

LIVROS INTERATIVOS ANALÓGICOS: REFLEXÕES SOBRE OS ESTÍMULOS A COPARTICIPAÇÃO LEITORA¹

Juliana Pádua Silva Medeiros

Você sabia que um livro não consegue ser ele mesmo sem você?

Karen Smith

Qual é o convite?

No universo dos estudos literários, pensarmos o leitor como uma espécie de coautor do livro não é nenhum tipo de novidade. Desde as primeiras discussões trazidas pela Estética da Recepção no final da década de 1960, temos refletido sobre o papel que ele vem ocupando no jogo lúdico de preencher os vazios deixados pelo autor na tessitura da obra.

O que tem sido um tanto diferente, nos últimos tempos, é que a contemporaneidade demanda olhar para além da esfera do verbal. Iser (1979, 1999), ao se debruçar sobre essas aberturas estéticas que convidam o leitor a entrar na brincadeira de coparticipar da construção dos sentidos, discutia o texto no domínio da palavra. Mas e as outras matrizes da linguagem que se combinam e se reconfiguram, criando diversas sintaxes textuais e, por sua vez, novos modos de interação, como nos aponta Santaella (2004, 2005)?

Neste capítulo, com o objetivo de colocarmos acento em tal questão, propomos um exercício reflexivo acerca da produção contemporânea da literatura de infância, observando de que maneira as arquiteturas textuais dos livros interativos analógicos, editados no Brasil a partir dos anos 1990, se abrem para que o leitor seja coautor em ricas experiências de/com/pelas linguagens. Para tanto, à luz de Carrión (2011), Eco (2003), Plaza (1982, 1990), Tabernero-Sala (2017), Zumthor (2005, 2018), entre outros, iremos: 1. tentar entender que objeto livro é este que convida o leitor à coautoria, 2. analisar os recorrentes estímulos à coparticipação leitora e 3. identificar os principais desafios na produção, recepção e circulação de um tipo de projeto estético que materializa a coautoria.

¹ MEDEIROS, Juliana Pádua Silva. Livros interativos analógicos: reflexões sobre os estímulos a coparticipação leitora. In: Elaine Cristina Prado dos Santos; Maria Elisa Rodrigues Moreira; Marisa Philbert Lajolo. (Org.). *Literatura e suas linguagens*. 1ed. São Paulo/SP: Liber Ars, 2022, v. 1, p. 59-104.

Vamos entrar nessas discussões, que são um desdobramento da nossa tese de doutorado, intitulada *Trouxe a chave?: as materialidade do livro interativo analógico na literatura de infância, um convite a abrir as portas da percepção* (2022)?²

Que objeto é este?

Antes de quaisquer tentativas de explicar o que possa ser o livro interativo analógico e como ele costuma estimular materialmente a leitura coparticipativa, precisamos lembrar que toda obra literária de certo modo se edifica em coautoria, pois o leitor ativa/mobiliza os seus conhecimentos de mundo (linguístico, cultural, social, histórico etc.) nos processos de recepção, preenchendo lacunas, fazendo conexões, produzindo sentidos, ou seja, dialogando com ela por meio de influência recíproca. É aquilo que Iser (1999) chama de interação entre texto e leitor.

Sob esse viés, compreendemos, então, que todo livro de literatura é, por natureza, interativo e, conseqüentemente, atualizável. Entretanto, neste capítulo, quando nos referimos ao livro interativo analógico, estamos pensando em algo para além das interpretações que se dão mediante aos diálogos entre os repertórios do leitor e os espaços vazios na estrutura do texto. Estamos olhando para arquiteturas textuais, cujas materialidades, enquanto estímulos semióticos, exploram a potência dos sentidos (tanto os da obra quanto os dos órgãos sensórios), tornando a leitura uma experiência brincante de/com/pelas linguagens.

Definirmos esse tipo de produção não é tarefa nada fácil, pois cada exemplar literário possui características bem singulares, tornando-se, portanto, um objeto único tanto nos aspectos materiais quanto nas experiências leitoras. Se levarmos em conta os traços mais comuns, podemos explicar assim: é um artefato semântico multimodal, polimorfo, híbrido, manipulável, multissensorial, que, ao convidar o leitor para uma brincadeira com a sua fisicalidade, valoriza a percepção avivada, a experimentação das potencialidades sígnicas, a participação cocriativa e a leitura performática. Não devemos esquecer que a tridimensionalidade (caráter escultórico) e a mobilidade (caráter cinético) são recorrentes em seus arranjos estéticos, mesmo sem utilizar aplicações móveis, como apresentamos mais adiante.

Com base nas reflexões de Eco (2003) sobre as poéticas contemporâneas, compreendemos que essas obras interativas são ainda mais abertas do que aquelas referidas na teoria iseriana, pois suas estruturas/arquiteturas estimulam semioticamente o leitor a processos

² Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/handle/10899/28885> Acesso em: 28 abr. 2022.

interpretativos com alta intensidade frutiva, o que lhe oportuniza, enquanto coautor, experimentar variadas possibilidades (re)combinatórias de produzir sentidos. Eis o jogo lúdico de/com/pelas linguagens!

Qual é a brincadeira?

Da última década do século XX para cá, temos visto cada vez mais a presença de livros interativos analógicos na literatura de infância. Essa produção, que explora o potencial estético das materialidades (acabamento gráfico, cor, dimensão, formato, tipografia, gramatura do papel, diagramação etc.), nos leva a compreender o quanto o objeto livro é "forma-significante", como reflete Plaza (1982) inspirado pelos escritos de Carrión (2011) em um manifesto publicado, originalmente, em 1975.

Tais materialidades, na condição de instância signica, formam arranjos estéticos a que damos o nome aqui de arquiteturas textuais. No universo (Ou serão multiversos?) dos livros interativos analógicos, há uma infinidade dessas estruturas que estimulam a coparticipação leitora de corpo inteiro. Com o objetivo de (re)conhecermos algumas dessas arquiteturas, editadas no mercado brasileiro, e observarmos como sua expressão objetual convida o leitor à coautoria, listamos 12 modos de interação a partir da experiência de/com/pelas linguagens:

1. gesto de virar a página

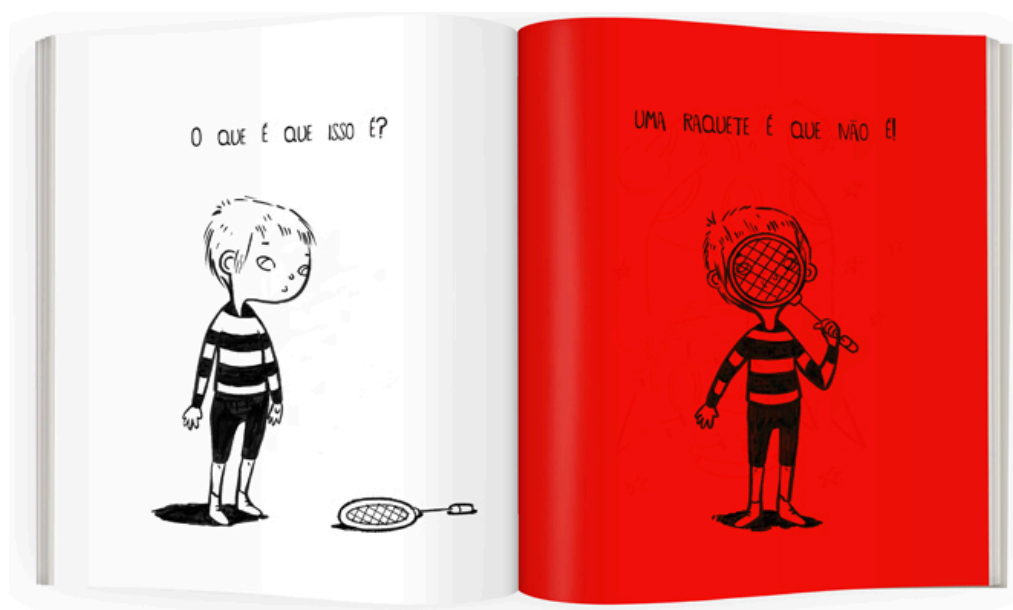
O movimento de virar de uma página, muitas vezes, nos parece algo bem corriqueiro, mas não é, principalmente, no caso das obras literárias que exploram o objeto livro enquanto signo (PLAZA, 1982). Angela Lago, conhecida por valorizar a potência das materialidades na literatura de infância, já havia nos alertado:

Não quero polemizar, apenas quero que vocês acreditem que o leitor é coautor pelo simples fato de virar a página. É que a composição dos desenhos bidimensionais do livro prevê a terceira dimensão desse objeto. Assim, ao movimentar a página em diferentes ângulos de leitura, o receptor acentua a composição do desenho. (LAGO, 2008, p. 29)

Essa simples ação, só que de maneira alguma simplória, possibilita ao leitor-coautor preencher silêncios, dar novos ritmos à leitura, mudar perspectivas, entre outras interações, como vemos em *De morte!: um conto meio pagão do folclore cristão* (1992), de Angela Lago, *É um caracol?* (2009), de Guido van Genechten, *Quem quer brincar comigo?* (2011), de Tino Freitas e Ivan Zigg, *Se eu abrir essa porta agora...* (2018), de Alexandre Rampazo, entre outros.

Em *O que é que isso é?* (2021), por exemplo, Alexandre Rampazo une palavra, imagem e projeto gráfico em um jogo de adivinhação no qual o leitor é convidado a experimentar as potencialidades do virar das páginas vermelhas que intercalam outras brancas. Assim, após ser questionado sobre o que vê (Figura 1), ele movimenta uma espécie de folha de acetato, desvelando "mistérios" (Figura 2).

Figura 1 — Página vermelha sobreposta do lado direito em *O que é que isso é?*



Fonte: <https://cutt.ly/7HyFOt1>

Figura 2 — Página vermelha sobreposta do lado esquerdo em *O que é que isso é?*



Fonte: <https://cutt.ly/HHyFCly>

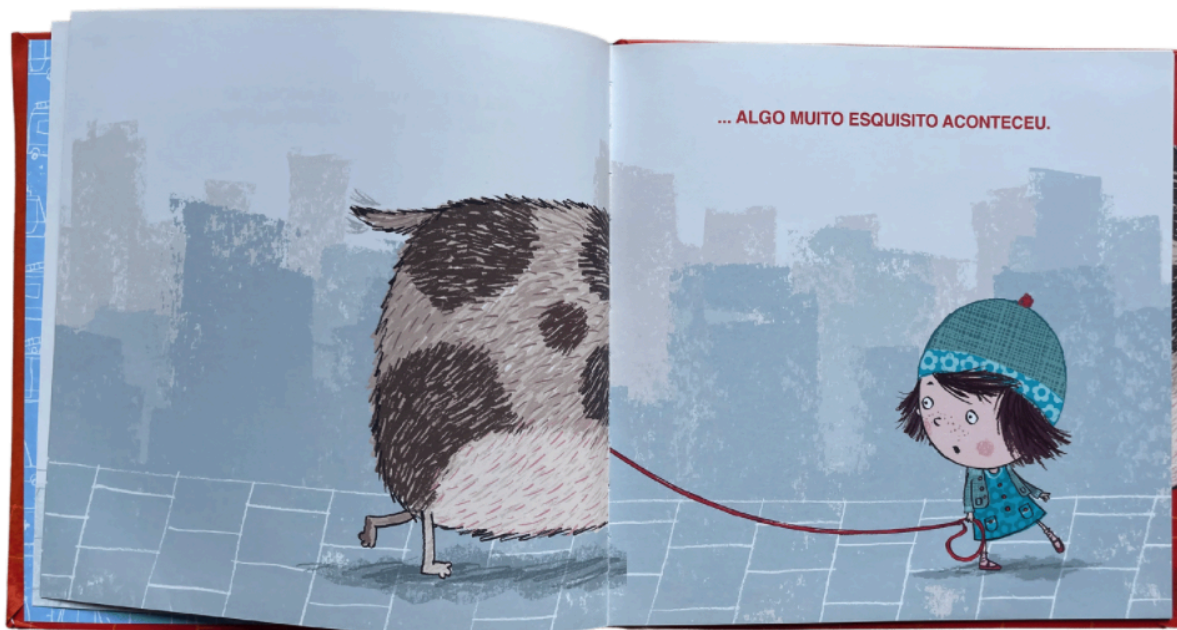
Notamos que o leitor, no papel de coautor, desvela possibilidades gráficas sígnicas, alargando a construção dos sentidos, quando, por um gesto de descoberta, vira a página vermelha. A escolha dos "papéis", das cores, das disposições das imagens, entre outros, estimula um jogo lúdico em que o leitor-coautor é quem diz o que é que aquilo é.

2. pacto metaficcional

A metaficção é considerada um dos aspectos mais relevantes da produção contemporânea da literatura de infância de acordo com Almeida e Belmiro (2018). Nos livros interativos analógicos, ela costuma evidenciar o pacto entre o leitor e a obra a partir de uma perspectiva objetual (TABERNERO-SALA, 2017), como vemos em *O personagem encalhado* (1995), de Angela Lago, *Este livro está te chamando (não ouve?)* (2018), de Isabel Minhós Martins e Madalena Matoso, *Abra com cuidado!: um livro mordido* (2020), de Nick Bromley e Nicola O'Byrne, *O que tem atrás da porta?: entre e veja* (2021), de Nicola O'Byrne etc.

A guisa de exemplificação, apresentamos *Este livro comeu o meu cão* (2015), de Richard Byrne. Nessa obra, temos a personagem Bella que, certo dia, leva o seu cão Bolota para um delicioso passeio, mas algo bem estranho acontece: o animal desaparece quando atravessa a dobra/margem do livro, indo da esquerda para direita (Figura 3).

Figura 3 — Dobra/margem funcionando como um vão em *Este livro comeu o meu cão*



Fonte: Byrne (2015, n. p.). [fotografia]

A garotinha, achando tudo aquilo muito esquisito, conta para o seu amigo Beto, que resolve investigar mas também some ao tentar cruzar a divisória. Por sorte, a ajuda está a caminho, porém o resgate de cães, o corpo de bombeiros e a polícia desaparecem igualmente na calha do livro (Figura 4). Bella, indignada com todo aquele caos, dá meia volta, indo da página direita para esquerda, e VUUP!. Também, some. Onde estão todos?

Figura 4 — Dobra/margem na qualidade de instância narrativa em *Este livro comeu o meu cão*



Fonte: Byrne (2015, n. p.). [fotografia]

O leitor é convidado a desvendar tal mistério, explorando as potencialidades sógnicas do objeto livro a partir de uma carta endereçada a ele. Então, por meio de uma leitura performática, assume explicitamente a coautoria, deixando claro que aceita o pacto metaficcional, haja vista que entra no jogo lúdico proposto na arquitetura textual quando vira o livro de lado e o chacoalha sem parar.

Os sacolejos, na condição de linguagem, mudam a direção da leitura e as personagens desaparecidas "caem" do vão entre as páginas (Figura 5) e quase tudo volta ao normal (Figura 6).

Figura 5 — Mudança da direção da leitura em *Este livro comeu o meu cão*



Fonte: Byrne (2015, n. p.). [fotografia]

Figura 6 — Inversão da página esquerda como efeito estético



Fonte: Byrne (2015, n. p.). [fotografia]

Na obra supracitada, a dobra/margem/calha — elemento constituinte do objeto livro, pois é ali que acontece a costura dos cadernos — funciona como recurso criativo/narrativo, estimulando a leitura brincante e, por conseguinte, a percepção de que entre as páginas há um vão. Será esse o espaço de interação do leitor? Quais outras fissuras estéticas há na arquitetura textual?

3. performance vocal

Com base nas reflexões teóricas de Plaza (1990), compreendemos que os livros interativos analógicos podem ter diferentes graus de abertura à coautoria. No grau 1, por exemplo, as obras exploram um jogo de ordem mais mental e com acento para a vocalização, ou seja, o leitor é estimulado a brincar com as possibilidades de sentidos e, consequentemente, de expressões das linguagens, como vemos em *Estamos em um livro!* (2015), de Mo Willems, e *O livro sem figura* (2015), de B. J. Novak.

No primeiro exemplo, o Elefante e Porquinha descobrem que estão em um livro e, devido à alegria de serem lidos, propõem algumas maluquices ao leitor, como repetir a palavra *banana* em voz alta (Figura 7).

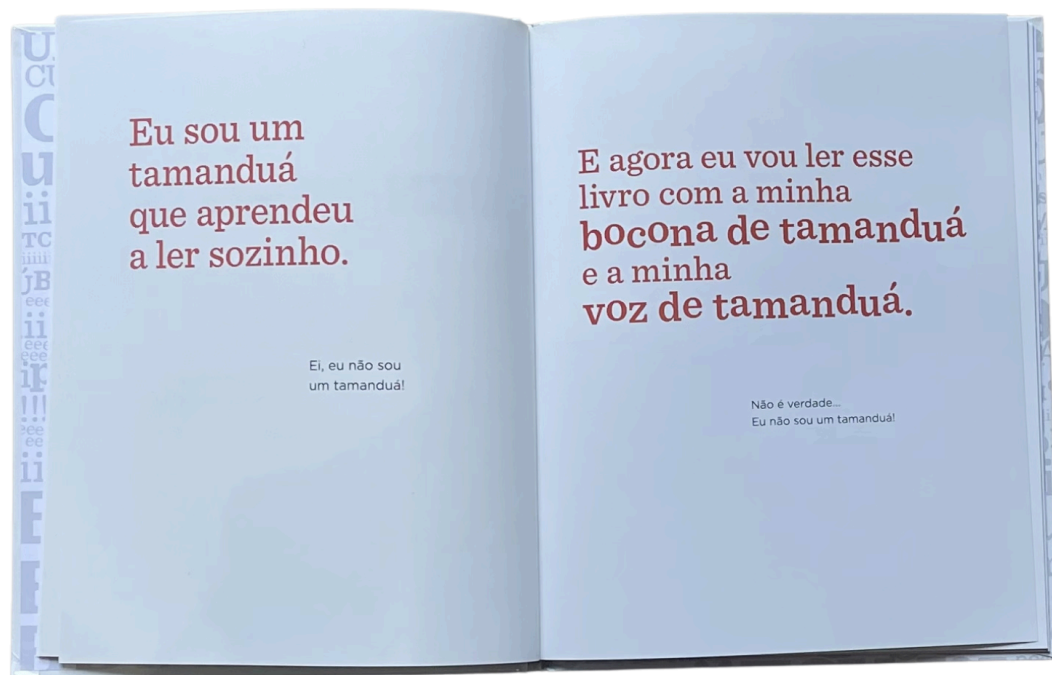
Figura 7 — Proposta de interação com o leitor em *Estamos em um livro!*



Fonte: Willems (2015, p. 28-29). [fotografia]

No livro de B. J. Novak, as travessuras já começam no título. Será mesmo que não há figuras? A escolha das cores, a disposição das palavras, o tipo de fonte, entre outras decisões editoriais, não compõem arranjos imagéticos? Para além dessas questões, a obra estimula o leitor a performar como um verdadeiro comediante (Figura 8), experimentando as modalizações da linguagem verbal que se transpõem, em contação, da variedade escrita para oral.

Figura 8 — Projeto gráfico que sugere performance vocal em *O livro sem figura*



Fonte: Novak (2015, n. p.). [fotografia]

Com base nessas obras, podemos dizer que, ao dar corpo à leitura por meio da voz humana, o leitor cocria a obra. Segundo Zumthor (2005, p. 148), na forma de um jogo, essa performance afeta a capacidade significativa do objeto livro, pois "modifica o seu estatuto semiótico e gera novas regras de semanticidade".

4. ruptura da quarta parede

Na literatura de infância, há muitos livros que propõem uma leitura teatralizada como observamos em *Adivinha quanto eu te amo: mais uma cosquinha* (2016), de Sam McBratney e Anita Jeram, *A tromba* (2019), de Tino Freitas e Debora Barbieri, e *Olivia foi pra lua* (2020), de Galvão Bertazzi. Entretanto, quando os limites entre realidade e ficção parecem que são fraturados, ao ponto do leitor "entrar" na obra, estamos falando da ruptura da quarta

parede (TABERNERO-SALA, 2018). Um bom exemplo é *O livro com um buraco* (2014), de Hervé Tullet.

Nessa obra, há um corte, a que chamamos de faca, atravessando a capa e o miolo. O leitor no virar das páginas é provocado a ressignificar o tal furo (Figura 9), metamorfoseando-o ao longo da performance leitora.

Figura 9 — Faca como estímulo à coautoria em *O livro com um buraco*



Fonte: Tullet (2014, n. p.). [fotografia]

Algo muito interessante que observamos é a reação das crianças interagindo com o objeto livro. Elas, literalmente, entram dentro da obra, como podemos acompanhar neste vídeo do canal *Show do Tiago*: https://youtu.be/_TxZwXU9Kqo

5. exercício corpóreo-experimental

O livro interativo analógico é por vocação experimental, mas, ao nosso ver, não só no que se refere à produção, mas também à recepção, haja vista que sua arquitetura é uma espécie de coreografia "para os nossos gestos, atualizando um olhar e um conceito que se origina das mãos e dos ouvidos" de modo a convocar uma leitura que "se faz por todos os sentidos físicos" (DERDYK, 2012, p. 169).

Essa performance leitora, na qualidade de um corpo que vibra com o texto (ZUMTHOR, 2018), é marcada pelo aqui-agora (presentidade), que requer engajamento, sensibilidade e experimentação. Por isso, a leitura-acontecimento se faz-sendo no tocar o livro e no ser tocado por ele, estando o leitor, assim, posto e disposto a interagir.

Poderíamos listar várias obras para ilustrar como isso pode acontecer, mas optamos por duas: *Cena de rua* (1994), de Angela Lago, e *Livro clap* (2017), de Madalena Matoso.

Cena de rua é um livro-imagem que nos lembra uma reportagem televisiva, quando conta a história de um garoto em situação de rua, tentando vender algo no semáforo. Além da escolha das cores, dos planos e dos enquadramentos, Angela Lago utiliza-se da moldura preta, da dobra/margem, da montagem e da composição das páginas duplas para criar o movimento caótico de uma cidade que ignora uma criança em estado de vulnerabilidade social.

Em uma das "cenas", o menino busca manter contato com uma velha senhora no carro, mas sem sucesso, pois ela se sente acuada. Observamos que a arquitetura deste livro bidimensional estimula o leitor a intensificar a carga dramática da leitura. Para tanto, no papel de coautor, ele precisa explorar o objeto livro em suas mãos. Ao experimentar os ângulos de abertura, talvez perceba que se fechar um pouco o livro (Figura10), o menino fica ainda mais próximo da velhinha e isso potencializa ainda mais a sensação que ele está "invadindo" o veículo (efeito tridimensional).

Figura 10 — Ângulo de abertura em *Cena de rua*



Fonte: <https://cutt.ly/GIPZbti>

Já no *Livro clap*, temos 16 propostas de interação, disparadas por uma série de onomatopeias (*doing, smack, toc toc, uf, piu, fimfon, flap flap, bong bong, fff, bzzzzz, plim plim, tssssssssssssssss, clap clap*) e interjeições (*E aí?, Oh!*).

A disposição das ilustrações nas folhas explora o movimento e a sonoridade, pois o abrir e fechar de cada par de páginas sugere os encontros que se transmutam em sons (Figura 11). Entretanto, para que isso ocorra, o leitor-coautor precisa experimentar o objeto livro, usando o corpo-brincante como explorador das linguagens.

Figura 11 — Gesto de interação em *Livro clap*



Fonte: <https://cutt.ly/OY7sY6c>

Nesse jogo de experimentar com o corpo as possibilidades de sentidos (no duplo sentido da palavra), percebemos que o leitor se (a)ventura em busca de descobertas semânticas. As materialidades, como migas de pão deixadas no objeto livro, sugerem caminhos para coautoria.

6. exercício colaborativo-manipulatório

O livro interativo analógico brinca com a linguagem objetual de várias formas e uma delas é solicitando ao leitor que o ajude a funcionar mesmo, na prática, e não como propunha Eco (2002). Esse convite ao "mão na massa" é perceptível em *A velha a fiar* (2018), de Suryara Bernardi, *Ah! Essa eu sabia* (2018), de Peter O'Sagae, *Posso ficar com ele?* (2019), de Liliana Pardini e Keila Knobel etc.

Para ilustrar, trazemos *No mato* (2019), de Gisele Federizzi Barcellos. A obra, que utiliza a famosa "estrutura infinita", estimula o leitor a mover abas, transmutando cenários e personagens, como acompanhamos no vídeo a seguir (Figura 12):

Figura 12 — Interação com *No mato*



Fonte: <https://cutt.ly/PUibLY6>

A combinação de forma, dimensão, cor e jogo de palavras oportuniza a experimentação de uma leitura alinear. Em razão do formato quadrado das "páginas", o leitor-coautor pode começar por onde quiser, rompendo com o padrão e ordem "capa-miolo-contracapa". Assim, manipulando o objeto livro (Mas é um livro?), colabora com os desdobramentos da narrativa.

7. exercício exploratório-imaginativo

Se existem dois verbos que combinam perfeitamente com livros interativos analógicos, são eles: explorar e imaginar. Temos a impressão até de que estão presentes em todas as experiências leitoras coautorais. Contudo, há arquiteturas textuais produzidas/projetadas de tal forma que o leitor precisa, obrigatoriamente (mas ninguém é obrigado a nada), explorar o objeto livro e imaginar a história para que a obra se materialize, como, por exemplo, *Superzeróis* (2014), de Marcelo Cipis, e *Dobras* (2017), de Andrés Sandoval.

Em *Superzeróis*, o leitor tem nas mãos 24 cartões que dão forma à(s) narrativa(s) a partir das ordenações e das montagens feitas na interação, como observamos a seguir (Figura 13).

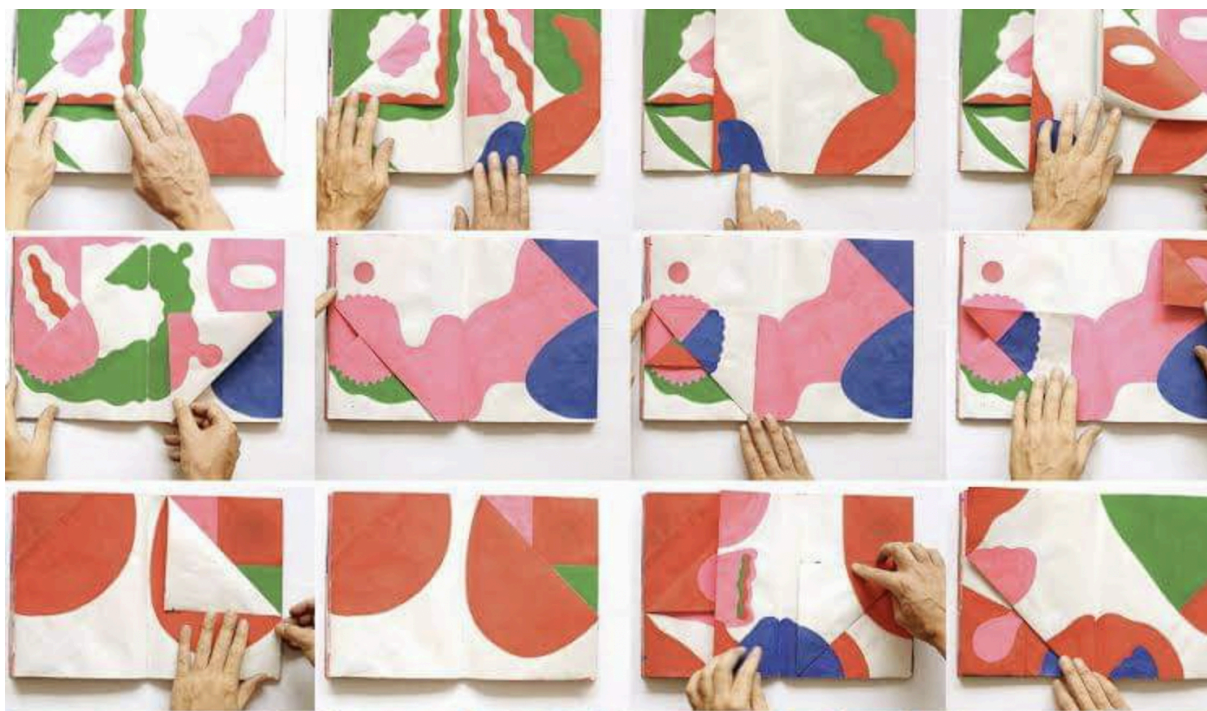
Figura 13 — *Superzeróis*



Fonte: <https://youtu.be/CaOAcFAu8LY>

Em *Dobras*, as páginas multicoloridas, que podem ser (re)viradas em todas as direções, permitem combinações lúdicas, as quais se desdobram em diferentes leituras acionadas pelo manuseio das páginas (Figura 14).

Figura 14 — Possibilidades de interação em *Dobras*



Fonte: <https://cutt.ly/EG3mvbI>

Essas arquiteturas textuais com grande abertura para cocriação acabam transgredindo, geralmente, noções já consagradas como as de miolo-capa, as de modo de abrir e até mesmo as de paratexto. Isso sem contarmos as "famosas" categorizações. *Superzeróis* e *Dobras* são livros-imagem ou livros-objeto ou livros-brinquedo? Será que não é mais importante

(re)conhecermos os seus potenciais de coautoria a partir da experiência brincante de/com/pelas linguagens do que classificar nessa ou naquela caixinha?

8. exercício de (re)combinação

Nada mais autoral do que construir a própria história e um livro interativo analógico em tiras é super convidativo para isso. Nas obras com essa arquitetura textual, o leitor (re)combina partes/fragmentos, que justapostos reinventam a experiência leitora, como é o caso de *Monstros no cinema* (2016), de Augusto Massi e Daniel Kondo, *Os 33 porquinhos* (2019), de José Roberto Torero, Marcus Aurelius Pimenta e Edu Oliveira, *No cangote do Saci: lendas do Brasil* (2022), de Maria Amélia Dalvi Salgueiro e Daniel Kondo, etc.

No *Animalário universal do professor Revillod*, de Javier Saéz Castán e Miguel Murugarren, temos 21 lâminas que permitem 4096 composições de feras diferentes com a descrição do seu modo de vida (Figura 15), como o "antenado comum / de forte carapaça / da região de Orinoco / TALIPEBA" (2016, n. p.).

Figura 15 — Possibilidade de combinação em *Animalário universal do professor Revillod*



Fonte: <https://cutt.ly/OY7i4BZ>

O fabuloso almanaque da fauna mundial brinca também com o leitor, convidando-o a interagir com os seus mais diversos paratextos editoriais. Mas será que são mesmo "para-textos"? Se o livro interativo analógico é forma-significante, não fazem, então, parte do jogo lúdico?

9. exploração da tridimensionalidade

Quando pensamos em livros interativos analógicos, logo nos vêm à cabeça as obras em formato *pop-up* e toda a diversidade de títulos com alavancas, dobradiças, tiras, abas, entre outros recursos que saltam aos olhos, a exemplos de *O mágico de Oz* (2011), de Robert

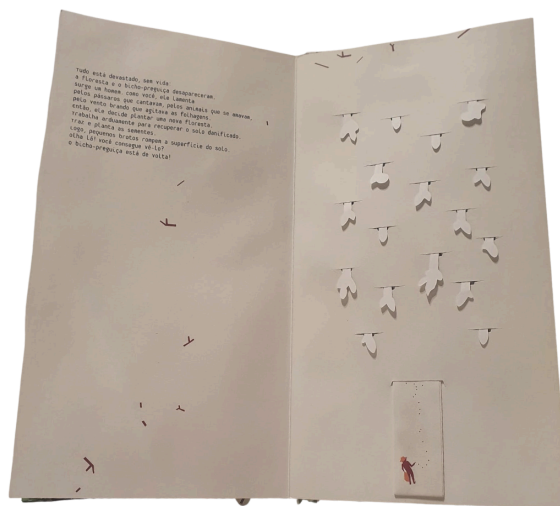
Sabuda, *Girafas não sabem dançar* (2009), de Giles Andreae e Guy Parker-Rees, *Era uma vez* (2015), de Benjamin Lacombe, etc.

Isso costuma acontecer porque essas arquiteturas textuais demarcam bem a coparticipação do leitor no objeto livro, como em *Na floresta do bicho-preguiça* (2011), de Sophie Strady, Anouch Boisrobert e Lousi Rigaud, quando o narrador, lá pelas tantas, nos conta o seguinte:

tudo está devastado, sem vida:
a floresta e o bicho-preguiça desapareceram.
surge um homem. como você, ele lamenta
pelos pássaros que cantavam, pelos animais que se amavam,
pelo vento brando que agitava as folhagens.
então, ele decide plantar uma nova floresta.
trabalha arduamente para recuperar o solo danificado.
traz e planta as sementes.
logo, pequenos brotos rompem a superfície do solo.
olha lá! você consegue vê-lo?
o bicho-preguiça está de volta! (STRADY, 2011, n. p.)

Em meio a um diálogo entre palavra, imagem, *design* e engenharia de papel, o leitor-coautor é instigado a procurar pelo bicho-preguiça. Onde estará? Como estímulo semiótico para explorar as materialidades que compõem a obra e, assim, enveredar por entre os pequenos brotos que rompem a superfície da página, ele se depara com uma lingueta que tem desenhado o tal homem reflorestador. Mas para que serve essa tira? Se o leitor não desvenda o mistério, empurrando-a, o animal não reaparece (Figura 16).

Figura 16 — Tira não empurrada em *Na floresta do bicho-preguiça*



Fonte: Boisrobert & Rigaud (2011, n. p.). [fotografia]

Contudo, se ele aceita o jogo e movimenta o papel em um gesto coautorial, dá o tom de esperança à narrativa (Figura 17).

Figura 17 — Tira empurrada em *Na floresta do bicho-preguiça*



Fonte: Boisrobert & Rigaud (2011, n. p.). [fotografia]

Diante de tudo isso, não podemos esquecer que o mais importante nunca será o aspecto escultórico da tridimensionalidade em si, mas o espaço para coautoria do leitor nesse jogo lúdico que valoriza o objeto livro em suas várias dimensões físicas, como a altura.

10. exploração da bidimensionalidade

Os livros bidimensionais, muitas vezes com aqueles formatos mais padronizados, também são bastante interativos, ao contrário do que alguns pensam. Por meio de arquiteturas textuais aparentemente simples, o leitor tem sua percepção desafiada a partir de brincadeiras com as linguagens, a exemplo de *O passeio de Rosinha* (2004), de Pat Hutchins, *João Felizardo, o rei dos negócios* (2007), de Angela Lago, *Vozes no parque* (2014), de Anthony Browne, etc.

Nunca acontece nada na minha rua (2018), de Ellen Raskin, ilustra bem isso. O livro, em capa dura e com formato retangular (21,5 cm x 17,1 cm x 1 cm), conta a história do rabugento Luís Rodolfo, que deseja mudar da Rua das Amoreiras quando crescer, pois a considera bastante enfadonha. No plano verbal, o leitor acompanha a ladainha de queixumes do garoto, reclamando que coisas sensacionais ocorrem apenas longe dali. Entretanto, as cores

estimulam um olhar mais astuto para as imagens e dessa forma outras narrativas vão se construindo em coautoria. Vejamos uma passagem da obra.

A personagem resmunga que, em sua rua, não há "piratas e tesouros enterrados" (RASKIN, 2018). Contudo, já bem no início do livro nos deparamos com um jardineiro (em amarelo próximo à dobra/margem), que cava a terra com o intuito de plantar uma mudinha. Página a página, "pazada a pazada", ele encontra algo: uma bota, um baú e uma lâmpada (Figura 18). Que objetos são esses? Que história(s) há por trás deles? Como as narrativas de tais personagens se entrecruzam?

Figura 18 — Estímulo ao olhar de descoberta em *Nada acontece na minha rua*



Fonte: Raskin (2018, n. p.). [fotografia]

Em livros como esse, que possuem a tal abertura à interação de grau 1 (MEDEIROS, 2022), o leitor-coautor, geralmente, brinca com a linha, a cor, a forma, o contraste, a tipografia, disposição das palavras, entre outros elementos comuns na bidimensionalidade.

11. exploração da hipertextualidade

A hipertextualidade, tão difundida com o advento da internet, é muito explorada em livros interativos analógicos na literatura de infância, haja vista que propõe ao leitor ziguezaguear por histórias entrecruzadas/sobrepostas/paralelas e, dessa forma, a coproduzir um itinerário de leitura multidirecional, cuja dinâmica *linka* diferentes pontos da mesma obra, bem como possibilita diálogos com outras experiências leitoras.

Nesse tipo de arquitetura textual labiríntica, as materialidades costumam ser potencializadas sob cinco perspectivas, como exemplificamos a seguir:

1. intertextualidades: *Este é o lobo* (2016/2020), de Alexandre Rampazo

2. recursos móveis: *O Natal do carteiro* (2010), de Allan Ahlberg e Janet Ahlberg
3. estratégias de *mise en abyme*: *Abra este pequeno livro* (2013), de Jesse Klausmeier e Suzy Lee
4. escolhas ("se..., vá para a página..."): *Oito sapatos de Cinderela* (2016), de José Roberto Torero, Marcus Aurelius Pimenta e Raul Fernandes
5. *links* internos: *Ônibus* (2015), de Marianne Dubuc

A título de ilustração, apresentamos *Abrindo caminho* (2004), de Ana Maria Machado e Elisabeth Teixeira. A arquitetura textual do livro gira em torno de três grupos, os quais se referem cada um a três personagens. O primeiro conjunto trata dos sujeitos ligados à arte da palavra, aludindo a Dante Alighieri, a Carlos Drummond de Andrade e a Tom Jobim. O segundo retoma as grandes personalidades da História, mencionando Cristóvão Colombo, Marco Polo e Alberto Santos Dumont. Já o terceiro reporta-se a uma garota, a um menino e ao próprio leitor da obra.

A esfera visual potencializa a relação entre o último grupo e os outros dois, visto que a garota aparece com um livro nas mãos, enquanto o menino, com um mapa debaixo dos braços. E o leitor da obra, sujeito empírico? Esse é representado pelo “você”, como em “No meio do seu apostro, tem muita pedra também.” (MACHADO, 2004, p. 33, grifo nosso), tornando evidente, por meio da hipertextualidade, o seu papel de coautor dos sentidos no jogo interativo da atividade leitora.

Segundo Medeiros (2011), a arquitetura textual dessa obra convida o leitor a coautoria a partir das intertextualidades, das estratégias de *mise en abyme* e dos *links* internos. No tocante aos intertextos, temos alusões em diferentes níveis. Quanto à matriz verbal, como podemos observar a seguir, o livro ilustrado faz referência ao poema *No meio do caminho*, de Carlos Drummond de Andrade, e à música *Águas de março*, de Tom Jobim:

No meio do caminho de Dante tinha uma selva escura.
No meio do caminho de Carlos tinha uma pedra.
No meio do do caminho de Tom tinha um rio.
Era pau.
Era pedra.
Era o fim do caminho? (MACHADO, 2004, n. p.)

Pelas vias do *mise en abyme*, notamos que as micronarrativas vão se encaixando literograficamente, como na página em que uma das personagens segura um livro no aconchego de sua poltrona (Figura 19).

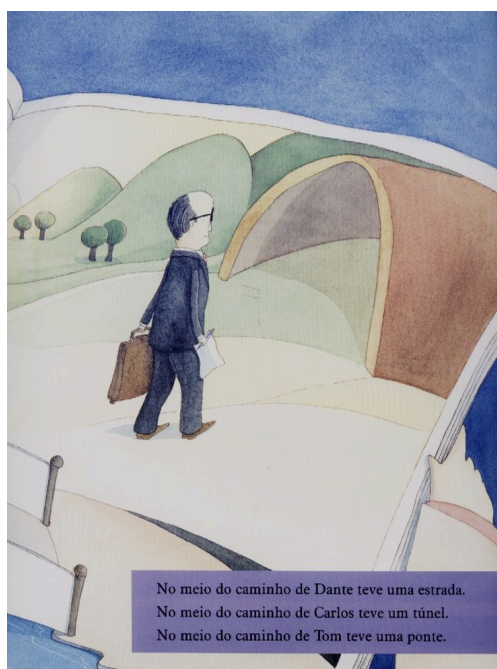
Figura 19 — Personagem-leitora em *Abrindo caminho*



Fonte: Machado & Teixeira (2004, n. p.) [reprodução]

O exemplar, que está nas mãos da garotinha, possui as mesmas ilustrações das páginas anteriores lidas pelo leitor-coautor, o qual, seguindo na leitura, tem mais uma vez essa mesma experiência, mas agora como se ele próprio segurasse "fisicamente" aquele livro (Figura 20).

Figura 20 — O livro dentro do livro em *Abrindo caminho*



Fonte: Machado & Teixeira (2004, n. p.) [reprodução]

A nosso ver, não é tão habitual um tipo de intervenção artística no próprio objeto livro proveniente do jogo lúdico de coautoria, isto é, são raras as arquiteturas textuais que, ao explorarem suas materialidades, estimulam o leitor a interagir graficamente com a obra, cocriando-a. Destacamos alguns exemplos: *Desenho livre* (2016), de Andrés Sandoval, *Monstros* (2018), de Alice Hoogstad, e *O quadro* (2020), de Maria Isabel Sánchez Vegara e Albert Arrayás.

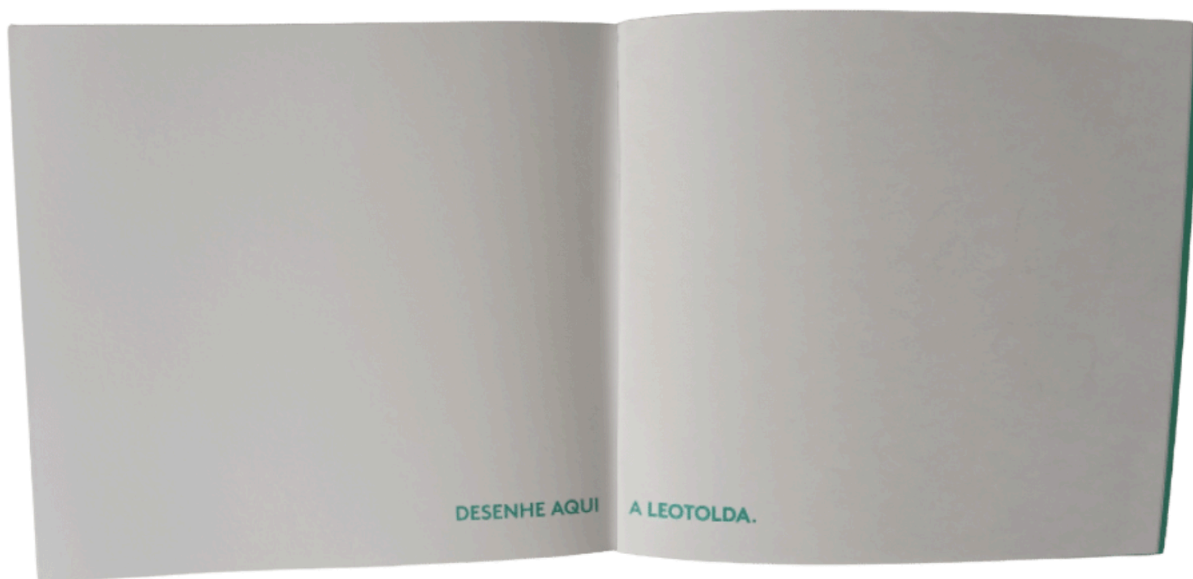
Para refletirmos sobre essa potencialidade do livro interativo analógico em convidar o leitor a fazer junto, apresentamos *Leotolda* (2020), de Olga de Dios e Monica Stahel. A história inicia com Tuto, Catalina e Kasper à procura da amiga que dá nome à obra. Na longa jornada em busca de Leotolda, acontecimentos fantásticos vão se desdobrando (literalmente), os quais oportunizam conhecer um pouco mais sobre as características dela. Contudo, nada de encontrá-la. É, então, que o livro pede ao leitor uma "mãozinha" (Figura 22) e oferece um espaço para a intervenção artística (Figura 23), como observamos a seguir:

Figura 22 — Convite à intervenção artística em *Leotolda*



Fonte: Dios & Stahel (2020, n. p.). [fotografia]

Figura 23 — Espaço para a intervenção artística em *Leotolda*



Fonte: Dios & Stahel (2020, n. p.). [fotografia]

Temos visto que, na literatura de infância, as linguagens, em suas diferentes matrizes, são brinquedos. *Leotolda* é um ótimo exemplo de como as arquiteturas textuais abrem, literalmente, espaço para que o leitor intervenha de modo lúdico e material na obra que ele está ajudando a construir.

Por fim, quais são os desafios?

Percebemos que cada vez mais são publicados livros infantis que convidam o leitor, de maneira explícita, a coautoria. Mas será que está sendo garantido o espaço (com os múltiplos significados da palavra) para que a criança entre na brincadeira e jogue com as linguagens, participando na construção dos sentidos?

Com o intuito de fecharmos nossa reflexão sobre o exercício genuíno de coautoria do leitor em livros interativos analógicos, listamos alguns desafios nos eixos da produção, da recepção e da circulação da literatura de infância.

Quanto à produção, mesmo com obras de excelente qualidade presentes no mercado editorial, a exemplo dos 45 títulos citados até agora, é muito comum vermos projetos literários que colocam o leitor como um mero "tarefeiro" e não um protagonista, isto é, convocam-no a participar da obra a partir de verbos no imperativo (desenhe, escreva, pense, crie etc.), mas não lhe dão tanto espaço (abertura) para identificar os vazios no livro em que

sua potencialidade imaginativa possa atuar. Logo, não são utilizadas artimanhas das linguagens para ofertar um jogo lúdico que explora a percepção avivada. Como produzir, sem cair no engodo do "faça isso, faça aquilo"? Temos de olhar mais para isso e em diferentes áreas do conhecimento, visto que não existem tantos estudos que discutem as materialidades como signo.

Há casos em que o livro tem essa proposta de leitura brincante coparticipativa, porém o encarte/suplemento que o acompanha e/ou o adulto que o media (re)força(m) uma interpretação com um sentido cabal, desconsiderando o espaço (a possibilidade) da criação, algo constatado por nós com *Cadê o livro que estava aqui?* (2019), de Telma Guimarães e Jana Glatt. Temos notado também situações em que o leitor-criança e até mesmo o leitor-mediador nem sequer percebem os estímulos semióticos à interação. Isso tem acontecido, principalmente, em obras que palavra, imagem e *design* se amalgamam, a exemplo de *Pinóquio: o livro das pequenas verdades* (2019), de Alexandre Rampazo. Como fomentar leituras mais perceptivas voltadas para experiências de/com/pelas linguagens sem criar guias/manuais/receituários? Precisamos investigar mais essa questão, buscando meios de formar leitores, entre eles os leitores-mediadores, a partir do próprio olhar e gesto de descoberta.

Pelo menos essa é a nossa hipótese inicial.

No que se refere à circulação, muitos desses livros, como os apresentados por nós, nem sequer chegam até as crianças, pois costumam encontrar vários empecilhos no meio do caminho. Vejamos alguns exemplos: a concepção de leitura voltada apenas para o universo da palavra, ignorando as outras matrizes de linguagem; a ideia de que a literatura de infância está relacionada como uma mensagem a ser apreendida/aprendida, negando a possibilidade da leitura brincante e coautoral; o custo elevado para o consumidor final, dificultando o acesso a essas obras em razão da baixa tiragem; a padronização gráfica solicitada por editais de compras governamentais para baratear gastos, evidenciando o total desconhecimento a respeito das materialidades na construção dos sentidos; a fragilidade material do objeto, colocando em dúvida se é uma boa opção nas mãos das crianças; a dificuldade de usar esse tipo de produção literária em contação de histórias, tornando mais complexa a sua democratização, entre outros. Como movimentar a cadeia do livro interativo analógico de modo que essa literatura mais lúdico-objetual não se limite a um grupo restrito de leitores-colecionadores? Precisamos, urgentemente, conversar sobre políticas públicas de incentivo à produção editorial, de distribuição de livros, de criação de bibliotecas, de fomento à leitura, de formação de mediadores, entre outras.

Acreditamos que esses desafios, assim como as materialidades — verbal-sonora, visual-plástica, tátil-arquitetônica-escultórica e háptica-cinética (GIRÃO, 2021) —, nas arquiteturas textuais, servem de estímulos, nos provocando a experimentar novos olhares sobre os livros contemporâneos e outras maneiras de ler a produção literária editada no Brasil. Por isso, os convidamos a coparticipar desta história que vem se escrevendo no universo editorial e acadêmico. Para começar, sugerimos que escolha um livro citado neste capítulo. Esse artefato semântico que tem nas mãos é uma forma-significante e possui abertura à interação. Se você-leitor aceita a brincadeira de experimentar as possibilidades sógnicas dessa obra, assumindo o papel de coautor, precisamos fazer lhe uma última pergunta: Trouxe a chave-percepção avivada?

Referências

- AHLBERG, Allan. *O Natal do carteiro*. Ilus. Janet Ahlberg. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2010.
- ALMEIDA, Tatyane Andrade; BELMIRO, Celia Abicalil. Livro ilustrado e as narrativas metaficcionais para crianças. *Perspectivas: Revista do centro de Ciências da Educação*. Florianópolis, V. 36, n. 1, p. 151-171, 2018.
- ANDREAE, Giles. *Girafas não sabem dançar*. Ilus. Guy Parker-Rees. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2009.
- ARRAYÁS, Albert. *O quadro*. Ilus. Albert Arrayás. Trad. Marcia Alves. São Paulo: V&R, 2020.
- BARCELOS, Gisele Federizzi. *No mato*. Ilus. Gisele Federizzi Barcellos. Porto Alegre: Edição da autora, 2019.
- BERNARDI, Suryara. *A velha a fiar*. Ilus. Suryara Bernardi. São Paulo: 2 no telhado, 2018.
- BERTAZZI, Galvão. *Olivia foi pra lua*. Ilus. Galvão Bertazzi. Volta Redonda: Beleléu, 2020.
- BROMLEY, Nick. *Abra com cuidado!/: um livro mordido*. Ilus. Nicola O'Byrne. Tradução Gilda de Aquino. São Paulo: Brinque-Book, 2020.
- BROWNE, Anthony. *Vozes no parque*. Ilus. Anthony Browne. Trad. Clarice Duque Estrada. Rio de Janeiro: Pequena Zahar, 2014.
- BYRNE, Richard. *Este livro comeu o meu cão*. Ilus. Richard Byrne. Trad. Tatiana Fulas. São Paulo: Panda Book, 2015.
- CARRIÓN, Ulises. *A nova arte de fazer livros*. Trad. Almir Brito. Belo Horizonte: C/Arte, 2011.

CIPIS, Marcelo. *Superzeróis*. Ilus. Marcelo Cipis. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

DERDYK, Edith. A narrativa nos livros de artista: por uma partitura coreográfica nas páginas de um livro. *Pós*, Belo Horizonte, v. 2, n. 3, p. 164-173, 2012.

DIOS, Olga de. *Leotolda*. Ilus. Olgade Dios. Trad. Monica Stahel. São Paulo: Boitatá, 2020.

DUBUC, Marianne. *O ônibus*. Ilus. Marianne Dubuc. Trad. Maria Viana. São Paulo: Jujuba, 2015.

ECO, Umberto. *Lector in fábula: narratologia*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

ECO, Umberto. *Obra aberta: forma e indeterminações nas poéticas contemporâneas*. Trad. Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 2003.

FREITAS, Tino. *A tromba*. Ilus. Debora Barbieri. São Paulo: BabaYaga, 2019.

FREITAS, Tino. *Quem quer brincar comigo?* Ilus. Ivan Zigg. Belo Horizonte: Abacatte, 2011.

GENECHTEN, Guido van. *É um caracol?*. Ilus. Guido van Genechten. São Paulo: Gaudi Editorial, 2009.

GIRÃO, Luis Carlos Barroso de Sousa. *O objeto-livro infantil: perspectivas crítico-estéticas entre literatura e outras mídias*. 2021. Tese (Doutorado Literatura e Crítica Literária) - Pontícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2021.

GUIMARÃES, Telma. *Cadê o livro que estava aqui?* Ilus. Jana Glatt. São Paulo: FTD, 2019.

HOOGSTAD, Alice. *Monstros*. São Paulo: Ameli, 2018.

HUTCHINS, Pat. *O passeio de Rosinha*. Ilus. Pat Hutchins. Trad. Gian Calvi. São Paulo: Global, 2004.

ISER, Wolfgang. A interação entre texto e leitor. In: *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. vol. 2. Trad. Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999, p. 97-198.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Trad. Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979, p. 105-118.

KLAUSMEIER, Jesse. *Abra este pequeno livro*. Ilus. Suzy Lee. Trad. Alípio Correia de Franca Neto. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

LACOMBE, Benjamin. *Era uma vez...* Ilus. Benjamin Lacombe. Trad. Lavinia Fávero. Curitiba: Positivo, 2015.

LAGO, Angela. A leitura da imagem. In: FUNDAÇÃO NACIONAL DO LIVRO INFANTIL E JUVENIL. *Nos caminhos da literatura*. São Paulo: Peirópolis, 2008.

LAGO, Angela. *Cena de rua*. Ilus. Angela Lago. Belo Horizonte: RHJ, 1994.

LAGO, Angela. *De morte!:* um conto meio pagão do folclore cristão. Ilus. Angela Lago. Belo Horizonte: RHJ, 1992.

LAGO, Angela. *João Felizardo: o rei dos negócios*. Ilus. Angela Lago. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LAGO, Angela. *O personagem encalhado*. Ilus. Angela Lago. Belo Horizonte: RHJ, 1995.

MACHADO, Ana Maria. *Abrindo caminho*. Ilus. Elisabeth Machado. São Paulo: Ática, 2004.

MARTINS, Isabel Minhós. *Este livro está te chamando (não ouve?)*. Ilus. Madalena Matoso. São Paulo: Peirópolis, 2018.

MASSI, Augusto. *Monstros no cinema*. Ilus. Daniel Kondo. São Paulo: SESI-SP, 2016.

MATOSO, Madalena. *Livro clap*. Ilus. Madalena Matoso. São Paulo: Companhia das Letrinahs, 2017.

MCBRATNEY, Sam. *Adivinha quanto eu te amo: mais uma cosquinha*. Ilus. Anita Jeram. Trad. Fernando Santos. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2016.

MEDEIROS, Juliana Pádua Silva. *Navegar é preciso: o leitor contemporâneo e os desafios da leitura hipertextual em "Abrindo caminho" e "A maior flor do mundo"*. 2011. Dissertação (Mestrado em Letras) — Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.

MEDEIROS, Juliana Pádua Silva. *Trouxe a chave?: as materialidades do livro interativo analógico na literatura de infância, um convite a abrir as portas da percepção*. 2022. Tese (Doutorado em Letras) — Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022.

MURUGARREN, Miguel. *Animalário universal do Professor Revillod*. Ilus. Javier Sáez Castán. Trad. J. R. Penteado. São Paulo: SESI-SP, 2016.

NOVAK, B. J. *O livro sem figuras*. Trad. Índigo. São Paulo: Intrínseca, 2015.

O'BYRNE, Nicola. *O que tem atrás da porta?: entre e veja*. Ilus. Nicola O'Byrne. Trad. Gilda de Aquino. São Paulo: Brinque-Book, 2021.

O'SAGAE, Peter. *Ah! Essa eu sabia*. Ilus. Peter O'Sagae. São Paulo: Dobras da leitura, 2018.

PARDINI, Liliana. *Posso ficar com ele?* Ilus. Keila Knobel. Campinas. Edição das autoras, 2019.

PERROT, Jean. Os "livros-vivos" franceses. Um novo paraíso cultural para nossos amiguinhos os leitores infantis. In: KISHIMOTO, Tizuko M. 2. ed. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira T. L., 2002.

PLAZA, Julio. O livro como forma de arte (I). *Revista Arte em São Paulo*, n. 6, São Paulo, 1982.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *Brasssilpaissssdooofuturoboross*, 1990.

RAMPAZO, Alexandre. *Este é o lobo*. Ilus. Alexandre Rampazo. São Paulo: DCL, 2016.

RAMPAZO, Alexandre. *Este é o lobo*. Ilus. Alexandre Rampazo. São Paulo: Pequena Zahar, 2016.

RAMPAZO, Alexandre. *O que é que isso é?* Ilus. Alexandre Rampazo. Jandira: Ciranda Cultural, 2021.

RAMPAZO, Alexandre. *Pinóquio: o livro das pequenas verdades*. Ilus. Alexandre Rampazo. São Paulo: Boitatá, 2019.

RAMPAZO, Alexandre. *Se eu abrir esta porta agora...* Ilus. Alexandre Rampazo. São Paulo: Sesi-SP, 2018.

RASKIN, Ellen. Nunca acontece nada na minha rua. Ilus. Ekken Raskin. Trad. Dani Gutfreund. São Paulo: Ameli, 2018.

SABUDA, Robert. *O mágico de Oz*. Ilus. Robert Sabuda. Trad. Alan Ban. São Paulo: Publifolha, 2011.

SALGUEIRO, Maria Amélia Dalvi. *No cangote do Saci: lendas do Brasil*. Ilus. Daniel Kondo. São Paulo: Sesi-SP, 2022.

SANDOVAL, Andrés. *Desenho livre*. Ilus. Andrés Sandoval. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2016.

SANDOVAL, Andrés. *Dobras*. Ilus. Andrés Sandoval. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2017.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal — aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

STRADY, Sophie. *Na floresta do bicho-preguiça*. Ilus. Louis Rigaud e Anouck Boisrobert. Trad. Cássia Silveira. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

TABERENERO-SALA, Rosa. O leitor no espaço do livro infantil. *Caderno Emília*, n. 1, 2018, p. 109-120.

TABERNERO-SALA, Rosa. O leitor no espaço do livro infantil. Para uma poética da leitura a partir da materialidade. In: RAMOS, Ana Margarida (Org.). *Aproximações ao livro-objeto: das potencialidades criativas às propostas de leitura*. Porto: Tropélias & Companhia, 2017, p. 181-199.

TORERO, José Roberto; PIMENTA, Marcus Aurelius. *Os oito pares de sapatos de Cinderela*. Ilus. Raul Fernandes. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2016.

TORERO, José Roberto; PIMENTA, Marcus Aurelius. *Os 33 porquinhos*. Ilus. Edu Oliveira. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2019.

TULLET, Hervé. *O livro com um buraco*. Ilus. Hervé Tullet. Trad. Emílio Fraia. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

WILLEMS, Mo. *Estamos em um livro!*. Ilus. Mo Willems. Trad. Luara França. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2015.

ZUMTHOR, Paul. *Escritura e nomadismo: entrevistas e ensaios*. Trad. Jerusa Pires Ferreira e Sonia Queiroz. Cotia: Ateliê Editorial, 2005.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção e leitura*. Trad. Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Ubu, 2018.