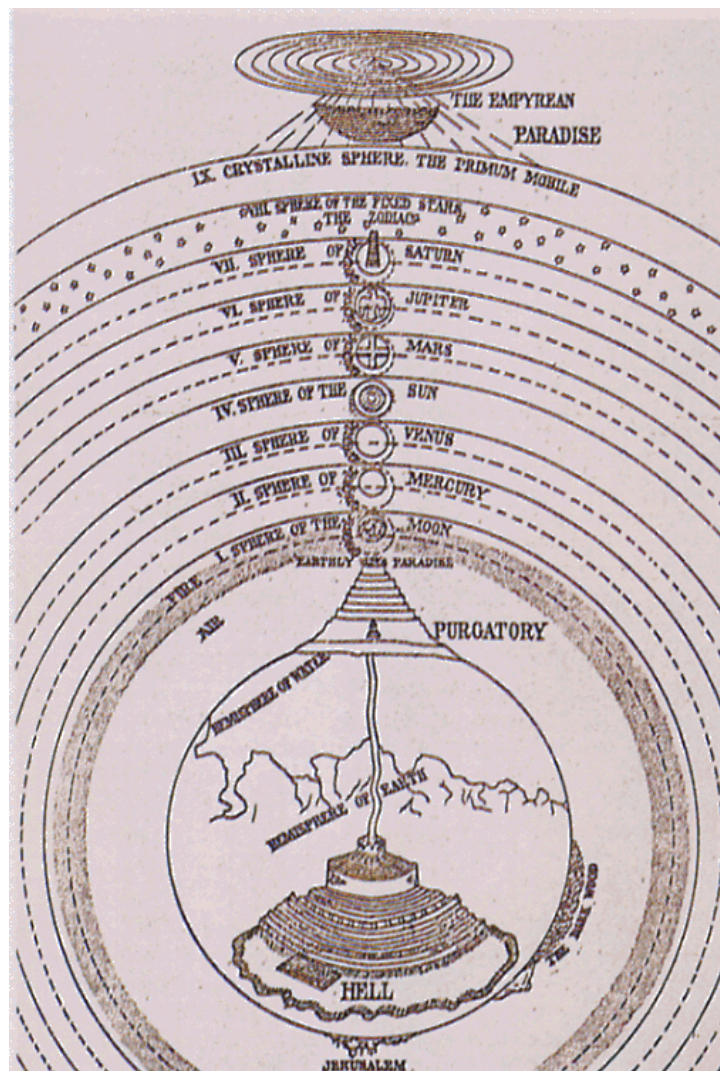


Figura 46 – Mapa representando a Divina Comédia

Fonte: CAETANI, M. A matéria de A Divina Comédia, 1855. Disponível em: <<http://migre.me/aCeVB>>. Acesso em: 09 mar. 2013.

O que há de novo e que os atuais pesquisadores da cultura de convergência focam suas pesquisas é a criação de mundos planejados para serem franquias e serem utilizados como instrumento de marketing. Jenkins (2007, 2009) e Porto-Renó et al (2011) afirmam que os universos criados por esses produtos transmidiáticos geram franquias, devido ao aspecto

mercadológico que as transmídias apresentam. Franquia, desta forma, está relacionada a uma marca associada a um conteúdo ficcional por meio de extensões e sinergia, conduzindo a marca para outros meios diferentes do seu meio original, buscando assim cativar os consumidores e os engajarem em grupos de comunidade da marca (*lovermarks*). Para Mota (2007), a narrativa transmídia é “uma estratégia focada em marca como conteúdo. E não marca COM conteúdo ou marca bancando o conteúdo”. O conteúdo consumido pela audiência é, assim, a própria mensagem.

Long (2007) afirma que um produto transmídia se desdobra em múltiplos meios de comunicação, cada um oferecendo uma nova e original contribuição ao universo total desse produto. Assim, um mundo é construído e é ele que permite a migração de audiência entre as diversas mídias. Este mundo, de acordo com Jenkins (2007), é sempre um universo complexo, repleto de referências e possuem diversos personagens interligados em suas histórias, gerando um interesse enciclopédico por parte do público, que deseja sempre mais informações sobre ele.

À respeito do público consumidor de uma narrativa transmídia, Scolari (2009) e Murakami (2012) afirmam que eles não são iguais e apresentam características distintas. Os autores os classificam em três níveis, que são:

- **Primeiro nível:** consumidores simples, que não aprofundam no universo ficcional, consomem esporadicamente;
- **Segundo nível:** acompanham o universo ficcional basicamente por uma mídia apenas, mas possuem uma boa compreensão dele;
- **Terceiro nível:** seriam os consumidores transmidiáticos propriamente ditos, os fãs dedicados que acompanham o universo ficcional em várias mídias e conhecem detalhes específicos de tudo o que acontece, podendo inclusive reconstruí-los.

A identificação do seu público já mostra um aspecto de complexidade no desenvolvimento de um projeto transmidiático, pois esses três níveis de audiência possuem características próprias e que devem ser levadas em consideração no projeto como um todo. Assim, se o projeto leva em consideração apenas os fãs dedicados, por exemplo, o restante da audiência pode não se interessar e, com isso, prejudicar o retorno financeiro da obra e resultar no seu fim.

Existem também outras características importantes do fenômeno transmídia e que demonstram as várias facetas presentes nele e a complexidade de sua implementação e estudo. Long (2007) atenta para o fato de não se confundir narrativa transmídia com adaptação. Para ele, adaptação é recontar uma história em um tipo de mídia diferente, onde mesmo que ela

insira novos elementos ela é uma reinterpretação da obra original, enquanto a transmídia utiliza diversos tipos de mídia para contar a mesma história. Exemplos de adaptações são os filmes da série *Senhor dos Anéis* e *Harry Potter*, que são reinterpretações fílmicas da obra literária original. Oferecer conteúdo original e que acrescente informações ao universo é um requisito essencial para caracterizar um produto transmidiático. Jenkins (2009, 2011) também concorda com esta premissa, de diferença entre adaptação e extensão, porém, recentemente, após entrar em contato com a obra de Dena, o autor tem revisto esse posicionamento.

Dena (2004, 2007, 2009) considera transmídia como o fenômeno de desenvolvimento de múltiplas plataformas de mídia para expressar um universo ficcional e que o público consumidor desse tipo de produto atua também como co-criador da história, principalmente ao auxiliar na expansão desse universo por meio das ferramentas disponibilizadas a ele pela cultura participativa. A autora adota o termo **transficção** para categorizar narrativas distribuídas em mais de um texto, em mídias diferentes, ligadas a um mesmo mundo ficcional e considera que as adaptações não são apenas reproduções da mídia original, elas sempre irão oferecer conteúdo e experiências novas ao universo ficcional. Assim, no exemplo de *Senhor dos Anéis* e *Harry Potter*, os filmes apresentam coisas novas e que agregam valor na experiência do público, como a representação física feita dos ambientes e personagens. Jenkins (2011) fala então que é melhor se pensar em adaptação e extensão como parte de um mesmo processo em que ambas são apenas possibilidades teóricas e a maior parte da ação se passaria entre eles.

Dena (2009) também define dois tipos de categorias que podemos classificar uma narrativa transmídia: **intercomposicional** e **intra-composicional**. Na narrativa intercomposicional, para a autora, várias obras criam relações entre múltiplas narrativas por meio de mídias diferentes, porém cada obra são composições em si mesmas, independentes. Ela cita o caso de *Twin Peaks*, que possui seu mundo ficcional expresso por meio de uma série televisiva, livro e filme, cada um contribui com uma história própria dentro do mesmo universo ficcional. Já a narrativa intra-composicional é aquela em que a história é a soma de múltiplas plataformas de mídia. Ou seja, várias mídias contribuem para alimentar a história de um universo ficcional. A autora utiliza como exemplo o caso de *Sammeeeees*, um ARG que utilizou diversas mídias como gravações telefônicas, *podcasts*, camisetas, sites, eventos ao vivo, entre outros, para compor sua narrativa.

A autora apresenta também o conceito de **multimodalidade** para explicar que diferentes mídias necessitam de diferentes tipos de representação. Jenkins (2011) concorda com essa afirmação, mostrando que novas modalidades são realmente necessárias para cada

tipo de mídia. Uma franquia pode assim ser multimodal sem ser transmídia, contendo os elementos básicos da história em todos os meios que se enquadra. O autor afirma ainda que um projeto transmidiático deveria combinar multimodalidade com intertextualidade para fins de compreensão adicional da narrativa.

A participação do público é também outra característica importante presente nas narrativas transmídias. Jenkins (2007) fala que as narrativas transmídias deixam lacunas que não são respondidas ou solucionadas em sua mídia principal, mas podem ser melhor desenvolvidas em outras mídias ou servir de incentivo para que os fãs da história deem continuidade, por meio de especulações, discussões em grupos *online* ou na criação de *fan fictions*. Para o autor, *fan fictions* são expansões não autorizadas de franquias de mídia em novas direções que refletem o interesse do leitor em preencher as lacunas deixadas pelo material produzido comercialmente. Um exemplo são as inúmeras *fans fictions* do seriado *Arquivo X*, onde os fãs procuram responder às questões que ficaram em aberto no seriado televisivo¹².

Esse conteúdo gerado por fãs acarreta uma questão para os produtores transmídia: como permitir que esse conteúdo faça parte do universo transmídia sem chocar a continuidade da história? Muitos produtores permitem conteúdo gerado pelo usuário de maneira que proteja a integridade da continuidade (restringindo a participação do público e reduzindo as perspectivas de ação) (JENKINS, 2011). Assim, muita produção de fãs pode ser considerada não-canônica e classificada pelos produtores como alternativas dos fãs, sem entrarem oficialmente no universo transmidiático.

4.2 Identificação e análise de elementos transmídia do Mundo do Sítio

Realizaremos agora, uma análise aprofundada sobre o projeto transmídia Mundo do Sítio, identificando os elementos transmidiáticos presentes nele. Para isso, utilizamos as definições de Jenkins (2007, 2009, 2012) de narrativa transmídia e as dez categorias que o autor considera primordiais para o desenvolvimento de um projeto dessa natureza, que são as seguintes:

- Elementos de uma ficção dispersos em múltiplos canais de distribuição;

¹² Várias fan fictions de *Arquivo X* podem ser consultadas no site <http://www.fanfiction.net/tv/X-Files>.

- Sinergia;
- Mundo ficcional;
- Extensões;
- Pontos de entrada;
- Compreensão adicional;
- Coordenação;
- Inteligência coletiva;
- Participação do público;
- Característica enciclopédica.

4.2.1 Elementos de uma ficção dispersos em múltiplos canais de distribuição

Definição básica de Jenkins (2007, 2009) sobre narrativa transmídia, que diz que os elementos constitutivos de uma ficção são dispersos por **multicanalidade**, ou seja, em múltiplos canais de distribuição, com o propósito de coordenar e unificar a experiência de entretenimento. São as várias mídias utilizadas para a expansão da narrativa transmídia. Os grandes conglomerados de mídia precisam desenvolver estratégias para a produção de universos transmidiáticos expandidos, “produzidos em múltiplas plataformas e distribuídos por *multicanalidade*, estimulando, além disso, a produção de conteúdos por parte do consumidor” (MASSAROLO; ALVARENGA, 2010, p. 129, grifo do autor).

Long (2007) define que existem três tipos de narrativa transmídia, que seriam as seguintes:

- **Hard**: narrativas transmídias concebidas dessa forma desde o início. Há um planejamento do projeto transmídia bem definido antes do seu início. Exemplos: a franquia *Empire* e *Final Fantasy XIII*;
- **Soft**: o projeto transmídia só é desenvolvido após algum componente da mídia original provar ser um sucesso. Exemplo: *spin-off* do game *Final Fantasy VII: dirge of Cerberus* e a oitava temporada de *Buffy: a caça-vampiros*, de Joss Whedon, publicado em quadrinhos;
- **Chewy**: o projeto transmídia é desenvolvido a partir de um material existente. Exemplo: o filme *Matrix*, o primeiro não foi desenvolvido como transmídia, mas

depois foi formalizado o projeto com o primeiro filme fazendo parte da narrativa transmídia.

O autor também afirma que existem outras formas de categorização dos modelos de narrativa transmídia, entre eles estão o conceito de narrativas de **Mundo Aberto** e **Mundo Fechado** (relacionado à expansão do mundo ficcional, se ele aceita ou não a incorporação de novos elementos ao universo) e o conceito de **Canônico** e **Apócrifo** (elementos que são aceitos pelos coordenadores da franquia transmídia ou que são rejeitados por eles).

Considerando os tipos de narrativas transmídias explicadas por este autor, percebemos que o Mundo do Sítio pode ser categorizado do tipo *Chewy* por ser baseado em um material existente, no caso, toda a obra literária do Sítio e suas adaptações para outras mídias. O universo foi criado por Lobato e o portal é uma maneira de vivenciar uma experiência imersiva nesse universo de forma lúdica. Este universo tem características de Mundo Aberto, por aceitar a incorporação de novos elementos, e considera o que é canônico tudo o que é derivado da obra literária e que respeita o universo criado por Lobato (o que é considerado apócrifo seriam produções adultas realizadas sobre o Sítio, principalmente de humor e sátira, que não são direcionadas ao público infantil). As versões para a televisão não foram totalmente desconsideradas, elementos desenvolvidos por elas foram aproveitados na composição de personagens. Por exemplo, a personagem Emília tem composição inspirada na boneca interpretada por Isabele Drummond na versão de 2001, e personagens que possuem pouco destaque na obra original recebem o tratamento de personagens principais, semelhante ao que ocorreu nas versões televisivas, como a Cuca, Saci e Tio Barnabé.

Na Figura 47, apresentamos as relações existentes entre os produtos do projeto transmídia do Sítio com os livros e seriados produzidos anteriormente, definindo assim os múltiplos canais de distribuição onde a narrativa do Sítio encontra-se dispersa.

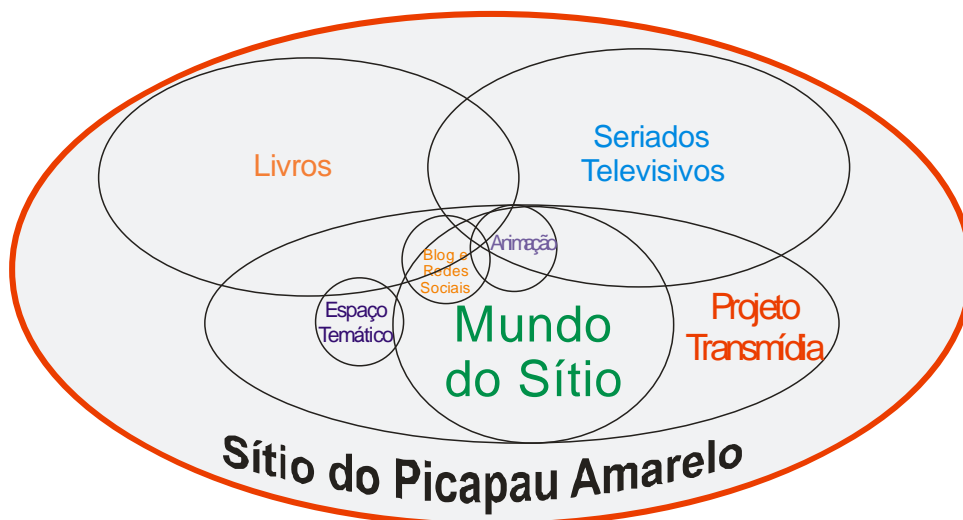


Figura 47 – Relações entre os produtos do universo do Sítio do Picapau Amarelo

O projeto abraça grande parte do conteúdo dos livros de Lobato (incluindo todas as publicações derivadas da obra do autor e produzidas pela editora Globo, como coleções especiais para crianças em fase de alfabetização, histórias em quadrinhos, álbuns temáticos, entre outros) e seriados televisivos realizados pela Rede Globo. O portal se tornou um centro principal e que possibilita o deslocamento para outras mídias. Observamos que, no projeto transmídia do Mundo do Sítio, o portal é a porta de entrada e a mídia preponderante. Outras mídias presentes no projeto e que possuem ligação direta com o portal são:

- Animação Sítio do Picapau Amarelo;
- Blog Mundo do Sítio;
- Redes sociais (Facebook, Twitter, G+, Instagram, Orkut);
- Página de vídeos no YouTube;
- Espaço temático em Mairiporã¹³

Outros produtos da marca que não foram produzidos pelo Grupo Globo, entram no projeto de forma indireta, em citações no blog ou redes sociais ou por produção espontânea de fãs. Por exemplo, em 2011, a página no Facebook pediu aos usuários que enviassem imagens ou vídeos de versões antigas dos personagens que mais gostavam, valendo de qualquer produto já produzido.

¹³ As equipes de produção da animação e do espaço temático não são as mesmas do portal e demais mídias, porém agem de forma integrada.

4.2.2 Sinergia

Se no passado empresas de mídia trabalhavam com mídias distintas, os atuais conglomerados midiáticos atuam de forma horizontalmente integrada, adquirindo e criando divisões de diferentes mídias, o que possibilitou o desenvolvimento da *sinergia*, forma como é conhecida a atual consolidação da economia de mídias. Jenkins afirma que esse fator facilitou o desenvolvimento das narrativas transmidiáticas, pois a empresa pode utilizar os seus diversos ramos de atuação para a produção de conteúdo transmidiático de forma integrada, diminuindo custos e podendo contar com um variado número de profissionais (JENKINS, 2007).

Este fator foi importante para o desenvolvimento do portal Mundo do Sítio, pois a editora Globo é uma empresa vinculada ao Grupo Globo, que é o maior conglomerado de mídia do país e da América Latina (e segundo maior do mundo) e é constituída por 69 veículos midiáticos distintos (GÖRGEN, 2014). Caracterizada como empresa de capital fechado, atua em diversos ramos da comunicação, como TV aberta, TV por assinatura, rádio, jornais, internet, revistas, gravadora, cinema, entre outros.

Assim, a editora Globo é a empresa responsável pelo desenvolvimento do projeto transmídia do Sítio e trabalha com o apoio do departamento de comunicação transmídia da Rede Globo, que gerencia todos os projetos transmidiáticos do grupo e busca a integração entre as variadas áreas. Os principais aspectos positivos dessa integração e que contribuem para o desenvolvimento do projeto transmídia do Sítio são:

- Direito de uso da marca Sítio, que foi negociado com os herdeiros da família Lobato e é válido para a utilização pelo Grupo Globo em todas as mídias em que atua;
- Utilização de todo conteúdo audiovisual produzido pela Rede Globo de Televisão, o que inclui os seriados das décadas de 1970 e 2000;
- Facilidade de negociação de espaço publicitário em todos os segmentos de mídia do grupo;
- Parceria com profissionais e setores das outras áreas de mídia do grupo para a produção de conteúdo;
- Mídia espontânea gerada pela exibição e divulgação das reprises do seriado de 2000, pois as crianças que acompanham essas exibições acabam procurando mais informações sobre o Sítio na internet e redes sociais, dessa forma acabam conhecendo o portal;

Analisando sob o ponto de vista do potencial sinérgico do Grupo Globo, a participação das diversas empresas e setores que fazem parte do grupo ainda é tímida, o que se deve principalmente por seu caráter experimental. É necessário um período maior de desenvolvimento do portal para uma análise e avaliação do desempenho do projeto como um todo.

4.2.3 Mundo ficcional

A narrativa transmídia desenvolve a história de um mundo coeso e com características específicas. O que isso diferencia de outros tipos de narrativa é que a história não se desenvolve tendo como base uma personagem ou situação específica, mas sim universo ficcional complexo que, nas palavras de Jenkins (2007), podem sustentar vários personagens e situações inter-relacionadas que fomentam e sustentam esse universo.

Características geográficas, físicas, biológicas e culturais, entre outras, podem ser utilizadas para dar vida a esse universo e despertar o interesse do público. Há uma forte influência dos jogos de RPG (*Role-playing game*), que possuem como princípio básico a construção de mundo onde ocorrerá a ação do jogo.

Como apresentamos anteriormente, em toda nossa pesquisa, o projeto transmídia do Sítio utiliza o universo desenvolvido por Monteiro Lobato, respeitando todas as características principais e readaptando outras para a realidade de nossos dias, sem fugir dos princípios originais definidos pelo autor.

Recapitulamos, a seguir, as principais características desse mundo e com grande potencial transmidiático que são aproveitados em todo o projeto do Mundo do Sítio:

- O espaço geográfico onde ocorre a ação é um sítio localizado em uma área do interior do Brasil, afastado de uma capital, sem citar nenhuma localidade existente específica. Este sítio possui os elementos básicos de uma fazenda familiar, com pomares de frutas, hortas de verduras e legumes, e criação de animais. Em toda a sua extensão há a existência de um ribeirão e de uma mata fechada, denominada de Capoeirão dos Tucanos. Aos arredores do sítio existem outros terrenos e fazendas, há uma estrada que leva até a comunidade habitada mais próxima, uma vila com pequena população e onde se encontra uma venda comercial que atende toda a região;

- O tempo é o presente, o que permite a existência de objetos e elementos contemporâneos que não existiam na época de Lobato. Essa característica foi importante até mesmo para o autor enquanto vivo que constantemente atualizava as edições dos seus livros incluindo neles elementos que foram desenvolvidos, novos fatos históricos ocorridos e outras características de seu tempo;
- Relação direta com fatos históricos, políticos, culturais, linguísticos, artísticos e de todo conhecimento humano existente, caracterizando o objetivo de apoio educativo da obra, com o objetivo de ser um apoio pedagógico para a formação das crianças. Conhecer o universo do Sítio é também conhecer um pouco o universo real da criança, levando-a a ter contato com temas importantes para sua formação cultural;
- Real e fantástico existem de forma harmoniosa. Admite-se a existência do fantasioso no universo sem questionar o porquê e como ocorre. Personagens fantásticos, mitológicos ou ficcionais podem circular pelo universo do Sítio e interagir com todos os personagens que o habitam, incluindo os personagens adultos que são os únicos que apresentam certa descrença com relação ao fantástico, porém, acabam sempre o aceitando e interagindo com os elementos de faz-de-conta. O próprio faz-de-conta deixa de ser apenas uma característica narrativa para se tornar um elemento real e existente no Sítio, por meio do chamado faz-de-conta da Emília, onde a personagem consegue resolver situações sem resolução por meio da citação da palavra faz-de-conta. Esse recurso legitima ainda mais a presença do fantástico e permite a sua exploração e expansão na narrativa. Outro recurso importante do faz-de-conta é o *pirlimpimpim*, que é um pó mágico que permite viajar para qualquer lugar do mundo real ou fantástico (nos livros o pó precisa ser aspirado, nos seriados ele só precisava ser jogado no ar ou substituído pela citação da palavra *pirlimpimpim*). Com isso, as crianças podem viajar o mundo para qualquer lugar, podem visitar os personagens das histórias infantis, viajar pelo universo, no tempo, enfim, para qualquer lugar que a imaginação permitir. O potencial transmidiático desse recurso é muito forte, pois permite ligações com outras ficções, além daquelas utilizadas por Lobato.

4.2.4 Extensões

Um projeto transmídia é composto por uma mídia principal, também denominada por

nave-mãe, que é o centro e onde se desenvolve grande parte da narrativa principal do universo e mídias secundárias denominadas extensões. Jenkins (2007) fala que as extensões possuem funções diversas, como por exemplo: fornecer informações adicionais sobre os seus personagens e suas motivações, detalhar aspectos do mundo ficcional ou construir uma ponte entre eventos relatados na mídia principal (algo que é apenas citado na nave-mãe pode ser explicado melhor ou apresentado em sua totalidade em uma das extensões). Dessa forma, o autor mostra que a extensão cumpre o papel de adicionar uma maior sensação de realismo à ficção como um todo.

O projeto transmídia do Sítio possui cinco extensões oficiais que buscam complementar e expandir a narrativa do portal. Relacionamos, a seguir, as principais relações e funções das extensões do Mundo do Sítio:

- **Animação:** a série televisiva animada tem por função principal apresentar o universo mágico de Lobato para o público infantil atual e despertar nelas o interesse pelo Sítio e a tudo por ele relacionado, incluindo o portal na internet. Assim, como as outras versões seriadas do Sítio para a TV, a obra de Lobato serve de inspiração para as histórias, porém, ela apresenta um nível de expansão da narrativa maior, o que nas outras versões só ocorria após esgotadas as histórias originais do autor. Assim, temos histórias que se passam no ambiente do sítio ou do Reino das Águas Claras, mas que mostram situações e tramas que não foram criadas por Lobato, mas que cabem no universo ficcional sem desprezitar o cânone. Grande parte dos episódios apresentam situações e temas educativos, principalmente relacionados com cidadania, convivência social e meio ambiente, mas também há episódios que narram situações presentes nas obras de Lobato, porém, muitos deles com algumas modificações e readequações.
- **Blog Mundo do Sítio:** espaço dedicado a apresentar matérias relacionadas ao Sítio, novidades do portal, matérias educativas e temas de datas comemorativas. Também serve de apoio para atividades e brincadeiras especiais do portal. Um exemplo ocorreu no começo do ano de 2014, quando realizaram uma campanha para prevenção contra a dengue e combate ao mosquito. Foram espalhados nos ambientes do portal garrafas que comportam água parada e a criança era estimulada a localizá-las e depositá-las em caixas especiais. O blog cumpriu a função de estimular a brincadeira e informar às crianças o que era a dengue, por meio de matérias especiais, dicas de prevenção, vídeos explicativos e entrevistas com profissionais de saúde. Foi criado na vila do Sítio um posto de saúde para centralizar e auxiliar na divulgação da ação, que teve apoio governamental do Ministério da Saúde. Outras ações semelhantes ocorreram

desde o lançamento do portal, como incentivo à vacinação, higiene e prevenção de doenças, entre outros. A última atividade especial ocorreu durante a Copa do Mundo de 2014, no Brasil, quando o blog divulgou o esporte e apresentou matérias relativas ao tema e divulgou ações e uma nova brincadeira sobre a Copa. O espaço de comentários do blog também serve de participação das crianças que, além de comentar as matérias, divulgam seus blogs pessoais que, em sua maioria são relacionados ao Sítio do Picapau. Há também preocupação em apresentar às crianças a vida e obra de Lobato, inclusive contando a trajetória de adaptações que o Sítio teve em outras mídias. No dia 14 de abril de 2014, foi publicada uma matéria especial contando sobre as versões televisivas do Sítio, desde a primeira versão da Tupi.



Figura 48 – Publicação do blog sobre as adaptações do Sítio para televisão

- **Redes sociais (RSIs):** principal canal de comunicação e divulgação do portal, as redes sociais incentivam a participação das crianças e as estimulam a conhecê-lo, bem como às demais extensões. As redes sociais são “plataformas-rebentos da Web 2.0, que inaugurou a era das redes colaborativas, [...] o uso de *tags* (etiquetas) para compartilhamento e intercâmbio de arquivos [...] e de fotos [...]” (SANTAELLA; LEMOS, 2010, p. 7, grifo do autor). As suas publicações são diárias e constantes e constituem, em sua maioria, de divulgação de brincadeiras e atividades do portal (principalmente ações temáticas especiais), divulgação de publicações do blog,

imagens e textos educativos, imagens de personagens do Sítio, brincadeiras realizadas na própria rede (como tentar descobrir determinado segredo de uma imagem ou dar continuidade a alguma historinha), divulgação de vídeos do YouTube e da animação (principalmente antes e após a exibição de episódios novos na televisão), publicação de fotos e desenhos enviados pelas crianças (tanto pela internet quanto por carta) e imagens e textos de cumprimentos. A interação das crianças é fundamental no processo, pois elas também atuam como divulgadoras do portal e reportam problemas, dificuldades e dúvidas que são, em grande maioria, respondidas pela equipe que administra as redes sociais. Elas também utilizam o espaço para divulgação de páginas pessoais e produções próprias relacionadas ao Sítio.

- **Página de vídeos no YouTube:** é o canal oficial do portal no site de vídeos YouTube, e publica todos os vídeos produzidos pela equipe do portal, utilizados tanto no Mundo do Sítio quanto no blog e redes sociais. Os principais temas dos vídeos são ações educativas, dicas de higiene, saúde e prevenção de doenças, músicas dos personagens das minhocas criados pelo portal, propagandas e divulgação do portal, aulas de culinária para crianças e vídeos de dois atores que interpretam os personagens Dona Vírgula, Zé das Letras, Chilica e Cris, que realizam vídeos educativos e de contação de histórias. Eles também realizam programas especiais temáticos esporadicamente, utilizando um recurso do Google+ denominado *hangout*, que permite a gravação ao vivo e participação de várias pessoas. As crianças são estimuladas a enviarem perguntas e mensagens durante a gravação. Um dos objetivos dos vídeos é o de estímulo à leitura, com a divulgação de textos literários, principalmente do Sítio e a realização de contação de histórias. Eles explicam sobre personagens, mostram coleções literárias do Sítio e apresentam curiosidades dos livros e do portal. Há também uma série de vídeos denominados “Visconde responde” que possui como objetivo a divulgação científica, ensinando às crianças a realizar pequenas experiências científicas e explicando o que ocorre. Todos esses vídeos expandem a proposta educativa de Lobato em seus livros, procurando assim educar de forma lúdica e divertida para as crianças.
- **Espaço temático em Mairiporã:** espaço físico do Sítio que procura reproduzir todos os ambientes do portal e livros de Lobato. Esta extensão cumpre com o papel de dar às crianças uma experiência mais ampla de imersão, onde elas podem percorrer ambientes como, a casa da Dona Benta, ver a área de criação dos animais, conhecer presencialmente os personagens, experimentar os quitutes da Tia Nastácia, conhecer o

Reino das Águas Claras, entre outros. O potencial lúdico da experiência é enorme, a criança é convidada a entrar na brincadeira desde que chega ao local. O contato com os artefatos diegéticos da narrativa é um estímulo à expansão do universo, por meio do brincar da criança, que pode criar histórias e vivenciá-las no ambiente, inclusive contando com a participação de personagens que são atores que participam durante toda a visita.

Percebemos que o projeto transmídia do Sítio possui extensões que ampliam a experiência da mídia principal e a enriquece com conteúdos novos, que estimulam a expansão do universo, tanto por apresentar novas informações à narrativa quanto por estimular à criança a expandir a narrativa por meio do lúdico.

4.2.5 Pontos de entrada

Um projeto transmídia pode expandir seu mercado potencial por meio de diferentes pontos de entrada para segmentos de público diversos (JENKINS, 2007). Assim, as extensões podem ser destinadas para um público diferente de sua mídia principal e utilizando mídias que sejam mais atraentes a eles. Jenkins exemplifica com o caso de revistas especiais destinadas ao público feminino do *Homem-Aranha*, da Marvel.

No caso do Mundo do Sítio, o público de todas as extensões é o mesmo, o infantojuvenil, porém o aproveitamento do material produzido no passado, como as séries televisivas, ou as referências aos livros de Lobato, podem ser considerados pontos de entrada para atrair aos pais pela memória afetiva. Assim, as produções das redes sociais e do blog procuram atrair também os adultos que tiveram contato com o Sítio no passado para que eles conheçam o atual projeto do Sítio e incentivem seus filhos a conhecerem também esse universo.



Figura 49 – Publicação em rede social destinada ao público adulto

Um exemplo desse tipo de publicação destinada ao público adulto ocorreu em 30 de janeiro de 2013, na ocasião da data comemorativa do dia da saudade, quando a equipe do Mundo do Sítio divulgou em suas redes sociais fotos das diversas atrizes que interpretaram a boneca Emília no passado e pediram para que as pessoas compartilhassem as fotos daquelas atrizes que sentiam saudade e fizeram parte de suas infâncias (Figura 49).

Assim, percebemos que nas redes sociais há a preocupação de falar não só com as crianças, mas também com os pais e fãs do Sítio que também seguem essas redes, criando pontos de entrada para esse público.

4.2.6 Compreensão adicional

Jenkins (2007, 2010) diz que o ideal de cada produto de um projeto transmídia é que ele seja acessível por ele mesmo e que realize uma contribuição única à narrativa como um todo. O espectador não deve ser obrigado a consumir todos os produtos, mesmo que ele escolha apenas um para acompanhar ele deve ter toda a compreensão necessária sem necessariamente ter a obrigação de recorrer aos outros produtos. O autor cita ainda um termo que segundo ele foi desenvolvido por Neil Young denominado *compreensão adicional* e que

se refere às formas com que cada novo texto acrescenta novas informações na narrativa. A maior dificuldade existente entre os produtores transmídia é conseguir o equilíbrio em apresentar novas informações que satisfaça tanto quem consome apenas uma das mídias ou apenas parte de outras, muitas vezes, de forma esporádica, quanto quem é fã e consome todas as mídias e está sempre em busca de novidades. Com relação ao Mundo do Sítio, percebemos que as extensões funcionam bem tanto para as crianças que não utilizam a maioria, quanto para aquelas que participam de todas.

Como o texto original de Lobato e toda sua potencialidade são utilizados como orientadores do processo de criação do projeto, os novos elementos apresentados são favoráveis à compreensão adicional.

Podemos citar como exemplo, a toca das minhocas, que é um ambiente escondido existente na área do Sítio do Picapau Amarelo no portal e apresenta os personagens das minhocas. Na obra de Lobato, esses personagens não são citados, apenas somos informados que existem minhocas no terreno e que o Rabicó escava o chão procurando-as para comer. Inicialmente, elas foram introduzidas no portal por meio de uma ação nas redes sociais e no blog do Sítio, por meio de uma imagem e enigma, aos quais as crianças deveriam enviar contribuições explicando o que acontecia naquela imagem. Ao final da ação, éramos apresentados à Toca das Minhocas e a esses novos personagens. Na Toca das Minhocas, as crianças conhecem a casa delas e as veem realizando atividades (porém, não é possível interação com elas) e ao final da toca há o Karaokê das Minhocas, onde a criança pode assistir três vídeos musicais com as letras das músicas. As minhocas são personificadas nos vídeos como dedos feitos de tricô. Um dos vídeos apresenta os personagens Julio Germe e Quitéria Bactéria, que fazem parte de uma ação educativa para mostrar a importância de se lavar as mãos para evitar contaminação e doenças por germes e bactérias.

Temos então, uma expansão de algo que nos livros é apenas citado sem aprofundamento. A criança tem a possibilidade de conhecer melhor esse grupo de moradores do sítio, novos personagens relacionados são apresentados e há o estímulo lúdico da criança em desenvolver melhor a história deles, com o uso dos dedos na composição das minhocas que estimula às crianças a brincar com seus próprios dedos como se fossem minhocas. O ato de lavar as mãos antes das refeições, por exemplo, pode se tornar uma brincadeira com a ideia das minhocas combatendo os vilões germe e bactéria.

Esses vídeos das minhocas também funcionam de forma isolada fora do Mundo do Sítio. Assim, a criança que entrar em contato com o vídeo apenas pela página do YouTube tem toda a compreensão necessária para a experiência, bem como, por exemplo, uma criança

que entre em contato com algo relacionado às minhocas via redes sociais, afinal minhocas são elementos presentes no universo do Sítio e de fácil compreensão para as crianças.

4.2.7 Coordenação

Jenkins (2007) afirma que uma narrativa transmídia necessita de um alto grau de coordenação entre os diferentes setores de mídia que trabalham no projeto e a co-criação, com a parceria e contribuição de vários profissionais, é estimulada. Porém, a co-criação é dificultada, na maioria dos casos, em que a narrativa não é original e sim faz parte de um licenciamento, onde o texto surgiu em uma mídia anteriormente ao projeto transmídia e as novas mídias são subordinadas a esse texto original.

Como vimos anteriormente, o projeto transmídia do Mundo do Sítio possui uma equipe própria que trabalha para a editora Globo e que atua de forma coordenada com outros setores de mídia do Grupo Globo. Embora também se trate de um licenciamento e o cânone seguir o material original de Monteiro Lobato, há o trabalho de co-criação desenvolvido de forma coordenada por diferentes profissionais, que atualizam a narrativa para a linguagem atual e para as novas plataformas de mídia.

4.2.8 Inteligência coletiva

A participação humana no espaço virtual se tornou cada vez mais importante e primordial, desenvolvendo um usuário que é, ao mesmo tempo, consumidor e produtor de informação. Todos que estão online têm a possibilidade de criar e contribuir com a expansão desse universo. Spyer (2007) define dois conceitos importantes que participam dessa relação entre usuário e universo virtual: a **cooperação** e a **colaboração**.

A cooperação é por natureza estática, propicia a discussão a respeito de um problema definido e compartilha as tarefas relacionadas à solução do mesmo. Colaboração é um processo dinâmico, cuja meta é chegar a um resultado novo – como aperfeiçoar um verbete da Wikipedia – a partir das competências diferenciadas dos indivíduos ou grupos envolvidos. Na cooperação, os participantes são unidades de produção subordinadas ao resultado; na colaboração, existe uma relação de interdependência entre indivíduo e grupo, entre metas pessoais e coletivas, o ganho

de um ao mesmo tempo depende e influencia o resultado do conjunto (SPYER, 2007, p. 23).

Assim, a cooperação e colaboração são importantes para o desenvolvimento e disseminação da inteligência coletiva no espaço virtual. Jenkins (2007) afirma que a narrativa transmídia é a forma ideal para por em prática o conceito de inteligência coletiva proposto por Pierre Lévy.

A inteligência coletiva (LÉVY, 1998) refere-se à combinação de conhecimento de diversas pessoas para gerar um único conhecimento, um conhecimento coletivo, compartilhado por todos. Lévy afirma que a inteligência coletiva é a base para a cibercultura.

De fato, o estabelecimento de uma sinergia entre competências, recursos e projetos, a constituição e manutenção dinâmicas de memórias em comum, a ativação de modos de cooperação flexíveis e transversais, a distribuição coordenada dos centros de decisão, opõem-se à separação estanque entre as atividades, às compartimentalizações, à opacidade da organização social. Quanto mais os processos de inteligência coletiva se desenvolvem [...] melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos, das alterações técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração do movimento tecnicosocial (LÉVY, 1999, p. 29).

A inteligência coletiva permite unir pessoas de diferentes culturas e classes sociais, acelerando processos que demandaria muito tempo de uma única pessoa. Jenkins (2009) afirma que a inteligência coletiva é uma peça importante no processo de convergência de mídias, pois cada pessoa pode contribuir com o que sabe e unir suas habilidades em prol de atividades em comuns.

A cooperação e colaboração estão presentes no projeto do Mundo do Sítio principalmente nas ações promovidas pelo blog e redes sociais, nas datas comemorativas e eventos específicos.

A cooperação pode ser vista em ações como a da campanha de combate e prevenção à dengue, onde era solicitada às crianças a coleta de garrafas vazias espalhadas pelos ambientes do Mundo do Sítio, incentivando assim a “limpeza” do sítio e prevenção da dengue. As crianças cooperaram e divulgaram suas contribuições por meio dos comentários nas páginas do blog e nas redes sociais. Elas também entraram na brincadeira e ajudaram a divulgar informações sobre prevenção contra dengue que elas conseguiam por meio de pesquisas pessoais e consultas a professores e familiares.

Outra ação semelhante ocorreu em agosto de 2013 para a campanha de vacinação daquele ano e também contou com a cooperação das crianças. Foi proposta uma brincadeira,

aos moldes de um ARG (*Alternate Reality Game*), onde a criança passava por algumas etapas até conseguir resolver um problema proposto, que era ajudar crianças que precisavam de informações sobre a campanha de vacinação. Para isso, foi solicitado às crianças vencer um jogo de pedra, papel e tesoura, localizarem 100 madeiras espalhadas pelo sítio, decifrar uma charada que levaria a criança a uma porta específica localizada no labirinto do Minotauro, e que a levaria a um pântano onde ela deveria conseguir atravessar sem ser pega por uma onça para finalmente localizar um personagem chamado Jonas que, por meio de um jogo de perguntas e respostas, passaria as informações necessárias sobre a campanha de vacinação. A criança que realizasse todo o procedimento ao final receberia um troféu que ficaria disponível na sua seção de troféus na Casa da Árvore.



Figura 50 – Desafio do Jonas, uma das etapas da brincadeira da campanha de vacinação de 2013

Já a colaboração pode ser vista nas participações espontâneas das crianças, principalmente nos blogs criados e administrados por elas. Nestes blogs, as crianças procuram divulgar informações, imagens e dados sobre o Sítio que localizam na internet ou que descobrem com ajuda dos pais, professores e amigos e também fazem produções próprias, como desenhos e montagens. São fãs do universo que também sentem vontade de contribuir com o esse mundo e de fazer parte dele também. No próximo tópico, falaremos mais sobre essa colaboração, que é fruto da participação do público no projeto Mundo do Sítio.

4.2.9 Participação do público

Para Jenkins (2007), a narrativa transmídia não deve apenas dispersar informações, ela deve também fornecer um conjunto de funções e objetivos que o público pode expandir livremente em sua vida cotidiana. Personagens podem virar brinquedos para as crianças que expandirão a narrativa por meio do lúdico, jogos de RPG podem ser criados para o fã vivenciar o universo no jogo, grupos *online* podem ser criados para o desenvolvimento de *fan-fictions*, entre outros variados modos de participação que o público pode ter relacionado com o universo transmidiático. Essa participação pode até mesmo influenciar a narrativa a que se refere. Um personagem pouco explorado na história, por exemplo, pode vir a ser melhor desenvolvido por fãs e isso ser aproveitado futuramente pelos roteiristas da narrativa transmídia.

O fã das histórias transmídias pode assim deixar de ser apenas um espectador e pode fazer parte do processo de criação da obra, participando e interagindo com outros fãs e gerando material novo sobre a história e todo o processo de produção dela.

No Mundo do Sítio, a participação do público é estimulada, principalmente, por meio do blog e das redes sociais. As crianças comentam e enviam contribuições por esses canais, iniciando diálogos com outros fãs e também com a equipe de produção do portal. Crianças menores de 5 anos e que ainda não foram alfabetizadas contam com o apoio dos pais nesse processo de interação, que as representam na rede e enviam as contribuições e opiniões de seus filhos.

Dessa interação podem surgir contribuições valiosas para a produção do projeto, pois serve de termômetro para avaliar o que está bem e o que precisa ser modificado e melhorado. É interessante perceber que essa participação e influência do público infantil era algo que também ocorria na época em que Monteiro Lobato escrevia os seus livros. O autor priorizava a opinião das crianças ao escrever seus livros, pois para ele ouvir e compreender o que seu público desejava era fundamental para se escrever literatura infantojuvenil.

Ele recebia cartas vindas de crianças de todas as partes do país, que elogiavam, faziam sugestões, pedidos, reclamavam do que não gostavam e questionavam o autor sobre várias coisas. Além disso, Lobato também sempre visitava escolas para conhecer e conversar pessoalmente com as crianças (CAVALHEIRO, 1956).

Um exemplo de influência da interação dos leitores com o autor são seus livros

paradidáticos, que nasceram em resposta a um problema que as crianças apontaram a ele, que era a dificuldade de estudarem por meio dos livros didáticos da época, que possuíam uma linguagem pouco atraente para as crianças e dificultava a compreensão de seus conteúdos. Em carta para o amigo Godofredo Rangel, Lobato explica o seguinte:

Não imaginas as cartas que recebo das crianças. Junto uma de Juiz de Fora. A coitadinha, desesperada com o pedantismo dos programas oficiais, recorre a mim para que por intermédio de Dona Benta eu lhe explique um ponto. Ora, como eu não sei gramática, sou obrigado a recorrer a uma e aprender o que ela quer que Dona Benta explique. (SILVA, 2010, p.49).

Dessa dificuldade levantada pelas crianças, Lobato escreve o livro *Emília no país da gramática*, que se torna um sucesso imediato, passa a ser adotado em escolas públicas brasileiras e estimula o autor a continuar escrevendo outras obras paradidáticas, conforme vemos em carta de Lobato dirigida a Oliveira Viana, em 15 de agosto de 1934 (LOBATO, NUNES, 1986, p. 96):

A minha Emília está realmente um sucesso entre as crianças e os professores. Basta dizer que tirei uma edição inicial de 20.000 e o Octales está com medo que não aguento o resto do ano. Só aí no Rio, 4.000 vendidas num mês. Mas a crítica de fato não percebeu a significação da obra. Vale como significação de que há caminhos novos para o ensino das matérias abstratas. Numa escola que visitei, a criançada me rodeou com grandes festas e me pediram: ‘Faça a Emília no país da aritmética’. Esse pedido espontâneo, esse grito d’alma da criança não está indicando um caminho? O livro como temos tortura as pobres crianças – e no entanto poderia diverti-las, como a gramática da Emília o está fazendo. Todos os livros podiam tornar-se uma pândega, uma farra infantil. A química, a física, a biologia, a geografia prestam-se imensamente porque lidam com coisas concretas. O mais difícil era a gramática e é a aritmética. Fiz a primeira e vou tentar a segunda. O resto é canja. O Anísio Teixeira acha que é toda uma nova metodologia que se abre. Amém.

Anísio Teixeira, educador baiano citado pelo autor no trecho acima, também foi uma grande influência na concepção desses livros paradidáticos. De acordo com Albieri (2009), o autor conheceu Anísio na época em que morou nos Estados Unidos, e este o apresentou a proposta do que seria “Escola Nova”, uma nova pedagogia que propunha uma participação mais ativa das crianças no processo educacional.

Sendo assim, não bastava *ouvir* falar de gramática, mas era preciso também *vivê-la*, *experimentá-la*, *propor* questões sobre ela, *investigá-la* – enfim, *conhecê-la*, atrelando ao projeto pedagógico a noção de passeio, ou seja: não se trata de obter o conhecimento por obrigação, mas de forma ativa e por prazer. (ALBIERI, 2009, p. 262, grifo do autor).

A soma do conhecimento teórico da forma como proposta por Anísio Teixeira com a

opinião das crianças e o desejo que elas tinham deram a Lobato o estopim necessário para a criação de uma série de livros que propunham apresentar um conteúdo didático de forma lúdica, utilizando o brincar e o faz-de-conta como algo sério e importante para a assimilação dos conteúdos educativos.

Percebemos que essa característica encontra-se presente no projeto do Mundo do Sítio e mostra-se eficaz no desenvolvimento de uma transmídia destinada ao público infantil. Por exemplo, o ambiente virtual da *Terra encantada da sabedoria* foi desenvolvido nos mesmos moldes do proposto por Lobato, lá a criança encontra jogos baseado em conteúdos pedagógicos presentes na formação de crianças do ensino fundamental básico, apresentados de forma lúdica e divertida, com o objetivo de se aprender brincando.

Ainda sobre a participação e influência dos leitores na obra lobatiana, os organizadores Lajolo e Ceccantini (2009) em conjunto com vários pesquisadores presentes na obra *Monteiro Lobato, livro a livro*, mostram que a opinião das crianças foi fundamental durante todo processo de criação dos livros da série do Picapau Amarelo e, inclusive, para a realização de modificações feitas pelo autor em edições posteriores de cada um dos livros. O autor cortava trechos que não eram bem assimilados pelas crianças, incluía novos trechos acrescentando informações pedidas pelos leitores e chegava ao ponto de incluir a participação de leitores nas histórias, como o caso de uma leitora e contumaz escritora de cartas para Lobato que utilizava o pseudônimo de “Rã” e que se tornou personagem importante no livro *A reforma da natureza*.

Sabe-se que Monteiro Lobato se correspondia frequentemente com o seu público, e que as cartas dessas crianças tinham tal força sobre a vis *criativa* do autor que muitas vezes elas colaboraram na construção do enredo, dando ideias que eram incorporadas ao texto em andamento ou sugerindo alterações acatadas para o texto de uma reedição.

Uma dessas leitoras, uma menina de onze anos, que assinava suas cartas assíduas com o pseudônimo de ‘Rã’ (devido a sua magreza), identificava-se com Emília de tal maneira que Lobato não apenas a incluiu na história como lhe concedeu o co-estrelato. Emília convida ‘a Rãzinha’ para vir ao sítio ajudá-la a fazer a reforma da natureza, não como coadjuvante, mas como co-protagonista da façanha. (ABREU, 2009, p. 444).

Abreu (2009) mostra ainda um exemplo de carta que a ‘Rã’ escreveu para Lobato e foi cedida por Raquel Afonso da Silva para o IEB-USB, no Arquivo Raul de Andrada e Silva¹⁴:

¹⁴ IEB-USP, Arquivo Raul de Andrada e Silva, Dossiê Monteiro Lobato, Série Correspondência Passiva, Subsérie Cartas infantis. Caixa 1, pasta 2, carta 30. Carta cedida pela pesquisadora Raquel Afonso da Silva.

Caro Lobato:

Emília, a sapeca da Emília, gostou das minhas modificações? Ótimo! Já arranjei outra: podemos modificar também o descarado do Rabicó. No focinho ele levará um certo aparelho de minha invenção, um pouco parecido com uma ratoeira que lhe dará um ‘liscabão’ daqueles, toda vez que ele fôr fossar minhocas ou roubar cocadas. As pernas serão trocadas por umas de tartaruga bem lesma, para impedi-lo de ‘desaparecer veloz pela fimbria do horizonte’ quando merecer um bom ponta-pé pedriniano. O rabinho, para ficar mais chique, pode ser feito o de um cachorrinho lúlú, dos bem frisadinhos.

Assim, Lobato não só utiliza as sugestões propostas pela leitora como a coloca como personagem, atuando ao lado de Emília. Esta é mais uma das qualidades do trabalho do autor que o configura como um escritor com forte potencial transmidiático. Ele conseguiu realizar algo em sua literatura que está no cerne de uma narrativa transmidiática e de uma forma muito bem estruturada, que resultou em uma forte aprovação e identificação do seu público-alvo. Muitos produtores transmídias atuais ainda encontram dificuldade em conseguir utilizar a participação do público na narrativa transmídia de forma coesa e sem ferir o cânone do projeto. Pode-se dizer que o que seria o cânone da obra de Lobato é tudo o que diz respeito à imaginação do público infantil e eles são os verdadeiros “juízes” do que seria válido ou não na narrativa do Sítio. Lobato quebra com a ideia de que o escritor seria o “chefe”, o controlador da obra, dando ao seu público a análise e validação ou não dos caminhos narrativos a se seguir. As crianças que definiriam assim o que poderia ser considerado canônico ou não, gerando uma obra aberta, coletiva e em constante mutação.

Podemos afirmar com tudo isso, que a participação das crianças no passado influencia tudo o que é relativo ao Sítio até hoje, e continua presente por meio das novas gerações e dos novos realizadores. O projeto permite às crianças que elas tenham voz e vez no seu processo de desenvolvimento e dessa interação novos produtos e modificações e são realizados.

Há, atualmente, 3 canais principais de comunicação das crianças, que são os comentários que elas podem fazer no blog do Sítio, os comentários e publicações das redes sociais e páginas e blogs pessoais que elas mesmas criam e administram. Vamos ver, a seguir, um pouco sobre as características dessas interações e suas principais contribuições para o projeto transmídia do Sítio.

4.2.9.1 Comentários do blog Mundo do Sítio

Blog é uma ferramenta que permite ao usuário ter um espaço onde possa publicar

conteúdo de forma sequencial, alinhado cronologicamente. Pode ser restrita a um grupo de pessoas ou de acesso livre. Também pode estar em uma rede privada ou disponível pela internet. É uma ferramenta simples tanto para quem publica, quanto para quem apenas lê seu conteúdo. Surgiu como um diário de informações pessoais, principalmente de adolescentes e depois se popularizou e se disseminou em diversos tipos diferentes, com temáticas variadas, desde conteúdo livre até conteúdo profissional ou político. O universo de blogs na internet ficou conhecido como blogosfera, e gerou vertentes como os *Vlogs* (mensagens por vídeos), *Moblogs* (atualizado por celulares), *Podcasts* (mensagens por gravações sonoras) e *Microblogs* (mensagens de texto escrito com limitação de caracteres, como o Twitter) (SPYER, 2007).

Uma seção de comentários é um recurso comum na estrutura de um blog, onde o leitor da publicação pode opinar sobre o assunto tratado e até mesmo ser respondido pelo autor da publicação, bem como interagir com outros leitores.

O blog do Mundo do Sítio é uma extensão do projeto transmídia e, conforme vimos anteriormente, cumpre a função de apresentar novos conteúdos, explorar temas apresentados em outras extensões e apresentar novidades de todo o projeto transmídia do Mundo do Sítio. Conta com textos escritos por uma equipe de profissionais e que são publicados diariamente. Desde sua criação, tem tido uma produção considerável e constante de conteúdo, gerando cerca de 940 publicações¹⁵. No geral, as postagens recebem comentários relativos às temáticas apresentadas no texto, alguns apresentam novas informações a respeito do assunto e também se cria um diálogo entre as crianças que postam sempre, elas iniciam conversas entre elas utilizando seus apelidos para serem conhecidas na interação.

A publicação que recebeu o maior número de comentários foi “Emily conheceu outro país... na qual”¹⁶, feita em 04 de abril de 2012, apresentava uma charada de uma brincadeira lançada dentro do Mundo do Sítio onde uma boneca, a Emily, teria viajado para outro país e deixado várias pistas e charadas que as crianças deveriam localizar e resolver para descobrir o seu paradeiro. Essa postagem gerou mais de 2000 comentários e continua gerando, pois há um campo no blog que apresenta as cinco matérias mais comentadas, o que aumenta o número de visitas dessas páginas e, como consequência, de comentários também. No caso desta postagem, os comentários são em sua maioria respostas das crianças sobre a charada proposta.

Apresentamos, a seguir, alguns exemplos de publicações do blog e de comentários das

¹⁵ Até a data de 20 de julho de 2014.

¹⁶ Disponível em: <<http://blog.mundodositio.globo.com/2012/04/04/emily-conheceu-outro-pais-mas-qual>>.

crianças:

- **Dia do amigo:** postagem sobre o dia do amigo, no dia 20 de julho de 2013¹⁷.

O episódio de hoje, *O Circo do Picapau Amarelo*, contou uma história de amizade. Você se lembra de que a Emília ficava com vergonha de se apresentar em público, mas com a ajuda da Narizinho e do Pedrinho ela superou esse mal-estar e foi o sucesso do espetáculo?

Pois os amigos são assim. Cuidam e querem bem, sem olhar a quem, como diria a Dona Benta. Esse é o verdadeiro significado da palavra amizade. Por isso, hoje, dia 20 de julho, o pessoal do Sítio está em festa. **Comemora-se o dia do amigo!** Um dia especial para falar, abraçar, telefonar para todos aqueles que sempre estão ao seu redor.

Tem alguma mensagem especial para os seus amigos do Sítio? Escreva aqui pra gente.

Esta postagem gerou 5 curtidas e 19 comentários, com as crianças respondendo a pergunta formulada. Exemplos:

“É isso aí pessoal, o amigo é um grande presente. É muito bom ter um amigo. Então, nunca se esqueça do amigo que você tem. Agradeça por ele que eu tenho certeza que ele deve agradecer por você também!!!! FELIZ DIA DO AMIGO PESSOAL!!!”

“O Pedrinho e a Narizinho são os meus melhores amigos e você também!”

- **Os clássicos viram jogos:** postagem sobre os livros de Lobato que viraram jogos no Mundo do Sítio, feita em 29 de julho de 2013, e que pede sugestões de livros que as crianças gostariam de ver transformados em jogos no portal¹⁸.

E olha que interessante! **Quando eu era pequeno, queria muito entrar nas histórias que lia!** Queria muito caminhar pelas ruas, conhecer os personagens, tentar mudar o enredo das histórias! É uma vontade de transformar as palavras que lemos em nossas vidas!

Agora, imaginem poder viver um pouquinho disso com os clássicos da literatura? E viver jogando? Pode aprofundar o nosso relacionamento com a literatura, com os elementos da narração dos autores!

¹⁷ Disponível em: <<http://blog.mundodositio.globo.com/2013/07/20/dia-do-amigo/>>.

¹⁸ Disponível em: <<http://blog.mundodositio.globo.com/2013/07/29/os-classicos-viram-jogos/>>.

Vocês têm algum livro que leram que gostariam que virasse jogo? Qual?

Conte-nos aqui!

Um abraço grande, espero que gostem da dica!
Marcelo

Esta postagem gerou 5 curtidas e 18 comentários, como os dois, a seguir:

“Eu queria que fosse Reinações de Narizinho, Caçadas de Pedrinho, Memórias da Emília, enfim, todos os livros do sítio.”

“Eu queria reinações de Narizinho, caçadas de Pedrinho, memórias de Emília, o saci e muito mais do livros de MONTEIRO”.

- **Proteja seu cãozinho da raiva:** postagem educativa que ensina as crianças a protegerem seus animais contra a raiva, realizada em 01 de agosto de 2013, que contou com a consultoria de um médico veterinário e patrocínio financeiro da empresa Klin¹⁹.

Você já ouviu alguém falar que agosto é o mês do “cachorro louco”? Com certeza a expressão deve ter chamado a sua atenção. Pois é, o nome pegou porque, bem neste mês, o **Ministério da Saúde faz no país inteiro a Campanha Nacional de Vacinação Contra a Raiva! Você sabia disso?** Então, guarde bem essa informação e avise o papai, a mamãe ou algum responsável: é muito importante que os cachorros e gatos de todos os lugares sejam vacinados, para manter a doença sob controle!

Ainda não foi descoberta uma cura para o vírus da raiva, por isso a prevenção é tão importante. Os sintomas no cachorrinho infectado são: problemas na coordenação motora, mandíbula travada, excesso de salivação, maior sensibilidade aos barulhos e, em alguns casos, eles podem ficar mais nervosos.

Os seres humanos também podem se contaminar, principalmente pela saliva do animal. **Mas não se preocupe! Tomando a vacina direitinho, todos os anos, seu amigão está completamente seguro – e você também.**

Quer saber como fazer para aproveitar a vacinação gratuita? É muito fácil! **Você só precisa perguntar na Secretaria de Saúde de sua cidade onde ficam os postos que fazem parte da campanha.** Com certeza eles vão saber informar! Ah, no dia da vacina, não se esqueça de levar a carteirinha de vacinação do seu bichinho. Caso

¹⁹ Disponível em: <<http://blog.mundodositio.globo.com/2013/08/01/proteja-seu-caozinho-da-raiva/>>.

você não tenha uma, não tem problema: os postos fazem na hora mesmo.

Nas clínicas veterinárias, é possível encontrar a vacina contra a raiva o ano todo. Também existem outras vacinas muito importantes, como: a de combate às viroses, leptospirose, leishmaniose e tosse dos canis. Se informe com o veterinário da família e deixe seu cachorrinho sempre bem protegido.

Créditos:

*André Jorge de Oliveira (texto);
Bruno Okada (ilustração)*

Fonte:

Giovani Dal'bó, médico veterinário da clínica Agroleme, Santo Antônio de Posse (SP)

Apoio: Klin

Essa postagem repercutiu com 11 curtidas, uma criança a republicou na rede social Twitter e gerou 13 comentários, como os que utilizamos de exemplo a seguir:

“Eu acho muito esse lance da vacina em cachorro é importante. Assim eu e o meu cãozinho ficamos protegidos”.

“Peninha queria tanto ter um cachorro 😞”

- **Dica de hoje – Pneu:** postagem educativa sobre prevenção contra a dengue, publicada no dia 17 de fevereiro de 2014, com um áudio que ensina como fazer com pneus que possam acumular água parada²⁰.

Você olhou para o eu bairro hoje? Tem algum pneu espalhado pelas ruas ou nos quintais das casas dos seus vizinhos?

Aprenda a descartá-los e guardá-los da forma correta no Plantão do Sítio de hoje. Participe do combate à dengue todos os dias.

Créditos:

Texto e locução: Julyana Oliveira

O interessante dessa postagem é o diálogo que algumas crianças estabelecem, mostrando que elas já se conhecem do blog e recorrendo a conversas publicadas anteriormente em outras postagens do blog. As crianças usam sempre os mesmos nomes e apelidos para serem reconhecidas pelas outras crianças:

²⁰ Disponível em: <<http://blog.mundodositio.globo.com/2014/02/17/dica-de-hoje-pneu/>>.

“Giory e Carol: 17/02/2014 as 13:32

giory vc não está mas falando comigo!!!!!! <3”

“Giory e Carol: 17/02/2014 as 13:32

errei é assim >3”

“bruna [...] e bruno: 17/02/2014 as 14:39

É mesmo né bruna?? (bruno)”

“Giory: 17/02/2014 as 18:53

Leia o comentário da entrevista da Narizinho Carol! E você vai saber o porquê!”

- **O Visconde sumiu!:** o interessante dessa publicação, realizada em 29 de agosto de 2011, é a terceira mais comentada de todo o blog. Seus comentários estimulam a produção escrita das crianças. A postagem apresenta uma imagem e um texto e termina com uma pergunta que estimula as crianças a darem prosseguimento à narrativa²¹.



A **Cuca** fez um feitiço e o **Visconde** desapareceu. Só ficou a cartola verde dele lá na frente do Sítio! E tem um monte de coisa estranha acontecendo, vocês não acham? Olha só. As minhocas coloridas surgiram de novo e, a Cuca, claro, está às gargalhadas.

A **Emília** viu tudo e levou um baita susto! Ela nem sabe o que fazer direito. Só está segurando a canastrinha nas mãos e tentando se proteger. O que será que vem pela frente?

²¹ Disponível em: <<http://blog.mundodositio.globo.com/2011/08/29/o-visconde-sumiu/>>.

Alguns exemplos de comentários, entre os 1334 feitos até o momento (julho de 2014), dão continuidade à história:

“kalvin: 29/08/2011 as 16:35

Eu já sei! Eu percebi que a perda está rachada. Acho que as minhocas tinham sumido porque elas estavam lá dentro esperando o tempo certo para atacar e esse momento chegou. Então, elas encolheram o visconde e prenderam ele lá dentro e a Emília deve resolver este caso!”

“PEDRINHO4567: 30/08/2011 as 13:15

Se eu conheço bem a Cuca, ela levou o Visconde para a gruta e o amarrou para as crianças irem procurá-lo. Assim, ela pega todos eles e coloca no caldeirão. Mas Pedrinho vai ter um plano para salvar o Visconde...

PEDRINHO, CONTO COM VOCÊ! BOA SORTE...”

“manuela [...]: 6/07/2012 as 11:26

Concordo com todos os comentários de vocês. Todos juntos faremos a poção do amor para a Cuca ficar apaixonada e doida pelo jacaré Juca. Assim, nós corremos com os avatares e juntos vamos atrás de todos do sítio, da mata e das águas claras . Bolaremos um Plano e juntos salvaremos o Visconde aí pegamos a Cuca e fazemos dela carne de cuca para o jantar na minha casa da árvore. Gostaram? OBS: atrairemos a cuca com sopa de sapo e rato branco.”

“Joao [...]: 15/07/2014 as 13:46

“REPAREM TEM UMA CERCA PROTEGENDO A PEDRA E AS MINHOCAS COLORIDAS A CERCA É COMO UM CAMPO DE FORÇA QUE PROTEGEM AS MINHOCAS COLORIDAS, SE ELES CONSEGUIREM QUEBRAR O CAMPO IRÁ ACONTECER UM ELETROMAGNÉTICO REVERTENDO O FEITIÇO MANDANDO A CUCA PRA BEM LONGE E TRAZENDO O VISCONDE DE VOLTA...”

- **As cartas de Lobato:** feita em 17 de abril de 2014, esta publicação apresenta a informação de um dado biográfico de Lobato, que era o fato do autor receber cartas das crianças e as responder. Ao final da postagem, estimula-se a criança

a contar o que ela escreveria ao autor se ele fosse vivo, convidando assim as crianças de hoje a realizar o mesmo que as antigas gerações faziam²².

Sabe quando a gente gosta muito de alguém e resolvemos mandar um recado para a pessoa? Bom, muita gente gostava das histórias que o Monteiro Lobato escrevia e por isso ele recebia muitas cartas de seus leitores.

Certa vez, um garoto de 8 anos, João Bernardo, escreveu para autor para pedir um pouquinho do pó do pirlimpimpim. Esperto, né? Imagina ter um pouquinho só para você!

Outro recado curioso que Lobato recebeu foi de Alariquinho, filho do seu amigo Alarico Silva, que dizia ter esperado até a meia-noite, junto de uma lanterna, mas não conseguiu caçar nenhum saci.

Tinha até pedido especial, como o de Vilma que queria um remédio para curar o seu gato Belzebu, “Se o senhor não souber, peça ao Visconde”. Mas Lobato não recebia apenas pedidos tinham também grandes elogios, como o de Wanda que disse, “O senhor tem um modo tão simples de dizer as coisas difíceis que elas se tornam logo mais fáceis”. E isso é verdade! Não podemos discordar da Wanda.

Imagina a alegria do escritor ao ler as cartas que recebia? E você? O que diria ao Lobato se ele ainda estivesse vivo? Conta pra gente!

Créditos: Julyana Oliveira (texto)

Apresentamos a seguir os oito comentários que a postagem recebeu até o momento (julho de 2014):

“Julia [...]: 17/04/2014 as 17:15

Lobato eu adoro seus livros, mas queria saber como funciona o faz de conta da Emília? E como se faz o pó de pirlimpimpim? beijos e abraços, de Júlia”

“Blog Giana: 17/04/2014 as 19:09

Postagem: As cartas de Lobato

“No seu mundo tudo é tão simples e divertido.”

Queria também poder estar nele, ganhar de presente o pó de pirlimpimpim, aprender coisas com o Visconde... E também conhecer o senhor Monteiro Lobato. O escritor que fez

²²Disponível em: <<http://blog.mundodositio.globo.com/2014/04/17/as-cartas-de-lobato/>>.

um mundo mágico e diferente, que todas as crianças adoram.

Inclusive eu!

ass: Giana

#Giana”

“antonio [...]: 17/04/2014 as 22:49

Eu falaria: você poderia me dar um autógrafo seu? você é muito legal, mas ele foi um belo autor, minha mãe lembra como se fosse ontem, quando ela assistiu o sítio do picapau amarelo pela primeira vez mas ela falou que foi muito legal, a época era 1985.”

“Blog da Carol: 18/04/2014 as 9:48

Postagem de hoje: Lobato

Eu gostei”

“Blog da Bruna e Do Bruno: 18/04/2014 as 14:42

Motivo da postagem: cartas do Lobato

Lobato seu livro *Reinações de Narizinho* é um grande livro, todos eles são e vão continuar sendo grandes livro! até sempre, nunca se esqueça da sua grande fã que conta com você muito. Bruna”

“andressa: 18/04/2014 as 20:34

que ele é um grande escritor, eu gosto muito dele e também gosto muito das historinhas do sítio.”

“Blog da Bruna e Do Bruno: 19/04/2014 as 21:01

Motivo da Postagem: Cartas do Lobato

“Lobato seu livro *Reinações de Narizinho* é um grande livro, todos eles são e vão ser por muito tempo, nunca se esqueça! Da sua grande fã Bruna, meu irmão Bruno é, mas não tanto assim.”

“HELOISA: 22/04/2014 as 14:50

SUAS HISTÓRIAS SÃO MÁGICAS E DIVERTIDAS. GOSTARIA DE PODER VISITAR TODOS OS PERSONAGENS UM DIA. UM ABRAÇO DE HELOISA.”

Percebemos com esses exemplos que a participação das crianças é constante e importante para o projeto transmídia do Sítio. Elas interagem a partir das propostas feitas nas matérias, criam histórias, contam curiosidades de suas vidas pessoais, mandam recados para outras crianças, questionam também, criticam o que não gostam, divulgam suas páginas pessoais e fazem amigos. Uma relação interessante entre as amizades que as crianças fazem por esse meio é o portal que elas podem marcar encontros dentro dos ambientes do Mundo do

Sítio e vice-versa, conhecer outras crianças no portal e continuar a amizade pelo blog e redes sociais.

4.2.9.2 Comentários nas redes sociais

As primeiras redes sociais nasceram ao final da década de 1990 e auxiliavam seus usuários a encontrarem parceiros românticos por meio da criação de perfis pessoais. O conceito evoluiu para outros níveis, como o profissional e o social, ou ainda por temas de interesse específicos. Não se limitam apenas a aproximar pessoas desconhecidas com interesses similares, mas também para criar redes de familiares, amigos e colegas. Cada usuário cria seu perfil, com dados pessoais que deseja compartilhar e a partir daí envia convites para outros perfis cadastrados na rede social, criando assim sua própria rede de contatos. Eles facilitam a recuperação e preservação de vínculos e permite a troca de mensagens, arquivos, conversas, criação de grupos de interesses em comum, jogos, convites para festas ou eventos e divulgação de conteúdo. Os mais conhecidos são: Facebook, Orkut²³, Twitter, YouTube e Google+ (SPYER, 2007).

O Mundo do Sítio está presente nas principais redes sociais populares no Brasil e, em todas elas, a participação e interação dos usuários são fundamentais no processo. A função das redes sociais do Mundo do Sítio, como já foi citado, é o de expandir temas e divulgar novidades relacionadas ao universo do Pícapau Amarelo. As crianças presentes nessas redes podem compartilhar essas publicações, comentar e publicar textos, imagens e vídeos próprios.

Para exemplificar essa interação do público do portal, realizamos uma coleta de dados de publicações feitas no Facebook, rede social que possui o maior número de seguidores da página Mundo do Sítio (comparada com as outras redes que também possuem página do portal disponível).

Analisamos durante o período de 18 de julho a 12 de outubro de 2013, que correspondeu ao período de férias escolares de meio de ano até a semana do dia das crianças (correspondendo, assim, períodos com maior tempo livre das crianças e também por grande número de datas comemorativas trabalhadas com as crianças nas escolas, como folclore, dia da árvore, professor, das crianças, entre outros). Analisamos todas as postagens e seus

²³ Descontinuado pelo Google desde o dia 30 de setembro de 2014.

comentários, chegando às seguintes informações²⁴:

Foram realizadas no período 75 publicações de usuários, que podem ser divididas nos seguintes temas: 33 de dúvidas das crianças, 10 sobre opinião sobre o Mundo do Sítio, 8 de criações espontâneas das crianças, 8 publicações de pais ou responsáveis, 8 reclamações sobre o uso do portal, 6 publicações de fãs do Sítio e 2 mensagens de adultos usuários do portal.

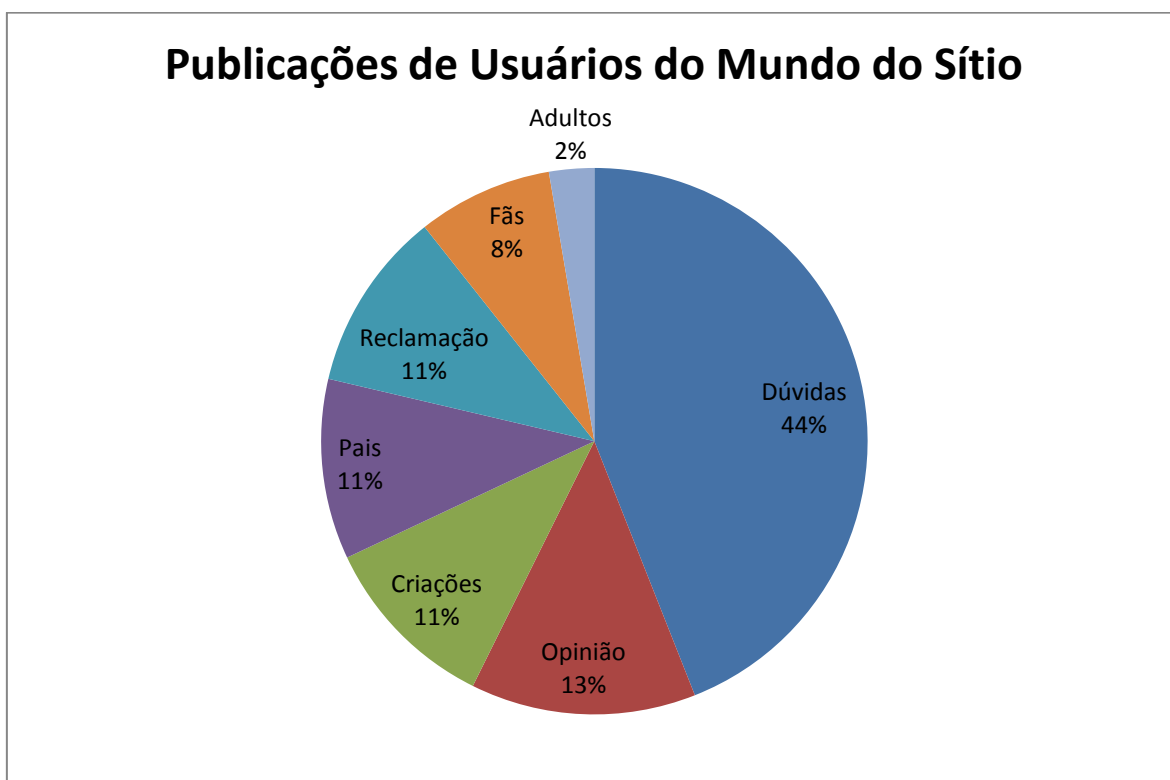


Figura 51 – Publicações de usuários do Mundo do Sítio no Facebook de julho a outubro de 2013

Explicamos, a seguir, cada um desses tipos de postagens e o impacto delas no projeto transmídia do Mundo do Sítio:

- **Dúvidas:** o maior número de publicações na rede refere-se às dúvidas que as crianças possuem sobre o portal e suas extensões, como: procedimentos para assinatura, funcionamento de alguns recursos do portal, passos para cadastro no portal, motivos sobre erros e queda no acesso à página e dúvidas sobre os jogos e a animação seriada.

²⁴ Levantamento realizado em novembro de 2013.



Figura 52 – Exemplos de postagens com dúvidas das crianças

- **Opinião:** opiniões e sugestões das crianças sobre o Mundo do Sítio. Nesse tipo de publicação, as crianças dizem o que gostam do portal e sugerem melhorias. Uma das sugestões mais recorrentes é a de liberação de conteúdos para assinantes a todos os usuários.



Figura 53 - Exemplos de postagens com opiniões das crianças

- **Criações:** publicações de produção feita pelas crianças com o Sítio do Picapau Amarelo como tema. Também são publicados fotos e ilustrações, resultado de pedidos da equipe que cuida da página feita em outras postagens, como por exemplo, fotos de bichos de estimação das crianças.



Figura 54 - Exemplos de postagens com opiniões das crianças

- **Pais:** publicação dos pais e responsáveis, tirando dúvidas ou realizando sugestões.



Figura 55 - Exemplo de postagem de pais

- **Reclamação:** reclamações feitas pelas crianças com relação ao Mundo do Sítio. As principais reclamações são sobre a necessidade de assinatura para ter acesso ao conteúdo completo do portal e a demora em acessar certos jogos e funcionalidades.





Figura 56 - Exemplos de postagens com reclamações das crianças

- **Fãs:** publicações de crianças que expressam o carinho que sentem pelo universo do Sítio e mostram suas coleções e brinquedos.





Figura 57 - Exemplos de postagens de fãs

- **Adultos:** são publicações feitas por adultos que utilizam o Mundo do Sítio para eles mesmos, não representando nenhuma criança (ou pelo menos na publicação ou perfil da pessoa não há nenhuma referência a alguma criança).

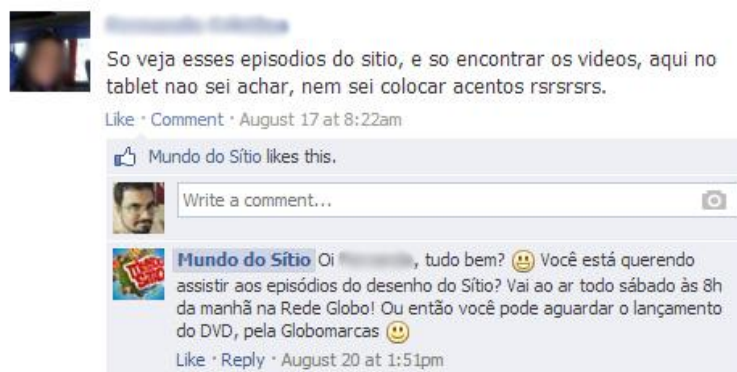


Figura 58 - Exemplo de postagem de adultos

Analisando a totalidade de postagens do período, percebemos que há uma preocupação constante da equipe que atualiza a página em responder a todas as crianças que publicam na página e a ouvi-las, fazendo perguntas sobre o que gostam, seus hábitos e sugerindo interação. Principalmente, no que diz respeito às dúvidas e sugestões feitas pelas crianças e pais e responsáveis, percebemos que elas são levadas em consideração pelos realizadores do projeto transmídia do portal, e melhorias e modificações feitas no portal são realizadas em uma tentativa de atender a esses usuários.

Vamos citar dois exemplos de modificações realizadas no portal e que são frutos dessa interação com as crianças nas redes sociais. A primeira diz respeito ao grande número de reclamações feitas sobre o grande número de jogos restritos aos assinantes. Antes, apenas o conteúdo do ambiente do Sítio do Picapau Amarelo era livre para todos, os jogos das demais

áreas eram restritas aos assinantes. No começo de 2014, o mapa de localização dos ambientes do Sítio foi modificado, incluindo a possibilidade de se escolher o local ou jogo que se deseja dentro daquele ambiente. Na lista de jogos que aparece estão todos os jogos disponíveis naquele ambiente e se são gratuitos ou restritos a assinantes (utilizam uma estrela para caracterizar como acesso restrito). Assim, embora ainda continue um grande número de jogos restritos, existem jogos liberados em vários ambientes, e não apenas no ambiente do sítio, como antes.

A outra implementação no portal que foi reflexo da opinião das crianças foi a modificação da possibilidade de se adotar mascotes no Mundo. Antes, era possível apenas adotar um cachorro, que era o mascote da marca Klin, parceira entre portal e patrocinadora da ação. Mas, as crianças reclamavam e pediam que houvesse a possibilidade de se adotar outros animais também.



Figura 59 – Criança questionando porque não é possível adotar gatos como mascote no portal

Com o fim da ação publicitária da Klin, no começo do ano de 2014, a seção de adoção de animais foi modificada no portal, abrindo a possibilidade da criança escolher entre cachorro, gato ou peixe para adoção, bem como abrindo a possibilidade de personalização.

Verificamos, assim, que a interação das crianças via redes sociais cumpre a mesma função que as cartas dos leitores enviadas para Lobato na época de escrita dos livros. A criança continua presente no processo de criação, agora do projeto transmídia, e ditam os caminhos que os realizadores do projeto devem seguir para continuar atraente a elas e ainda possibilitar a atração de mais crianças a todo o universo do Sítio.

4.2.9.3 Páginas e blogs pessoais

Muitas das crianças que participam ativamente do Mundo do Sítio e de suas extensões, como o blog e as redes sociais, além de publicarem sempre nesses canais, também criaram e mantêm páginas próprias ou blogs pessoais com a temática do Sítio e divulgam essas páginas nos canais oficiais do Mundo do Sítio. É assim que se tem mais um espaço onde as crianças podem demonstrar seu carinho e admiração pelo Sítio e reunir grande número de informações que encontram sobre ele.

Mas, não apenas as crianças criam e alimentam páginas do tipo, muitos adultos que também são fãs do universo mágico de Lobato também criam e administram páginas semelhantes. A criação dessas páginas é favorecida pela facilidade em se utilizar as ferramentas de criação delas e por serem gratuitas.

Os principais conteúdos dessas páginas referem-se a curiosidades sobre o Sítio, resumos de capítulos das séries televisivas, informação e resumo dos episódios que vão ao ar da animação e das reprises da versão de 2000 do seriado televisivo, imagens, vídeos, entrevistas, entre outros.

As crianças usam também para apresentar criações próprias, como desenhos, ilustrações e montagens com os personagens do Sítio, bem como trechos dos livros e vídeos do Sítio disponíveis na internet.



Figura 60 – Montagem feita por Guilherme em seu blog pessoal durante a Copa de 2014
Disponível em: <<http://tudotudimtudin.blogspot.com.br/2014/07/forcaneymar.html>>.

segunda-feira, 10 de janeiro de 2011

O canal Futura não vai reprisar a temporada de 2005.

O Canal Futura voltou a exibir a temporada de 2001, e não vai reprisar as temporadas de 2005/2007. O canal informou que só recebeu da Rede Globo as temporadas de 2001 a 2004, 2005 foi outro formato.
FONTE: Pablog Sítio

Postado por blog do kayky costa às 08:43 Nenhum comentário:

MB f o p +1 Recomece isto no Google

Visitas ao blog a partir do dia 28/11/2010

Camisetas
3787

Qual foi o melhor episódio de 1977?

O Picapau Amarelo	27
A cuca vai pegar	17
Peninha o menino invisível	4
O terrível passaro roca	4

Votos até o momento: 27
Fim do encerrado

Rabicó

Figura 61 – Blog do Kayky
Disponível em: <<http://sitiodopicapauamarelo-blog.blogspot.com.br/>>.

Essas páginas pessoais suprem também as necessidades e interesses das crianças que não estão disponíveis nos canais oficiais produzidos pela Globo. Por exemplo, a criança que

acompanha as reprises do Sítio que ocorre atualmente, pode recorrer a esses blogs para saber o que vai ocorrer no próximo episódio. Ou uma criança que acompanha as exibições da animação pode ver resumos dos episódios que perdeu e ver quais episódios irão ao ar, em quais canais e horários.

Também existem páginas sobre o Sítio em todas as redes sociais e que são administradas por fãs. Nelas, há um esforço em manter vivo a memória do Sítio, divulgando imagens, vídeos e textos referente a tudo o que já foi feito da obra de Lobato. Há também páginas de temas específicos do Sítio (seriado da década de 1970, seriado da década de 2000, livros, etc.).

Todas essas páginas derivadas da obra de Lobato, embora não oficiais, não são coibidas de existirem. As crianças podem divulgar suas páginas pessoais nos canais oficiais livremente e as páginas não oficiais coexistem com as oficiais. Toda essa produção acaba sendo muito importante para a existência do projeto transmídia do Sítio, pois auxilia na divulgação do portal e de todas as extensões, bem como atrai mais pessoas para o universo mágico criado por Monteiro Lobato.

4.2.10 Característica enciclopédica

Finalmente, Jenkins (2007) afirma que as narrativas transmidiáticas apresentam uma característica enciclopédica resultante da necessidade de se preencher lacunas no desenrolar da história. Esta característica estaria relacionada ao conceito de obra *Cult*, definida por Umberto Eco. Jenkins (2009, p. 140) utiliza o exemplo que Eco fez sobre o filme *Casablanca* (1942) para explicar o conceito de *cult*, que seria uma obra com um universo composto de muitas aspectos que possam ser amplamente utilizadas pelos seus fãs e que deva ser enciclopédico, no sentido de oferecer “um rico conjunto de informações que possam ser estudadas, praticadas e dominadas por consumidores dedicados”.

Massarolo e Alvarenga (2010) explicam que essa característica *cult* é necessária para a produção de conteúdo audiovisual, bem sucedida financeiramente dentro da atual economia de mercado audiovisual, pois desperta um grande interesse de consumo e uma forte fidelização por parte dos fãs.

O produto ‘cult’ cria um universo narrativo com potencial tanto de identificação de

consumidores com a obra original, quanto oferece a possibilidade do consumidor encontrar, em outras composições, elementos originais da obra, mesmo que não seja do seu interesse estabelecer relações interdiscursivas (MASSAROLO; ALVARENGA, 2010, p. 129).

Jenkins (2009, p. 140-141) explica, também, a respeito de filmes *cults*, que são produzidos por meio de entrelaçamentos discursivos, são intertextuais e compostos por variadas referências e vozes de obras anteriores a eles, tudo isso sem terem sido produzidos de forma intencional. O autor afirma que é controversa a ideia de que se possa planejar um filme assim, pois atualmente todos os filmes “são interpretados à luz de outros filmes”. O *cult* é a forma natural de se ver filmes para o autor.

Com isso, os fãs são estimulados a pesquisar e a conhecer melhor todas as informações geradas por uma obra *cult*, o que favorece as narrativas transmidiáticas, as quais podem utilizar esse elemento tanto para estimular a participação do público quanto para correlacionar as extensões do projeto.

O fã da narrativa transmídia sente-se estimulado a buscar informações que completem lacunas deixadas pela mídia que ele acompanha, apontando novas direções e caminhos. Essa característica também é conhecida como capacidade negativa.

Long (2007) aponta a capacidade negativa como um recurso importante para uma narrativa transmídia, pois seriam pistas migratórias deixadas ao longo da narrativa e que ligam uma extensão do projeto transmídia com outra, permitindo, assim, ao público descobrir algo a mais sobre aquela história em outras mídias. Este termo foi criado nos estudos literários do poeta inglês John Keats em 1817 (MURAKAMI, 2012) e consistia em um recurso narrativo que permitia ao escritor em persistir na dúvida e no mistério, sem precisar necessariamente explicar o porquê. Com o tempo, esse conceito foi absorvido também por estudos de várias outras áreas, como a filosofia e psicologia, sempre procurando definir incertezas que não necessitam de explicação racional para o motivo de sua existência. Keats formulou esse conceito a partir de sua admiração pela obra de William Shakespeare e como uma forma de definir o estilo da obra do poeta inglês.

[...] não tive uma disputa, mas uma conversa com Dilke sobre vários assuntos; muitas coisas se entrelaçaram em minha mente e logo me ocorreu que qualidade é necessária para formar o Homem de Êxito, especialmente em literatura, e que Shakespeare possui tão imensamente – refiro-me à Capacidade Negativa, isto é, quando um homem é capaz de estar em incertezas, mistérios, dúvidas, sem qualquer tentativa impaciente de alcançar fato e razão [...] (KEATS, 1870 apud PHILIPS, 1997, p. 53).²⁵

²⁵ KEATS, John. Letters of John Keats. Oxford, Oxford University Press, 1870, p. 43. Carta escrita para George

Nos estudos sobre transmídia, a capacidade negativa está relacionada às pistas migratórias presentes no produto, que ligam a extensão à outra ou desperta a curiosidade de quem consome em saber mais sobre o porquê daquele elemento presente no texto. Por exemplo, durante a exibição de um seriado televisivo, pode ser exibido um endereço de uma página da internet, o qual o telespectador poderá digitar esse endereço em um navegador de internet e será direcionado a um site com informações adicionais sobre a história.

No Brasil, a Rede Globo já utilizou recurso semelhante em várias de suas novelas, para conduzir seus telespectadores para um conteúdo *online* disponível no portal da emissora. Em 12 de maio de 2012, a novela *Cheias de Charme* exibiu um capítulo onde ao final alguns personagens comentavam sobre o vazamento de um *videoclip* do grupo musical da trama, as *Empreguetes*, inclusive mostrando um personagem acessando a página em seu *notebook*. Terminado o capítulo, Luciano Huck, apresentador da emissora, também divulgou o endereço da página do *clip* em sua conta no *twitter* e, a partir desse momento, o *clip* se tornou disponível para todos. A ficção entrou em contato com a realidade do seu público, gerando a impressão de aquilo acontecia naquele instante mesmo. O público ficou instigado a descobrir se aquele endereço era real e se o mesmo que aconteceu na ficção aconteceria na realidade e migrou da TV para o portal da internet, resultado da capacidade negativa presente na telenovela.

Com relação ao projeto transmídia do Mundo do Sítio, podemos verificar que a característica enciclopédica e uso de capacidade negativa são recursos já notados na obra original de Monteiro Lobato, sendo mais um dos elementos com forte potencial transmídia em seu texto.

Como vimos, ao longo de todo nosso trabalho, o texto de Lobato é rico de referências, intertextualidade e cruzamentos interdiscursivos. Lobato dialoga com várias outras obras e autores, gerando um texto enciclopédico e com fortes características *cult*. Estas referências, muitas vezes, não são explicadas em seu texto e é necessário um conhecimento prévio para serem compreendidas.

Lobato cria sua obra utilizando elementos da fantasia, dos contos de fadas, de obras infanto-juvenis de outros autores, do folclore, da cultura popular, da mitologia grega, da história, ciência e muitas outras áreas, instigando o seu leitor à leitura de outras fontes e à pesquisa para conseguir absorver todas as referências.

e Tom Keats, 22 de dezembro de 1818, em Hampstead.

Curioso notar que essa característica enciclopédica é apresentada pelo próprio autor, de forma bem humorada no personagem de Visconde de Sabugosa, que teria ficado sábio ao passar muito tempo esmagado entre os livros de enciclopédia e dicionários da biblioteca da casa de Dona Benta e, com isso, absorveu o suco da sabedoria desses livros. É uma analogia à sua própria obra, que absorveu o “suco da sabedoria” de variadas obras e autores.

Para exemplificar a característica enciclopédica e presença de capacidade negativa na obra de Lobato, utilizaremos sua obra *O Pica-pau Amarelo*. Nesse livro, os habitantes do mundo da fábula (personagens ficticiais do universo mágico infantil, como príncipes, princesas, animais falantes, fadas, etc.) resolvem se mudar para o Sítio e Dona Benta, para acomodá-los, compra as terras vizinhas e separa o espaço do Sítio do espaço do mundo da fantasia.

Esta obra é assim construída por meio do entrelaçamento de diversas outras narrativas infantis. A narrativa do Sítio cruza-se com essas outras narrativas, estabelecendo uma ligação entre elas. O leitor necessita de um conhecimento prévio para compreender quem são aqueles personagens e porque apresentam determinados comportamentos. Caso não possua esse conhecimento, o leitor pode vir a ser estimulado a buscar por outras fontes que expliquem quem eles são. Caso não queira realizar esse processo não há problema, pois a narrativa do livro por si só apresenta as informações necessárias para sua compreensão. Essa curiosidade instigada pelo texto do autor é algo importante para os leitores dedicados da obra, ampliando o processo da leitura para além do livro.

Apresentamos a seguir um trecho do livro que exemplifica esses conceitos:

As condições foram aceitas e, passada uma semana, começou a mudança dos personagens do Mundo da Fábula para as Terras Novas de Dona Benta. O Pequeno Polegar veio puxando a fila. Logo depois, Branca de Neve com os Sete Anões. E as princesas Rosa Branca e Rosa Vermelha. E o príncipe Codadade, com Aladim, a Sherazade, os gênios e o pessoal todo das Mil e uma noites. E veio a Menina da Capinha Vermelha. E veio a Gata Borracheira. E vieram Peter Pan com os meninos perdidos do País do Nunca, mais o Capitão Gancho com o crocodilo atrás e todos os piratas; e a famosa Alice do País das Maravilhas; e o Senhor de La Fontaine em companhia de Esopo, acompanhados de todas as suas fábulas; e o Barba Azul com o facão de matar mulher; e o Barão de Münchhausen com suas famosas espingardas de pederneira; e os personagens todos dos contos de Andersen e Grimm. Também veio Dom Quixote, acompanhado de Rocinante e do gordo escudeiro Sancho Pança. (LOBATO, 2010, p. 20).

Lobato não explica a origem daqueles personagens, apenas informa que eles são habitantes do Mundo da Fábula. Ao chegar ao sítio, eles já começam a interagir com os personagens de Lobato e a desenvolver a narrativa própria da obra. O leitor para compreender

melhor cada um desses personagens precisaria recorrer às obras originais deles. A criança pode confrontar os textos e o que não consegue resposta, pode vir a criar ela própria ou continuar sua pesquisa por meio de outras fontes.

Outro exemplo interessante é o de Rosa Branca e Rosa Vermelha. Elas são apresentadas em sua chegada ao sítio por meio do seguinte trecho:

Muitas brigas por causa de terrenos. Há simpatias e antipatias. Um quer ficar, outro não quer ficar perto do outro. Rosa Vermelha está de mal de Rosa Branca e, depois de erguer o seu palácio num ponto, resolveu mudá-lo para adiante – bem longe de Rosa Branca (LOBATO, 2010).

Pela leitura deste trecho, percebe-se que as irmãs possuem alguma desavença que provoque o desejo delas de morarem bem longe uma da outra. Um leitor que não as conhece pode recorrer ao conto de fadas original para entender o motivo dessa desavença. Porém, na obra original não é citada desavença entre elas, são apresentadas como duas irmãs que, ao final, uma se casa com o príncipe encantado e a outra com o irmão dele e vivem felizes para sempre. O leitor é então instigado a compreender o motivo dessa desavença, e chega à conclusão que entre o “viveram felizes para sempre” e a chegada delas ao sítio, algo ocorreu, provavelmente, motivado pelo fato de uma ter se casado com o príncipe da história e a outra não. Lobato quebra a perfeição do final feliz do conto ao mostrar uma desavença entre as irmãs motivada por um sentimento de disputa e inveja, mas isso só é percebido pelo leitor que percebe essa pista e resolve investigá-la. Esse é um exemplo interessante de capacidade negativa presente na obra de Lobato.

Além das referências a outros livros, Lobato também referencia obras audiovisuais do seu tempo, como personagens de seriados televisivos populares (Tom Mix, Gato Félix) e do cinema (Branca de Neve), estabelecendo conexões em seu texto que vão além da literatura, mas que engloba todos os aspectos da cultura popular e do conhecimento humano.

Narizinho falou a Branca da maravilhosa fita que andava correndo mundo com o título Branca de Neve e os Sete Anões, feita pelo famoso Walt Disney.
 - Quem é esse Disney?
 - Oh, um gênio! – berrou Emília. – O maior gênio moderno – maior que Shakespeare, que Dante, que Homero e todos esses cacetões que a humanidade tanto admira. Faz desenhos animados, mas com uma graça de a gente chorar de gosto. A fita de você, Branca, é o suco dos sucos! (LOBATO, 2010, p. 39).

Ao ler um conto de fadas da Branca de Neve, por exemplo, ou assistir ao filme da Disney, a criança reconhece imediatamente aquela personagem como sendo a mesma que está

presente em *O Picapau Amarelo* e estabelece uma conexão entre as obras, sabendo que o que ocorre na obra original é válido também no livro de Lobato. O autor desenvolve, assim, um trabalho que hoje em dia reconhecemos primordial para o bom desenvolvimento de uma narrativa transmídia, que é o de criar um universo ficcional guarnecido de informações que remetem a outros universos ficcionais e que também permite sua expansão e prosseguimento da experiência imersiva para além do texto e em outros momentos da vida cotidiana de quem consome.

No Mundo do Sítio, essa característica enciclopédica é mantida e estimulada, tanto na permanência dos temas da obra do escritor presentes no portal quanto na produção de novos conteúdos que ocorrem nele e em suas extensões. A criança é estimulada, a todo o momento, a pesquisar, ler mais e compreender melhor diversos assuntos, viajando em uma teia interdiscursiva forte e que procura sempre estimular sua criatividade e curiosidade.

Com relação à capacidade negativa, há pistas migratórias em todo o portal que podem estimular a criança a recorrer a outras extensões do projeto ou outras obras para compreender melhor aqueles elementos. A ação da Toca das Minhocas foi um exemplo de pista migratória. A criança via nas redes sociais e blog do Sítio a imagem da Cuca, uma pedra, as minhocas, a cartola do Visconde ao lado da pedra e eram questionadas a explicar o que ocorria naquela situação. Ao final da ação, as crianças percebiam que aquela pedra tampava o buraco da casa das minhocas, e que esse local fazia parte de um dos ambientes do portal. A partir daí, ela poderia visitar essa Toca e conhecer os personagens das minhocas.



Figura 62 – Pista migratória divulgada nas extensões do Mundo do Sítio

As seções de vídeo do portal são outro exemplo de pistas migratórias, a criança pode

assistir aos vídeos direto da página, mas também podem vir a ter a curiosidade de descobrir a origem desses vídeos e, com isso, chegar até a página de vídeos do Mundo do Sítio no YouTube.

Além da capacidade negativa original, presente no projeto do Sítio, também percebemos a utilização do mesmo recurso utilizado por Lobato em seus livros, de apresentar personagens que não foram criação do autor, mas fazem parte de outras referências, de forma similar ao que ocorre no livro *O Picapau Amarelo*, no portal.

Assim, temos jogos que apresentam esses personagens derivados de outras obras e, assim como Lobato fez, eles não são explicados na narrativa do jogo ou no portal. Espera-se um conhecimento prévio acerca desses personagens e as crianças que quiserem conhecer melhor quem são eles e o porquê estão ali, podem ser estimuladas a ler a obra de Lobato, a ter contato com outras produções feitas sobre o Sítio, como as séries televisivas, ou recorrer a outras fontes e autores, enriquecendo a sua experiência e conhecimento. Na figura 63, por exemplo, vemos as figuras de personagens da mitologia grega e de contos de fadas, ao lado dos personagens criados por Lobato. Não há explicação do porquê eles estão ali, para isso a criança necessita de um conhecimento prévio ou pesquisar em outras fontes para conhecer melhor esses personagens.



Figura 63 – Jogo *Quem sou eu?* Que utiliza personagens dos contos de fadas e mitologia

Da mesma forma, vemos na figura 64 personagens de outras referências literárias e

audiovisuais, como o Gato Félix, o marinheiro Popeye, Zeus, Chapeuzinho Vermelho, formiguinha da fábula, fada Sininho, Bonequinho de Chumbo, entre outros, todos inseridos ao lado dos personagens criados por Monteiro Lobato.



Figura 64 – Exemplo de capacidade negativa presente no portal

Com tudo isso, percebemos que o Sítio do Picapau Amarelo possui uma estrutura enciclopédica que explica o seu forte potencial transmidiático e o porquê se mostra tão favorável à transmídiação. Por essa característica, é possível atrair fãs e estimular sua participação, expandindo sua experiência para outras extensões e para a busca de informações em variadas obras, além de estimular uma produção própria desses fãs, derivada de seus interesses e resultado de suas buscas e conhecimentos sobre o Sítio.

5 Conclusão

Lobato desenvolveu algo que, hoje em dia, é extremamente necessário para a criação e manutenção de um projeto transmídia, que é um universo rico em informações, coeso, aberto a expansões e que mantém o interesse do público há quase 100 anos. O projeto transmídia Mundo do Sítio busca aproveitar essas características do autor e dar prosseguimento a esse trabalho, oferecendo às atuais gerações a oportunidade de conhecer esse universo, vivenciá-lo e se tornar também um fã, assim como várias outras gerações de crianças foram ao longo de todas essas décadas. Mas, o mais importante sempre será o respeito a elas e em sempre oferecer estímulo para o desenvolvimento de seus potenciais, sua criatividade e busca pelo conhecimento.

O projeto, por ser ainda muito recente, ainda não explorou todos os recursos e potencialidades que possui. Ainda é possível aumentar o nível de participação da equipe do projeto com outros setores da Rede Globo, realizar mais ações de expansão da narrativa dentro do Portal e desenvolver novos produtos em outras mídias ainda não exploradas no projeto.

Também, é possível aumentar a divulgação do portal, pois as ações publicitárias ainda são pequenas. O grande público ainda não tomou conhecimento do projeto e de suas extensões. Pensando no enorme potencial publicitário que o Grupo Globo possui e a grande variedade de produções onde o portal poderia ser divulgado é esperado que, com o tempo, aumente a divulgação e que o portal se popularize com a participação de mais crianças.

É preciso também continuar com a avaliação de uso feito por meio das interações das crianças usuárias do portal, para descobrir o que é positivo, quais os jogos mais bem avaliados, o que elas gostariam de ver de novo e quais problemas e dificuldades necessitam de reparo. Muito importante também rever a necessidade de realizar assinatura do portal e revisar o seu modelo de negócios. Em uma realidade onde existem inúmeras opções de jogos e atividades *online* disponíveis para as crianças a custo zero, cobrar para se ter acesso ao portal do Sítio é algo que atrapalha a sua popularização.

Acreditamos que o lúdico é uma das características mais fortes da transmídia do Mundo do Sítio, pelo seu poder de imersão e participação das crianças, que podem vivenciar no espaço virtual a sensação de conhecer e percorrer o espaço ficcional da obra de Lobato, incentivando assim a expansão da narrativa por meio do brincar da criança. Os produtores tem

consciência disso e desenvolvem ações e ferramentas que favorecem esse processo e acreditamos que a tendência do projeto é incentivar ainda mais esse elemento transmidiático.

Outro aspecto positivo desse produto transmídia é que ele além de ser uma possibilidade de entretenimento e diversão para a criança é também uma ferramenta de incentivo à leitura e ao estudo. A criança tem o contato com a obra do autor por meio das contações de histórias disponíveis na Biblioteca do Visconde e também, de forma indireta, em toda a plataforma e demais extensões. As ações educativas do portal dão continuidade ao ideal de Lobato em educar de forma lúdica às crianças e permitem que elas reforcem conteúdos educativos importantes em sua formação, sendo um forte aliado para pais e educadores.

Finalmente, analisando todo o percurso do Sítio desde as publicações originais até seu projeto transmídia, passando pelas adaptações televisivas e em outras mídias, percebemos que não há “vários” Sítios, mas sim um grande universo ficcional da obra infantojuvenil de Monteiro Lobato. Vivemos uma época especial, onde todas as gerações tiveram contato com esse universo de alguma forma em suas infâncias e o Mundo do Sítio se apresenta como uma visão atual desse mesmo universo. Tanto quem acompanhou o lançamento dos livros ou vivenciou o período das adaptações televisivas pode reconhecer nessa nova mídia o mesmo universo que conheceram no passado.

Assim, o Sítio permanece vivo e atraindo novos olhares de crianças curiosas e sedentas por diversão e conhecimento, que continuam a ter a oportunidade de conhecer a torneirinha de asneiras de Emília, ouvir a sabedoria do Visconde de Sabugosa, viajar com Pedrinho e toda a turma para reinos mágicos, conhecer os famosos bolinhos de chuva de Tia Nastácia, ouvir uma boa história em um serão de Dona Benta, fugir de medo dos feitiços da Cuca, mergulhar com Narizinho no Reino das Águas Claras, e muito mais, dessa vez por meio da narrativa transmídia e seu leque enorme de possibilidades.

6 Referências

AARSETH, Espen. Computer game studies, year one, **Game Studies the international journal of computer game research**, v. 1, n.1, 2001. Disponível em: < <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 31 ago 2012.

ABREU, Tâmara C. S. Entre guerras, ciências e reformas: Emília consertando a natureza. In: LAJOLO, Marisa; CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro**: obra infantil. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

ALBIERI, Thaís de Mattos. A gramática da Emília: a língua do país de Lobato. In: LAJOLO, Marisa; CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro**: obra infantil. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

ALVES, L. R. G. . **Nativos Digitais**: Games, Comunidades e Aprendiagens. In: MORAES, Ubirajara Carnevale de (Org.). Tecnologia Educacional e Aprendizagem: o uso dos recursos digitais. Livro Pronto: São Paulo, 2007, v. , p. 233-251. Disponível em: < https://www.institutoclaro.org.br/uploads/nativosdigitais_lynnalves.pdf>. Acesso em: 23 ago 2012.

ANCINE. Série brasileira de animação é líder de audiência infantil na TV paga, 30 jul. 2013. Disponível em: <<http://www.ancine.gov.br/sala-imprensa/noticias/s-rie-brasileira-de-anima-o-l-der-de-audi-ncia-infantil-na-tv-paga>>. Acesso em 15 jan. 2014.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. Jogos de realidade alternativa: modos para relacionar espaço, consumo e transmídia, **Sim Social – Simpósio em tecnologias digitais e sociabilidade**, Salvador, 13-14 out. 2011. Disponível em: <<http://gitsufba.net/simposio/wp-content/uploads/2011/09/Jogos-de-Realidade-Alternativa-ANDRADE-Luiz-Adolfo.pdf>>. Acesso em 31 ago 2012.

AZEVEDO, Adriana Maria Tenuta de. **Estrutura narrativa e espaços mentais**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2006.

BAPTISTA, Juliana; DOMINGOS, Adenil Alfeu. Storytelling e transtorytelling na saga de Harry Potter, **XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, 2011. Disponível em: < <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-0301-1.pdf>>. Acesso em: 01 set 2012.

BARROS, Jefferson. Molecagem poética, **Veja**, n. 284, 13 fev. 1974. Disponível em: < <http://veja.abril.com.br/acervodigital/home.aspx?edicao=0284&pg=0>>. Acesso em: 14 maio 2013.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cinema brasileiro**: propostas para uma história. 2. ed. rev. amp. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BERTOLUCCI, Denise Maria de Paiva. Reinações de Narizinho: um livro ‘estupendo’. In: LAJOLO, Marisa; CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro**: obra infantil. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

BERTRAND, Denis. **Caminhos da semiótica literária**. Bauru: EDUSC, 2003.

BOTTONI, Fernanda. Impróprias para menores, **Proxima**, n. 32, set. 2011, p. 56-60.

BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Uma tipologia dos games, **UNirevista**, v. 1, n. 3, 2006. Disponível em: < http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_BrancoPinheiro.PDF >. Acesso em 22 ago 2012.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**: de Gutenberg à internet. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CANATO, Bruno Gonçalves. **A marca e o elemento lúdico**: uma análise de sites para o público infantil. 182 f. Mestrado em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2010.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

CAVALHEIRO, Edgard. **Monteiro Lobato**: vida e obra. 2. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1956.

CINEMATECA Brasileira. O Picapau Amarelo, cartaz, 1973. Disponível em: <<http://migre.me/gVI39>>. Acesso em: 29 out. 2013.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora UNESP/Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.

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

CONTE, Alberto. **Monteiro Lobato**: o homem e a obra. São Paulo: Brasiliense, 1948.

CRUZ, Dulce Márcia. Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games, **Fronteiras**, v. 11, n. 3, 2005. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/fronteiras/article/viewArticle/3116>>. Acesso em: 21 ago 2012.

CUNHA, Maria Antonieta Antunes. **Literatura infantil**: teoria e prática. 18. ed. São Paulo: Ática, 2006.

DANIEL FILHO. **O circo eletrônico**: fazendo TV no Brasil. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

DAUROIZ, Alline. Sítio do Picapau Amarelo em versão animada estreia em janeiro, Estadão, 15 dez. 2011. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,sitio-do-picapau-amarelo-em-versao-animada-estrela-em-janeiro,811248,0.htm>>. Acesso em: 22 set. 2013.

DENA, Christy. **Current state of cross Media Storytelling**. In European Information Systems Technologies

Event. The Hague, Netherlands, 15 Nov, 2004.

_____. Patterns in Cross Media Interaction Design: It's much more than a URL. In **1st Cross Media Interaction Design Conference**. CMID, 22 - 25 March, 2007.

_____. **Transmedia Practice**: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments. 358 f. Thesis (Degree of Doctor of Philosophy). School of Letters, Art and Media. Digital Cultures Program, University of Sydney, Australia, 2009.

DORLY NETO. Por dentro do "Mundo do Sítio", **Techtudo**, abr. 2011. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/lancamentos/noticia/2011/04/por-dentro-do-mundo-do-sitio.html>>. Acesso em: 27 out. 2013.

ECO, Umberto. **A obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

FAZ Caber. O sítio do Picapau Amarelo versão 2.0. Disponível em: <<http://colunas.revistaepoca.globo.com/fazcaber/2011/01/06/o-sitio-do-picapau-amarelo-versao-2-0/>>. Acesso em: 27 out. 2013.

FERREIRA, Eliane A. G. R. No centro do labirinto: o papel do leitor na obra O Minotauro. In: LAJOLO, Marisa; CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro**: obra infantil. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

FERNANDES, José Nunes (Coord.); et al. Linguagem audiovisual, música e educação: análise comparativa da linguagem sonora dos programas infantis Rá-Tim-Bum e Xuxa no Mundo da Imaginação. **Anais do XIV Encontro Anual da ABEM**, Belo Horizonte, out. 2005. Disponível em: <<http://www.abemeducacaomusical.org.br/Masters/anais2005/Comunicacoes/43Jos%C3%A9%20Nunes%20Fernandes%20et%20al..pdf>>. Acesso em: 01 fev 2012.

FERREIRA, Emmanoel Martins. As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado, **ECO-PÓS**, UFRJ, v. 9, n. 1, 2006. Disponível em: <<http://www.pos.eco.ufrj.br/ojs-2.2.2/index.php?journal=revista&page=article&op=view&path%5B%5D=35>>. Acesso em: 21 ago 2012.

FIUZA, Sílvia R. de A. (coord.). **Dicionário TV Globo**: Programas & Entretenimento. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003. v. 1.

FRAGOSO, Suely. Games online como terceiros lugares, **Fronteiras**, v. 10, n. 1, 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/fronteiras/article/viewArticle/5785>>. Acesso em: 26 jul 2012.

FRASCA, Gonzalo. Ludology meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative, **Parnasso**, n. 3, Helsínquia. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>>. Acesso em 05 ago 2012.

GALVÃO, Maria Rita. O desenvolvimento das ideias sobre cinema independente, **Cadernos da Cinemateca**, n. 4, 1980.

GÊNOVA, Mariana de. O Picapau Amarelo: o espaço ideal e a obra-prima. In: LAJOLO, Marisa;

CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro**: obra infantil. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

GIOVAGNOLI, Max. **Transmedia storytelling**: imagery, shapes and techniques, 2011. Disponível em: < <http://talkingobjects.files.wordpress.com/2012/01/book-by-max-giovagnoli-transmedia-storytelling-imagery-shapes-and-techniques.pdf>>. Acesso em: 20 mai 2012.

GONÇALVES, Maurício R. **Cinema e identidade nacional no Brasil 1898 – 1969**. São Paulo: LCTE, 2011.

GÖRGEN, James (Coord.). **Donos da Mídia**, 2014. Disponível em: < <http://donosdamidia.com.br/grupo/21391>>. Acesso em: 18 jun. 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. 3. reimp. São Paulo: Perspectiva, 2007.

IANNI, Octavio. **Teorias da globalização**. 13. Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **Transmedia storytelling 101**, 2007. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em 20 mai 2012.

_____. **Transmedia storytelling 202**, 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>. Acesso em 20 mai 2012.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Tudo o que é ruim é bom para você**: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2012.

KEATS, John. **Letters of John Keats**. Oxford, Oxford University Press, 1870, p. 43.

LAJOLO, Marisa. Emília, a boneca atrevida. In: MOTA; L. D.; ABDALA JR. **Personae**: grandes personagens da literatura brasileira. São Paulo: SENAC, 2001.

_____; CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro**: obra infantil. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

LEITE, Sidney Ferreira. **Cinema brasileiro**: das origens à Retomada. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 1998.

LOBATO, Monteiro. **A barca de Gleyre**. 14. ed. São Paulo: Brasiliense, 1972. v.8.

_____. **O Picapau Amarelo**. 2. ed. São Paulo: Globo, 2010.

_____; NUNES, Cassiano (coord.). **Monteiro Lobato vivo**. Rio de Janeiro: MPM Propaganda: Record, 1986.

LONG, Geoffrey A. **Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company**. 185 f. Master of Science in Comparative Media Studies at the Massachusetts Institute of Technology, 2007.

KASSABIAN, Anahid. **Hearing film: tracking identifications in contemporary Hollywood film music**. New York/London: Routledge, 2001.

KONZAC, Lars. Computer game criticism: a method for computer game analyses. 2002. Disponível em: <http://andrey.savelyev.2009.homepage.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/Computer%20Game%20Criticism_A%20Method%20for%20Computer%20Game%20Analysis.pdf>. Acesso em: 08 ago 2012.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

MATTE, Ana Cristina Fricke. **Abordagem semiótica de histórias e canções em discos para crianças: o disco infantil e a imagem da criança**. 379 f. Mestrado em Semiótica e Linguística Geral, Universidade de São Paulo, 1998.

MARTINS, Milena Ribeiro. Viagem ao céu: aventura, fantasia e ciência. In: LAJOLO, Marisa; CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro: obra infantil**. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

MASSAROLO, João Carlos; ALVARENGA, Marcus Vinícius Tavares. A indústria audiovisual e os novos arranjos da economia digital. In: MELEIRO, Alessandra. **Cinema e mercado**. São Paulo: Escrituras, 2010. p. 119-134. v.3.

MATTOS, Sérgio. **Um perfil da TV brasileira: 40 anos de história: 1950-1990**. Salvador: Capítulo Bahia, 1990. Disponível em: <<http://www.andi.org.br/sites/default/files/legislacao/02.%20Um%20perfil%20da%20TV%20brasileira.%2040%20anos%20de%20hist%C3%B3ria.pdf>>. Acesso em: 05 jul. 2014.

MCLUHAM, Marshal. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 20. ed. São Paulo: Cultrix, 2011.

MELO, João Batista. **Lanterna mágica: infância e cinema infantil**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

MENDES, Emília. Memórias da Emília. In: LAJOLO, Marisa; CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro: obra infantil**. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

MORAES, Dênis de. **Planeta mídia**: tendências da comunicação na Era Global. Campo Grande: Letra Livre, 1998.

MOTA, Carlos Guilherme. **Ideologia da cultura brasileira (1933 – 1974)**. São Paulo: Ática, 1990, p. 151, 153.

MOTA, Mauricio. Transmedia storytelling, 2007. Disponível em: <<http://www.coxacreme.com.br/2007/12/04/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 01 set 2012.

MURAKAMI, Mariane Harumi. Narrativas em diálogo: a experiência da telenovela em múltiplas plataformas. **Novos Olhares**, v. 1, n. 1, 2012. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/novosolhares/article/view/8089>>. Acesso em: 14 jun 2012.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Curitiba: Unesp, 2003.

ODEBRECHT; FUNDAÇÃO Banco do Brasil. Monteiro Lobato: vida, realidade e sonho, 1998.

OLDENBURG, R. **The great good place**. New York: Marlowe & Company, 1999.

PADOVINI, Pedro Luiz. **TV, Lobato e o ato da leitura**: a mediação dos sentidos através da narrativa ficcional da TV brasileira. 158 f. Mestrado em Comunicação na Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2006.

PENTEADO, José Roberto Whitaker. **Os filhos de Lobato**: o imaginário infantil na ideologia do adulto. Rio de Janeiro: Dunya, 1997.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. **Teorias do lazer**. Maringá: Eduem, 2010.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **A história da utilização dos games como mídia**. In: 4º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho, São Luís, 2006. Disponível em: <<http://migre.me/auoWU>>. Acesso em: 29 ago 2012.

PHILIPS, Frank. **Psicanálise do desconhecido**. São Paulo: Ed. 34, 1997.

PORTO-RENÓ, Denis; et al. Narrativas transmidia: diversidade social, discursiva e comunicacional. **Palavra Chave**, v. 14, n. 2, p. 201-215. Disponível em: <<http://revistas.unisabana.edu.co/index.php/palavraclave/article/view/1973>>. Acesso em 28 fev 2012.

RAMOS, Silvia Nunes. Música da televisão no cotidiano de crianças: um estudo de caso com um grupo de 9 e 10 anos de idade. **Revista da ABEM**, Porto Alegre, v. 9, set. 2003, p. 65-70. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/3945>>. Acesso em: 10 fev 2012.

REIS JUNIOR, Ademar de Souza; NASSU, Bogdan T.; JONACK, Marco Antonio. Um estudo sobre os processos de desenvolvimento de jogos eletrônicos (games). Disponível em: <<http://www.ademar.org/texts/processo-desenv-games.pdf>>. Acesso em 25 ago 2012.

RICCO, Flávio. “Sítio do Picapau Amarelo” dobra audiência da Cultura, UOL Entretenimento, 19 out. 2013. Disponível em: <<http://televisao.uol.com.br/colunas/flavio-ricco/2013/10/19/sitio-do-picapau-amarelo-dobra-audiencia-da-cultura.htm>>. Acesso em: 16 fev. 2014.

ROCHA, Arthur de Oliveira; MUNEIRO, Lílian Carla. Asinhas, varinhas e coroinhas: análise semiótica discursiva do desenho animado “Os Padrinhos Mágicos”. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Recife, 02-06 set. 2011.

RUAS, Desirée. Publicidade infantil: por que a resolução 163 ainda não saiu do papel?, Milc – Movimento Infância Livre de Consumismo, 20 de junho de 2014. Disponível em: <<http://milc.net.br/2014/06/publicidade-infantil-por-que-a-resolucao-163-ainda-nao-saiu-do-papel/#.U868nSfjFgi>>. Acesso em: 20 jul. 2014.

SANDRONI, Laura. **De Lobato a Bojunga**: as renações renovadas. Rio de Janeiro: Agir, 1987.

SANTAELLA, Lucia; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais**: a cognição conectiva do Twitter. São Paulo: Paulus, 2010.

SCOLARI, Carlos Alberto. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. In: **International Journal of communication**, v. 3, 2009, p. 586-606. Disponível em: <<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/view/477>>. Acesso em 10 set. 2012.

_____. (Trans)notícias da era colaborativa, **Minas faz ciência**, FAPEMIG, n. 54, jun./ago. 2013

SILVA, Alexandre. O sítio do picapau amarelo apresenta...apresenta..., **Alearte Quadrinhos**, 12 jan. 2013. Disponível em: <<http://alexandrehq.blogspot.com.br/2013/01/o-sitio-do-picapau-amareloapresenta.html>>. Acesso em: 07 set. 2013.

SILVA, Lutiane Marques. Grito do Picapau, **Conhecimento Prático Literatura**, n. 30, 2010, p. 48-60.

SOUZA, Loide Nascimento. Monteiro Lobato e o processo de reescritura das fábulas. In: LAJOLO, Marisa; CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro**: obra infantil. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SPYER, Juliano. **Conectado**: o que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

SUBTIL, Maria José Dozza. Músicas, mídias e escola: relações e contradições evidenciadas por crianças e adolescentes. **Educação e revista**, Curitiba, n. 40, Jun 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602011000200012&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 04 Fev. 2012.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. Jogo #1/Nível #3: ludologia: uma disciplina emergente? **4º Congresso da SOPCOM-Associação Portuguesa de Ciências da comunicação**:Repensar os Média:Novos contextos da

Comunicação e da Informação. Univ. de Aveiro: 2005. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/teixeira-luis-jogo1-nivel3.pdf>>. Acesso em 20 ago 2012.

_____. Ludologia e novos media: O estado da arte ou 2001: odisseia... ludológica. In: Anuário lusófono de ciências da comunicação: os media no espaço lusófono. Lisboa: Campo das Letras, 2008, p. 279-293. Disponível em: <<http://www.luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=26>>. Acesso em: 15 ago 2012.

TURLÃO, Felipe. Conanda publica resolução 163 do DOU, Meio e Mensagem, 04 de abril de 2014. Disponível em: <<http://www.meioemensagem.com.br/home/comunicacao/noticias/2014/04/04/Conanda-publica-resolucao-sobre-publicidade-infantil#ixzz38ESHwJZ>>. Acesso em: 15 jul. 2014.

VASCONCELLOS, Zinda Maria Carvalho de. **O universo ideológico da obra infantil de Monteiro Lobato**. São Paulo: Traço, 1982.

VIEIRA, Adriana Silene. Peter Pan lido por Dona Benta. In: LAJOLO, Marisa; CECCANTINI, João Luís (orgs.). **Monteiro Lobato, livro a livro**: obra infantil. São Paulo: Editora UNESP: Imprensa Oficial, 2009.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

XAVIER, Nilson. **Teledramaturgia**, 2012. Disponível em: <<http://www.teledramaturgia.com.br>>. Acesso em: 21 jul 2010.

XAVIER, Nilson. **Teledramaturgia**, 2013. Disponível em: <www.teledramaturgia.com.br>. Acesso em: 12 out. 2013.

YURI, Débora. A era dos Z, **Proxima**, n. 23, out. 2010, p. 62-67.

7 Filmografia

BELINKY, Tatiana. Entrevista gravada em 21 jul 2011.

CAREZZATO, Daniel. Composição e gravação de trilhas sonoras dos jogos e ambientes do portal Mundo do Sítio, além de sua sonorização. Disponível em: <<http://www.danielczz.com/pag-cont-mundodositio.html?iframe=true&width=670&height=600>>. Acesso em: 27 out. 2011.

FÓRUM do Pirlimpimpim. YouTube, canal de vídeos, com vídeos do seriado televisivo do Sítio do Picapau Amarelo, versão 2001, exibidos pelo Canal Futura. Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCPLOCZ5l0nEZv4bRKVtfaBw/videos>>. Acesso em: 14 jun. 2013.

MUNDODOSÍTIO. Bastidores do Mundo do Sítio, YouTube, publicado por Mundo do Sítio, 2011. Disponível em: <<http://i1.ytimg.com/vi/hVP1B5hOJKM/mqdefault.jpg>>. Acesso em: 20 out. 2012.

_____. Conheça o mundo do Sítio, YouTube, publicado por Mundo do Sítio, 13 abril 2011. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=_Df_OlnOSis>. Acesso em: 20 out. 2012.

_____. Entrevista com Marcelo Cunha Bueno, YouTube, publicado por Mundo do Sítio, 2011. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=8_aqq6Nk-XI>. Acesso em: 27 out. 2013.

_____. Mundo do Sítio na TV, YouTube, publicado por Mundo do Sítio, 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=0sDSpsbjQSs>>. Acesso em: 27 out. 2013.

_____. Novo comercial do Mundo do Sítio, YouTube, publicado por Mundo do Sítio, 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=FXLbfOorQHs>>. Acesso em: 27 out. 2013.

_____. Teste de jogos do Mundo do Sítio, YouTube, publicado por Mundo do Sítio, 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=hGoUh8IEI68>>. Acesso em: 27 out. 2013.

O SACI. Direção e Roteiro: Rodolfo Nanni. Produção: Rodolfo Nanni, Arthur Neves. Intérpretes: Paulo Matozinho, Olga Maria, Aristéia Paula de Souza, Lívio Nanni, Maria Rosa Ribeiro. [S.l.]: [s.ed.], 1951. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3hW77NwN9vc>>. Acesso em: 12 jun. 2013.

SÍTIO do Picapau Amarelo. YouTube, Capítulo 01, 07 mar. 1977. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ihYBC3cIiyE>>. Acesso em: 08 dez. 2013.

_____. YouTube, publicado por Marta Rosenberg Beznos, 12 out. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=8VPb14lz8DQ>>. Acesso em: 12 jan. 2014.

_____ – Abertura do Ano 1 (1977). YouTube, publicado por Fbdooito Returns, 09 maio 2014. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=BBOPzosPO9c>>. Acesso em: 23 jul. 2014.

_____: aventuras no reino das Águas Claras. Direção: Humberto Avelar. São Paulo: [s.ed.], 2013. 1 DVD (60 min.) color.

_____ na TV Tupi. YouTube, publicado por TupanDifusora, 24 jun. 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JOOKSIP7-as>>. Acesso em: 27 out. 2013.

_____ – TV Tupi. YouTube, publicado por esdras19771, 29 nov. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nHraxRjc_sQ>. Acesso em: 12 nov. 2013.

_____ – TV Tupi do Rio (1957). YouTube, publicado por André José Adler, 16 dez. 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PhKAeflvylk>>. Acesso em: 27 out. 2013.

TODAS aberturas do Sítio do Picapau Amarelo (2001-2012). YouTube, publicado por Wuzinho1, 17 ago. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4zCrT7pr9WY>>. Acesso em: 12 jan. 2014.

ANEXOS

ANEXO 1

Entrevista com a escritora e roteirista Tatiana Belinky

Entrevista realizada em 21/07/2011 na casa da escritora em São Paulo – SP

Como foi o seu trabalho na Tupi, como se deu esse início?

Faz tempo já... foi há 40 não sei quantos anos.... O Júlio Gouveia, meu marido, que era médico, psiquiatra, educador, poeta, diretor de teatro, uma pessoa interessante. Nós estávamos na época fazendo teatro, teatro de palco, na prefeitura de São Paulo, no teatro municipal que nos cedia para fazer programa, peças de teatro para crianças e jovens nos fins de semana, sábado e domingo à tarde. A televisão tinha recém chegado a São Paulo, recém, recém... nós fazendo teatro o pessoal da televisão que estava começando a funcionar... Eu comecei a ler muito criança, muito cedo, na Rússia ainda, na Letônia, com 4 anos eu estava lendo, aliás qualquer criança se deixarem aprender (deixar, não mandarem), aprender a ler com pouca idade. Eu lia, meu pai também contava muita historia pra mim, lia poesia, eu ouvia música... cheguei ao Brasil com 10 anos e 3 meses mais ou menos já com uma bagagem de leitura, literatura, música, teatro, cinema e três línguas, português foi a quarta, então eu já vim com uma bagagem, com 10 anos e pouco, com uma bagagem digamos cultural, né, do jeito lá da família, do nosso tipo de classe social, intelectualizada, mais ou menos, então eu já vim com uma bagagem bem avançada sobre as crianças da minha idade aqui. Então pra mim foi fácil, português foi a quarta língua, eu logo comecei a ler também, então, pulando um bom pedaço, quando me casei com Júlio Gouveia, que era médico, e psicólogo, psiquiatra, e poeta, escritor, diretor de teatro, educador, era uma pessoa, como eu disse, bem interessante, e a gente se entendeu logo. E algum tempo depois, quando nossos filhos já eram pequenos, ou ainda eram

pequenos, nós começamos a fazer teatro de amadores no teatro municipal que cedia o teatro para este tipo, a prefeitura cedia o teatro, oferecia infraestrutura, cenografia, iluminação e até guarda-roupa do teatro municipal. Então, com o texto de um grupo de amadores que nós tínhamos dava para fazer bons espetáculos, e quando começou a televisão em São Paulo nós ainda não tínhamos feito nada em televisão, tava bem no começo. A direção da televisão assistiu nosso espetáculo no teatro municipal e convidou para levar o nosso grupo teatral, o nosso grupo de amadores, para o estúdio da televisão Tupi e disseram assim: “Vocês não precisam fazer nada a não ser pegar o seu grupo, a sua turma, que está no palco e levar do palco para o estúdio da TV Tupi que se encarrega da transmissão pela televisão, vocês não precisam fazer nada a não ser o que vocês fazem no palco municipal”. E foi assim que começou, pediram primeiro pra levar o nosso espetáculo que estava no teatro para o estúdio porque era fim de ano e a Tupi não tinha ainda um programa mesmo para crianças, tinha programa de auditório que era brincadeira, gritaria, tudo bem, mas um programa de televisão especial para crianças e adolescentes eles não tinham. Então pouco depois quando levamos lá o nosso espetáculo para lá foi um sucesso da hora, e pediram mais um porque era fim de ano né, e começaram a telefonar, a pedir mais e tal, então eles queriam fazer um contrato conosco e o Julio Gouveia, o diretor, apresentador, etc, etc, e eu, que era a escritora, a scriptwriter, datadora, tradutora, enfim, o que eu fazia, o Julio disse: “A gente aceita, mas sem contrato, em caráter experimental”. Espantaram-se muito: “Como sem contrato? Como pode fazer um programa sem contrato?”. O Julio disse: “Pode! Até para a prefeitura o nosso programa, o nosso trabalho é sem contrato”. “Mas na televisão não pode sem contrato”. “Pode sim, porque não? Em caráter experimental a gente faz, se gostarem a gente conversa, mas contrato de qualquer forma não vou querer”. Bom, em caráter experimental foi feito e foi sucesso imediato. Começaram a telefonar, a pedir mais e tal, e a televisão imediatamente pediu um pequeno programa especial para a TV, teleteatro para crianças. Então eu disse: “A gente pode fazer fábulas, porque fábulas para o nosso grupo experimentado, bom, de teatro amador, eles fariam facilmente porque já são escolados pra fazer um pequeno programa de 10 minutos, 15 minutos, com 3 ou 4 personagens, a gente faz fácil.” E fizemos. Claro que gostaram na mesma hora e queriam o tal contrato, e o Julio disse: “Mas eu não faço com contrato. Se gostarem a gente continua, se não gostarem não tem contrato a gente se despede, mas contrato eu não quero. Quer experimentar?” Experimentar eles queriam. Experimentaram e foi sucesso na hora também porque não havia nada na televisão, no teleteatro deles para crianças, havia para gente de rádio, quem fazia radioteatro antes, eram escalados para representar com a voz, até lendo o texto, mas na televisão não pode, tem que aparecer.

Como aconteceu o processo de adaptação do Sítio?

Imediatamente, a televisão pediu um programa brasileiro porque fábulas é internacional, do mundo inteiro, e é fácil, todo mundo conhece, é fácil adaptar. Então já pediram um programa maior, brasileiro, para crianças e jovens, uma série. O Júlio olhou pra mim, eu olhei pra ele e disse: “Tem que ser Monteiro Lobato”. O que é um programa brasileiro para crianças e jovens e que existe para passar para a televisão? Havia uma coisa ou outra, mas não era interessante e Monteiro Lobato era certamente interessante. Monteiro Lobato já tinha morrido, ele não chegou a ver isso que nós fizemos, mas quem nos cedeu os direitos foi a dona Purezinha, a viúva de Monteiro Lobato. Lobato nós tínhamos conhecido pessoalmente 5, 6 anos antes, quando começou a televisão, e mesmo o teatro que nós fazíamos ele já tinha morrido, não chegou a ver, quem nos deu a licença foi a Dona Purezinha. Começamos com Monteiro Lobato com os primeiros capítulos e quem escreveu o primeiro mesmo foi o Júlio porque eu fiquei meio com medo: “Eu nunca fiz isso!” “Eu também não, mas alguém tem que começar.”. Então ele fez os dois primeiros e depois ele disse: “Eu tenho o consultório, eu tenho muito que fazer, agora quem continua é você.”. E eu continuei. Lembrei do meu pai que dizia: “Não desista! Não recuse! Tente! Tente sempre!”. Nunca fez, alguém tem que fazer, então seja você, ou dá certo ou não dá, o que você tem a perder? Então comecei e deu certo, mas muitíssimo certo. E já queriam fazer um grande contrato e o Júlio novamente: “Contrato eu não faço! Se gostarem a gente faz uma série, uma vez por semana”... sei lá quanto tempo levava o programa naquela época, mais ou menos uns 40 minutos, mas o Júlio não queria interrupção para comercial, sem comercial, sem interromper uma boa história. Ele sabia o que era uma boa história. Então a gente faz, o patrocinador apresenta quer dizer “fulano de tal”, sei lá... acho que o primeiro foi Chocolate Lacta se não me engano. “Chocolate Lacta apresenta: Sítio do Picapau... tal coisa” e aí entra o programa inteiro, até o fim, sem interrupção para comercial, e só no fim volta comercial: “Chocolate Lacta apresentou tal e tal coisa”. E quem apresentava, e dirigia, enfim, criava o programa, porque eu escrevia, era o Júlio. E eu também sugeri a ele que ele mesmo apresentasse porque ele tinha não só capacidade, é claro que ele tinha, mas ele tinha uma presença muito boa pra criança, ele era um homem bonito, cara bonita, tinha aquelas sobrancelhas de Monteiro Lobato, as crianças

pensavam que fosse o próprio, mas não era, não era mesmo. Mas tinha uma voz muito agradável, coisa que o Lobato não tinha, uma voz agradável, um jeito de falar agradável, simpático e para ser o apresentador, diretor e apresentador, produtor e tudo mais, menos escritor, se bem que os primeiros capítulos foi ele quem escreveu, depois fui eu. E ele aceitou e pegou de cara, gostavam muito dele, então começou a fazer Sítio do Picapau Amarelo e pegou de cara, imagina se Monteiro Lobato não era um bom motivo? Pra mim no começo pensei um pouco mais, mas como disse meu pai, tente, e eu tentei, tentei e deu certo. E aí fomos embora. E aí eles queriam contrato e o Júlio disse: “Contrato eu não faço! Com carta branca, nós sabemos o que fazer, conhecemos Monteiro Lobato, sabemos o que estamos fazendo, eu sei o que estou fazendo, a Tatiana sabe o que está fazendo e vai dar certo, mas sem contrato porque eu quero carta branca de verdade para fazer do jeito que eu acho que tem que ser feito, que nós achamos que tem que ser feito”; e sem interrupção para comercial, isso eu já falei... só apresentação no começo e no fim, para ter liberdade de ação, não quero interferência nem da televisão nem da própria editora, começaram a dar muito palpite, nem do patrocinador, patrocinador também tem que saber que nós fazemos sem interrupção para comercial, tem que aceitar isso, e se acharem ruim, se não der certo, como não tem contrato, a gente conversa e desconversa e pronto, se continuar continua desse jeito, sem contrato e sem interrupção de programa e também sem qualquer patrocinador, até isso, o Júlio como educador, psicólogo e etc., disse: “Não vou aceitar patrocínio de nenhum produto que eu acho que não é bom pra criança, simples assim. Não vou dizer cerveja não sei o que apresentou... ou whisky não sei do quanto não sei o que... não é por aí! Tem que ser um patrocinador que eu também aceite.”.

E foi desse jeito. E foi experimental. De experimento em experimento durou, só na Tupi durou 12 anos, e logo mais pediram mais programas, então em alguns meses o Sítio do Picapau Amarelo ia uma vez por semana, em horário nobre, duas vezes por semana, o que hoje chamam de minissérie, romances em capítulos, não marcando passo, vai e volta, até porque não havia gravação naquele tempo, era tudo ao vivo, então era um capítulo de cada vez, daquele jeito, um tema, um romance, em geral um livro grande que a gente apresentava em capítulos e o Júlio tinha também um gancho também para o Sítio do Picapau Amarelo, quando chegava ao final do episódio, naquela hora, ele fingia que ia ler a continuação, porque ele tirava o livrão, fingia que lia, que ia ler o próximo capítulo, começava a ler e interrompia e dizia: “Bem, nós estamos em uma outra história que fica para uma outra vez...” e era um gancho, tanto para o Sítio do Picapau Amarelo, como para minisséries, que foram muitas

minisséries, sei lá, 40, 50 capítulos, e no fim da semana tinha mais um programa, um programa que era no domingo, era um programa inteiro, uma peça de teatro inteira, teleteatro mesmo, traduzida, adaptada, enfim, então, tínhamos em pouco tempo 4 programas por semana ao vivo, sendo 3 de meia hora, 40 minutos, sem interrupção e um de domingo de uma hora, uma hora e meia, o quanto fosse, sempre daquele jeito, sem contrato. Sabe que isso nunca mais aconteceu com ninguém, essa coisa estranha do sem contrato e etc, etc...

Normalmente todo mundo quer um contrato...

Pois é, nunca ninguém fez isso, nunca ninguém aceitou, mas do jeito que o Júlio colocou porque ele já era conhecido por causa do teatro então pegou.

Na Band foi pouco tempo?

Foi... Nossa, durou muito tempo, 12 anos na Tupi e mais não sei quantos na Bandeirantes mas quando eu sai pouco depois fui convidada para... começou a se fazer aula de teatro no estado porque o teatro era da prefeitura [...] então não havia uma sessão especial para crianças e jovens e aí me convidaram e eu fiquei lá também alguns anos. Inventei uma revista grande chamada Teatro de aventura que ia sair em volumes grandes. Olha, eu trabalhei muito, mas foi um trabalho entre aspas porque esse trabalho era hobbie, divertimento pra mim, eu gostava do que fazia, verdade mesmo, era como brincar. No começo eu fiquei um pouquinho preocupada, mas logo eu peguei o jeito, logo eu percebi que a tal televisão era teatro transmitido como meio cinema. Claro que era, tinha 3 câmeras, tinha aproximações, primeiros planos, toda sorte de recursos cinematográficos, até porque complicado não podia ir porque ia tudo ao vivo. Mas funcionou muito bem, muitíssimo bem, a gente tinha uma criatividade e uma cara de pau, uma coragem, de arriscar coisas que nunca foram feitas e sempre deu certo, quase sempre deu certo, também por outro lado o pessoal da TV também já estava escolado, já sabiam que era 3 câmeras afinal, e se alguma coisa não desse certo eles já podiam mudar o foco rapidamente, então funcionou muito bem, e como eu digo durou anos e anos... E foi desse jeito, Sítio do Picapau Amarelo eu fiz não sei quantos capítulo, não sei, muitos, muitos mesmo, nesses 12 anos só na Tupi, toda semana um capítulo, já pensou quanto? Cada um tem

52 semanas, era muita coisa. Mas era muito bom de fazer, muito gostoso. Teve muitos incidentes, coisas engraçadas que aconteciam então, mas sempre deu certo e quando não era pra dar certo o público não percebia não sei porque. Achavam que fazia parte. Enfim, foi desse jeito, foi muito interessante e durou muito tempo.

ANEXO 2

Página da história *O Saci de duas pernas*, em que a turma do Sítio se transporta para o universo dos quadrinhos com a ajuda do Gibi, personagem que virou sinônimo de revista de hq.

Desenhos de Gustavo Machado. Saiu no número 5, em setembro de 1977. (SILVA, 2013).



ANEXO 3

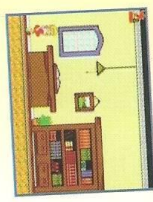
Capa do jogo do Sítio para Master System

Master System

Para uso exclusivo no Master System

SÍTIO DO PICAPAU AMARELO



Tudo era festa no Sítio. A turma corria e brincava, sob os olhares atentos de Dona Benta e tia Nastácia. Só que um belo dia, o que ninguém esperava aconteceu...






Tia Nastácia caiu de cama, com uma misteriosa doença que a fez adormecer de uma hora para a outra. Todos ficaram muito preocupados, e resolveram chamar o sábio Dr. Caranjo para examiná-la. Depois do exame, uma notícia boa e uma ruim. Primeiro a boa: há um antídoto para a doença de tia Nastácia. Agora a ruim: para preparar a fórmula desse antídoto, será preciso juntar 5 ingredientes diferentes. Parece fácil? Então continue lendo!

Os cinco ingredientes são: sangue de morcego, a carapuça do Saci, o Bastão de Saleparrilha do Curupira, um fio de cabelo da lara e uma lágrima da Cucca. Continua achando fácil? Isso ainda não é tudo.

Durante o percurso, os mais difíceis desafios estarão no seu caminho, o que, em outras palavras significa que sua missão vai ser repleta de ação e emoção. Para seguir esta jornada, você vai poder escolher entre o Pedrinho e a Emília. Seja corajoso, e saia em busca dos 5 ingredientes mágicos, pois caso você não consiga trazê-los de volta, a pobre tia Nastácia vai dormir por 100 anos. E aí, quem é que vai fazer aqueles bolinhos que você tanto gosta?

SEGA

TEGTOY

© 1997 H. Monteiro Labato / Ely Barbosa.

Todos os direitos reservados.

Visite nosso web site no Internet: <http://www.tegtoy.com.br>

Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd. Japan.

TEGTOY JOGADORES

TEGTOY

Modelo Nº 028.710

7 891196 028717

Endereço: Rua Santa Helena, 5408 - CEP: 90248-650 - Bairro Flores - Moinhos - AM - Cx. Postal: 22.770-366/0001-82 - Indústria Brasileira Central de Atendimento ao Consumidor - TEL: (011) 5071.1331

ANEXO 4

Trilhas Sonoras do Sítio (décadas de 1970 e 1980)

Fonte: InfanTV. Disponível em: <http://www.infantv.com.br/t_sitiop2.htm>.

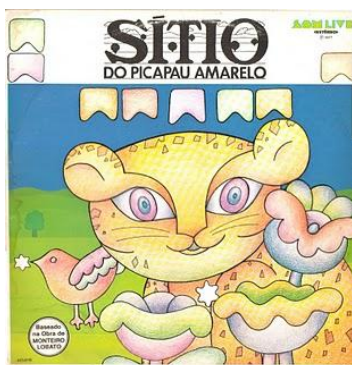
Sítio do Picapau Amarelo

Emissora: Rede Globo.

Ano de Produção: 1977.

Gravadora: Som Livre.

Número de Faixas: 13.



1 - Narizinho - *Lucinha Lins*

2 - "Ploquet Pluft Nhoque" (Jaboticaba)

- *Papo De Anjo*

3 - Peixe - *Doces Bárbaros*

4 - Saci - *Papo De Anjo*

5 - Visconde De Sabugosa - *João Bosco*

6 - Dona Benta - *José Luís*

7 - Sítio Do Picapau Amarelo - *Gilberto Gil*

8 - Pedrinho - *Aquarius*

9 - Arraial Dos Tucanos - *Ronaldo Malta*

10 - Tia Nastácia - *Dorival Caymmi*

11 - Passaredo - *MPB4*

12 - Emília - *Sérgio Ricardo*

13 - Tio Barnabé - *Marlui Miranda e Jards Macalé*

Sítio do Picapau Amarelo 2

Emissora: Rede Globo.

Ano de Produção: 1979.

Gravadora: Som Livre.

Número de Faixas: 11.



1 - Sítio Do Picapau Amarelo - *Gilberto*

Gil

2 - Tema De Quindim - *Dori Caymmi e*

Geraldo Casé

3 - Jabuty - *Dori Caymmi e Paulo Afonso*

4 - Tema De Rabicó - *Dori Caymmi e*

Geraldo Casé

5 - Os Piratas Do Capitão Gancho - *Dori*

Caymmi e Wilson Rocha

6 - Sítio Do Picapau Amarelo Especial -

Gilberto Gil

7 - A Cuca Te Pega - *Dori Caymmi e*

Geraldo Casé

8 - Tema Da Iara - *Dori Caymmi*

9 - Tá Quente, Tá Frio - *Dori Caymmi*

eGhiaroni

10 - Tema De Malazarte E Zé Carnero -

Canarinho e A. Brumatti

11 - Sítio Do Picapau Amarelo - *Gilberto*

Gil

ANEXO 5

RESOLUÇÃO 163 CONANDA, DE 13-3-2014 (DO-U DE 4-4-2014)

PUBLICIDADE – Normas

Conanda define princípios aplicados à publicidade dirigida a crianças e adolescentes

O CONSELHO NACIONAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE - CONANDA, no uso de suas atribuições estabelecidas na Lei nº 8.242, de 12 de outubro de 1991 e no Decreto nº 5.089, de 20 de maio de 2004 e no seu Regimento Interno, Considerando o estabelecido no art. 227 da Constituição Federal; Considerando o disposto nos arts. 2º, 3º, 4º e 86 da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990; Considerando o disposto no § 2º do art. 37, da Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990; Considerando o Plano Decenal dos Direitos Humanos de Crianças e Adolescentes, especialmente o objetivo estratégico 3.8 - "Aperfeiçoar instrumentos de proteção e defesa de crianças e adolescentes para enfrentamento das ameaças ou violações de direitos facilitadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação", resolve:

Art. 1º Esta Resolução dispõe sobre a abusividade do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança e ao adolescente, em conformidade com a política nacional de atendimento da criança e do adolescente prevista nos arts. 86 e 87, incisos I, III, V, da Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990.

§ 1º Por 'comunicação mercadológica' entende-se toda e qualquer atividade de comunicação comercial, inclusive publicidade, para a divulgação de produtos, serviços, marcas e empresas independentemente do suporte, da mídia ou do meio utilizado.

§ 2º A comunicação mercadológica abrange, dentre outras ferramentas, anúncios impressos, comerciais televisivos, spots de rádio, banners e páginas na internet, embalagens, promoções, merchandising, ações por meio de shows e apresentações e disposição dos produtos nos pontos de vendas.

Art. 2º Considera-se abusiva, em razão da política nacional de atendimento da criança e do adolescente, a prática do direcionamento de publicidade e de comunicação mercadológica à criança, com a intenção de persuadi-la para o consumo de qualquer produto ou serviço e utilizando-se, dentre outros, dos seguintes aspectos:

- I - linguagem infantil, efeitos especiais e excesso de cores;
- II - trilhas sonoras de músicas infantis ou cantadas por vozes de criança;
- III - representação de criança;
- IV - pessoas ou celebridades com apelo ao público infantil;
- V - personagens ou apresentadores infantis;
- VI - desenho animado ou de animação;
- VII - bonecos ou similares;
- VIII - promoção com distribuição de prêmios ou de brindes colecionáveis ou com apelos ao público infantil; e
- IX - promoção com competições ou jogos com apelo ao público infantil.

§ 1º O disposto no caput se aplica à publicidade e à comunicação mercadológica realizada,

dentre outros meios e lugares, em eventos, espaços públicos, páginas de internet, canais televisivos, em qualquer horário, por meio de qualquer suporte ou mídia, seja de produtos ou serviços relacionados à infância ou relacionados ao público adolescente e adulto.

§ 2º Considera-se abusiva a publicidade e comunicação mercadológica no interior de creches e das instituições escolares da educação infantil e fundamental, inclusive em seus uniformes escolares ou materiais didáticos.

§ 3º As disposições neste artigo não se aplicam às campanhas de utilidade pública que não configurem estratégia publicitária referente a informações sobre boa alimentação, segurança, educação, saúde, entre outros itens relativos ao melhor desenvolvimento da criança no meio social.

Art. 3º São princípios gerais a serem aplicados à publicidade e à comunicação mercadológica dirigida ao adolescente, além daqueles previstos na Constituição Federal, na Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990, Estatuto da Criança e do Adolescente, e na Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990, Código de Defesa do Consumidor, os seguintes:

- I - respeito à dignidade da pessoa humana, à intimidade, ao interesse social, às instituições e símbolos nacionais;
- II - atenção e cuidado especial às características psicológicas do adolescente e sua condição de pessoa em desenvolvimento;
- III - não permitir que a influência do anúncio leve o adolescente a constranger seus responsáveis ou a conduzi-los a uma posição socialmente inferior;
- IV - não favorecer ou estimular qualquer espécie de ofensa ou discriminação de gênero, orientação sexual e identidade de gênero, racial, social, política, religiosa ou de nacionalidade;
- V - não induzir, mesmo implicitamente, sentimento de inferioridade no adolescente, caso este não consuma determinado produto ou serviço;
- VI - não induzir, favorecer, enaltecer ou estimular de qualquer forma atividades ilegais.
- VII - não induzir, de forma alguma, a qualquer espécie de violência;
- VIII - a qualquer forma de degradação do meio ambiente; e
- IX - primar por uma apresentação verdadeira do produto ou serviço oferecido, esclarecendo sobre suas características e funcionamento, considerando especialmente as características peculiares do público-alvo a que se destina;

Art. 4º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

MIRIAM MARIA JOSÉ DOS SANTOS

ANEXO 6

Mapas do Mundo do Sítio
Mapa do Sítio até dezembro de 2013



Mapa do Sítio a partir de 2014

