

MEDIAÇÃO DE LEITURA

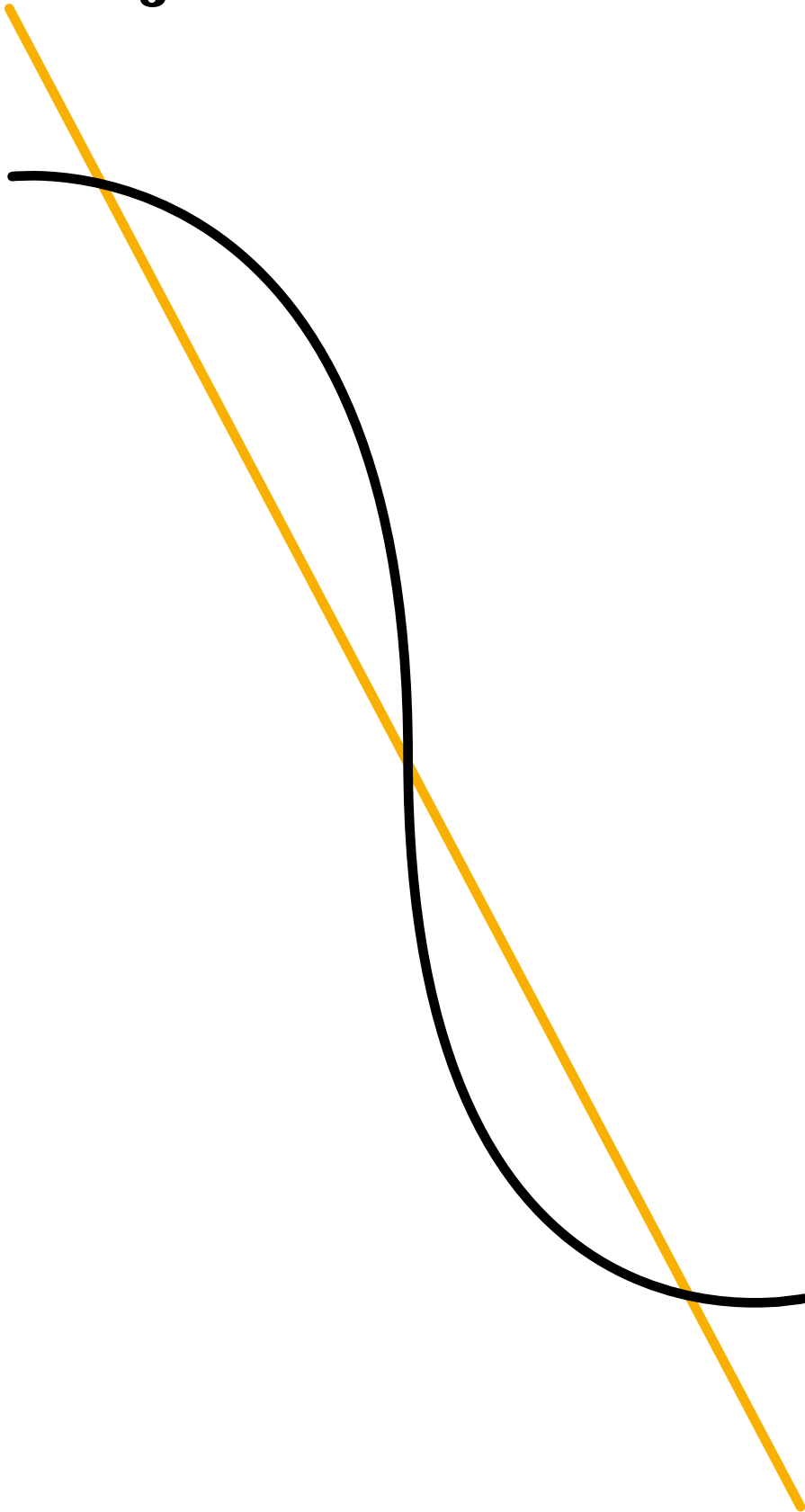
An abstract graphic design on a solid red background. A thick white curved line starts near the top left, arches downwards, and ends near the bottom right. A thick yellow diagonal line starts near the top left, crosses the white curve, and extends towards the bottom right.

Juliana Pádua Silva Medeiros

Joana Marques Ribeiro

A LITERATURA EM JOGO

MEDIAÇÃO DE LEITURA



A LITERATURA EM JOGO

Capa e projeto gráfico Rodolfo Melo
Edição e diagramação Rafael Silvaro
Revisão e preparação de originais Rayssa Gatto Trevisan

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Medeiros, Juliana Pádua Silva
Mediação de leitura : a literatura em jogo / Juliana Pádua Silva Medeiros, Joana Marques Ribeiro. -- 1. ed. -- Londrina, PR : Editora Madrepérola, 2024.
ISBN 978-65-5046-059-4
1. Jogos na educação 2. Jogos na literatura 3. Leitura 4. Livros e leitura 5. Mediação 6. Professores - Formação I. Ribeiro, Joana Marques. II. Título.
24-228560
CDD-371.397

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos educativos : Aprendizagem : Método lúdico :
Educação 371.397

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

Todos os direitos reservados à Editora Madrepérola.

Conselho editorial
Marcelle Zacarias Silva Tolentino Bezerra
Ricardo Augusto de Lima

www.editoramadreperola.com
contato@editoramadreperola.com

É vedada a reprodução total ou parcial desta obra, por quaisquer
meios, sem a prévia autorização por escrito da editora.

Para a criança que (re)vive em
todos que aceitam o convite
lúdico para experimentar o
mundo do “ P O D E R S E R ”.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 6	INTRODUÇÃO O que está em jogo 10	CAPÍTULO 1 Os jogos da e na literatura em estado de infância 22 Qual é a brincadeira? 43
CAPÍTULO 2 As mediações de leitura enquanto jogos lúdicos 56	Mas como fazer isso? 68 O que há de lúdico no jogo? 74 Como se (re)conhecer professor-mediador- jogador? 80	CAPÍTULO 3 As situações de apre(e)ndizagens e suas jogadas 88 Vamos ao jogo? 92
INCONCLUSÕES FINAIS Uma nova partida 116	REFERÊNCIAS 124	BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR 130

Por outro lado, ao se deparar com a questão-problema do tropicamento do passarinho, apresentada pela literatura, a criança-leitora experimenta a complexidade do mundo sem embarços, pois a imaginação criadora, que lhe é inerente, oportuniza fabular com bastante desenvoltura. Assim, concluímos que, a partir desse autêntico “exercício de vida, que se realiza com e na linguagem”²², ela se abre para (re)conhecer o universo circundante enquanto vai se (trans)formando pela leitura.

Para Jorge Larrosa Bondía, essa “experiência de trans-formação”²³ penetra na alma e se apodera da imaginação, afetando nossa essência humana, bem no centro do que somos, como vemos no poema a seguir:

**O menino aprendeu a usar as palavras.
Viu que podia fazer peraltagens com as palavras.
E começou a fazer peraltagens.
Foi capaz de interromper o voo de um pássaro botando ponto-final na frase.
Foi capaz de modificar a tarde botando uma chuva nela.
O menino fazia prodígios.
Até fez uma pedra dar flor!**

**A mãe reparava o menino com ternura.
A mãe falou: Meu filho você vai ser poeta.
Você vai carregar água na peneira a vida toda.
Você vai encher os vazios com as suas peraltagens
e algumas pessoas vão te amar por seus despropósitos.**²⁴

22 COELHO, Nelly Novaes. *Literatura: arte, conhecimento e vida*. São Paulo: Peirópolis, 2000. p. 25.

23 BONDÍA, Jorge Larrosa. *La experiencia de la lectura: estudios sobre literatura y formación*. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 2003. p. 207.

24 BARROS, Manoel de. O menino que carregava água na peneira. In: BARROS, Manoel de. *Poesia completa*. São Paulo: Leya, 2010. p. 470.

Com base em mais uma “lição” de Manoel de Barros, inferimos que o apre(e)ndizado advindo das situações peraltas de leitura auxilia a criança não só a nomear e a organizar o mundo, mas também a explorá-lo simbolicamente como um espaço dos possíveis, desenvolvendo competências linguísticas e socioemocionais complexas.

Nessa relação com as linguagens, que não se restringe ao âmbito da palavra, a literatura cumpre o seu papel no desenvolvimento da criança enquanto ser de linguagem, assegurando o que Antonio Candido defende como direito humano, pois:

[...] corresponde a uma necessidade universal que deve ser satisfeita sob pena de mutilar a personalidade, porque pelo fato de dar forma aos sentimentos e à visão do mundo ela nos organiza, nos liberta do caos e, portanto, nos humaniza. Negar a fruição da literatura é mutilar a nossa humanidade.²⁵

Em linhas gerais, a criança tanto quanto a literatura explora o mundo sob um viés inaugural, que brinca com o fazer de conta e o com o fazer de novo, o que podemos exemplificar a partir do livro *Outra vez*²⁶. Nessa obra de Emily Gravett, publicada no Brasil pela editora Salamandra, há um personagem que, desde a jaqueta²⁷ sobre a capa, aparece bem agarradinho com um livrão vermelho.

Quando abrimos a obra, logo na guarda dianteira²⁸, vemos uma sequência de ações rotineiras desse protagonista: brincar com um boneco em formato de princesa, comer biscoito decorado acompanhado por um copo de leite, escovar os dentes, tomar banho, entre outras. Mas há também um extintor nessa composição imagética. O que ele faz ali?

Ao virarmos a página, no conjunto das folhas de créditos com a de rosto, avistamos toalha molhada no chão, pegadas ensopadas e o personagem segurando o livro contra o peito. Na sequência, nos deparamos com o mesmo arranjo gráfico-editorial. Será um erro de impressão? Se voltarmos a folha e observarmos bem, notaremos que há uma pequena diferença na imagem: o filhote-dragão esverdeado (o protagonista é um ser imaginário) pisca um dos olhos para nós. Por que será?

25 CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: CANDIDO, Antonio. *Vários escritos*. Rio de Janeiro: Duas cidades, 2004. p. 186.

26 GRAVETT, Emily. *Outra vez!* Ilustração Emily Gravett. Tradução Lenice Bueno. São Paulo: Salamandra, 2013.

27 A jaqueta é um tipo de sobrecapa que veste o livro. No mundo editorial, temos outros exemplos de sobrecapas como luva (espécie de caixinha que protege a obra) e cinta (tira que rodeia o objeto livro).

28 As guardas são folhas que ficam coladas na parte interna da capa (primeira capa) e da contracapa (quarta capa) de um livro capa dura. Em razão de suas posições, elas são nomeadas como guarda dianteira (segunda capa) e guarda traseira (terceira capa).

Dando continuidade à leitura, percebemos que agora sim a história começa. Mas e tudo aquilo que vem antes nos paratextos editoriais²⁹? Já faz parte do enredo? Ainda não temos certeza! Por enquanto, o que podemos deduzir é que o dragãozinho aparenta gostar bastante do que tem em mãos, pois está sempre grudado no objeto. Ou há outro motivo para não soltar o livro?

Ao avançar as páginas, reparamos que palavras e imagens se amalgamam para narrar o contexto bastante afetivo de “quase hora de ir dormir”³⁰, quando o filhotinho entrega para mãe o seu exemplar literário favorito. Como sabemos disso?

Por se tratar de um livro ilustrado³¹, a narrativa se desenrola também pela linguagem pictórica, o que nos faz observar que a leitura ganha outra dimensão, indo ao encontro das reflexões de Ulises Carrión: “Na velha arte, todos os livros são lidos da mesma maneira. Na nova arte, cada livro requer uma leitura diferente. Na velha arte, ler a última página leva tanto tempo quanto ler a primeira. Na nova arte, o ritmo da

leitura

, muda,

aumenta, *acelera.*”³²

Isto é, todos os elementos constituintes ali presentes nos convidam para adentrar um mundo de possibilidades de significação, no qual nossa percepção está sendo estimulada.

29 Os paratextos editoriais são elementos que acompanham o conteúdo do livro, tais como: jaqueta, luva, cinta, orelha, capa, guarda, folha de rosto, dedicatória, epígrafe, prefácio, posfácio, nota de rodapé, colofão, entre outros.

30 No livro *Outra vez!*, não há numeração das páginas e, por isso, as referências ao texto verbal serão feitas pelas cenas.

31 O livro ilustrado é bem diferente do livro com ilustrações, pois, no primeiro caso, há interdependência de linguagens, ou seja, as imagens não são mero adornos e, sim, partes constitutivas da história. O livro ilustrado também é chamado de *picturebook* e livro-álbum.

32 CARRIÓN, Ulises. *A nova arte de fazer livros*. Tradução Amir Brito Cadôr. Belo Horizonte: C/Arte, 2011. p. 62-63.

Na página dupla³³ subsequente, temos o livro do leitor ficcional dentro do nosso livro (leitor empírico), cuja narrativa inicia assim: “Cedric é um dragão vermelho de luzir. E ele nunca na vida (jamais) vai para a cama dormir.” Ao fim dessa história que a mãe-dragão lê para o seu filhote, nós, leitores, acompanhamos o seguinte desfecho: “E, ao final, sempre repete com altivez: ‘AMANHÃ FAÇO TUDO OUTRA VEZ!’.”.

Por meio do recurso da metaficção³⁴, lemos a obra que está sendo degustada pelos dois personagens: representação da referência. De acordo com Diana Navas, nesse tipo de composição, “[...] ao mesmo tempo que é incitado a reconhecer que está diante de um universo ficcional, o leitor é forçado a dele participar, envolvendo-se — como um coautor —, intelectual, imaginativa e mesmo afetivamente.”³⁵ Nessa perspectiva, ao termos em nossas mãos o simulacro do livro aberto sobre o dragão carmin, somos convidados a ocupar a “mesma posição” da família leitora. É como se fizéssemos parte (de forma física) da história. Como isso é possível?

Retomando a obra, ao mudar a página, nos surpreendemos com o leitor-dragão pedindo “Outra vez?”. Quando folheamos o livro novamente, encontramos a mãe contando mais uma vez as aventuras de Cedric, o dragão vermelho traquina que atormenta *trolls* e rapta princesas, porém ela, mãe-mediadora da leitura, agora parece cansada.

Se voltarmos a página e compararmos a narrativa do livro do livro, notaremos que o texto verbal encolhe e sofre algumas modificações, a exemplo da passagem: “À noite, quando DEVIA ESTAR dormindo sossegado, ele anda barulhento de um lado para o outro.”. Por que será que isso está acontecendo?

Ao darmos continuidade à história, virando a página, adivinhe o que está escrito? Isso mesmo! “OUTRA VEZ!”. No arranjo composicional, temos essa repetida expressão em caixa alta e acompanhada da imagem do filhotinho puxando a cauda da mãe que quase não está mais no enquadramento da cena.

Quando trocamos novamente a página, reparamos que a narrativa do livro do livro modifica e fica ainda menor, fechando com a frase: “AMANHÃ leio tudo outra vez!”. Se olharmos com atenção o que nos está sendo contado para além das palavras, vamos notar, a partir dos braços cruzados do acordadíssimo dragão-filhote, que ele se mostra bastante desgostoso. Em seu rostinho, bem nas bochechas, aparecem manchas vermelhas. O que isso significa?

Para descobrirmos, viramos a página. E “OUTRA VEZ! OUTRA VEZ!”. Sabe aquela mancha que comentamos? Ela já cobre boa parte do rosto do dragãozinho, que sacoleja o seu estimado livro com veemência. O que se passa?

Ao mudarmos de novo a página, encontramos a mãe (e os personagens do livro do livro) dormindo. Ao que tudo indica, o filhote não curte a ideia de ela adormecer no meio da história: “Cedric, o dragão de luzir, porque agora... está... na cama... quietinho... a dormir *zzZZZZZZ*...”. Ele, com o rosto todo vermelho, olha a mãe com a cara enfurecida. O que ele vai fazer agora?

Não podemos deixar de sinalizar que a mãe-dragão empresta sua competência leitora para realizar a leitura com o filhotinho, mas não assume o papel de mediadora nesse jogo literário. Por estar aparentemente exausta, toma o livro apenas como um instrumento para desencadear o sono da cria. Mal sabe ela que o dragãozinho leitor topa a brincadeira da literatura e mergulha de corpo e mente no universo ficcional, exercitando a participação na construção simbólica de uma leitura em estado de infância.

Dando sequência no livro, quando virarmos a página...

³³ No universo do livro ilustrado, onde muitas vezes temos a ilusão de que não há uma calha/dobra/margem no meio do objeto livro, separando as páginas, é comum o uso da expressão *página dupla*, que se refere à unidade composta pelo lado esquerdo e direito. Nesse tipo de arranjo gráfico, percebemos uma outra sequência de espaço-tempo.

³⁴ Linda Hutcheon define *metaficção* como a ficção da ficção, ou seja, a narrativa é autorreferente e autorrepresentada. Para saber mais sobre o assunto, indicamos o livro *Narcissistic narrative: the metafictional paradox*, referenciado em BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR.

³⁵ NAVAS, Diana. Livros em (des)construção: a materialidade como componente metafictional. In: RAMOS, Ana Margarida (org.). *Metaficção, hibridismo e intertextualidade*. Ribeirão: Húmus, 2022. p. 120.

A história que acabamos de ler ultrapassa as esferas da palavra e da imagem, brincando com a própria fisicalidade do objeto livro, a ponto de nos colocarmos dentro da obra e dar aquela espiadela pelo buraco da quarta capa, que também foi atingida pela chama do “OUTRA VEZ!”, mas que só notamos a dimensão desse furo ao fim da leitura pelo fato de existir uma sobrecapa.³⁷ Por meio desse entrelaçamento de palavra-imagem-*design*, constatamos que o livro:

subverte a lógica da leitura (esquerda para direita, de cima para baixa), instaurando outros itinerários leitores (e, conseqüentemente, outras temporalidades) durante a ativação dos processos perceptivos, os quais funcionam como chave(s) de acesso para adentrar o polissistema literário. A forma-significante sugere, portanto, um modo de ler mais coreográfico/teatral, mas é no corpo e com o corpo que vão sendo traçadas as interações.³⁸

Na espécie de “orelha”³⁹, que se dobra em cima da terceira capa⁴⁰, temos a apresentação da autora, figurando-se como mais uma transgressão criativa: “Emily Gravett gosta muito de observar ao vivo os animais que desenha em seus livros, mas apesar de conhecer uma porção de lagartos e de perguntar para uma porção de princesas, ela não conseguiu encontrar um dragão sequer!”.

37 Em razão de sua abertura para a interação, a leitura de uma obra, genuinamente, brincante não se dá a partir de linguagens estanques que precipitam a “reação” do leitor. Ela se constrói no encontro do objeto livro com o corpo perceptivo. Dito isso, é mais interativo sentirmos o barulho do mar por meio das páginas tateadas do que apertando botões sonoros que reproduzem os sons dos animais, por exemplo. O gesto imaginativo, portanto, é mais carregado de interação do que o movimento de apertar um mecanismo. Para saber mais sobre isso, aconselhamos a leitura da tese *Trouxe a chave?: as materialidades do livro interativo analógico na literatura de infância, um convite a abrir as portas da percepção*, escrita por uma de nós. A referência completa está em BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR.

38 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) — Centro de Comunicação e Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022. p. 94.

39 A orelha é a dobra que se faz da primeira e da quarta capa nos livros de encadernação molinha. Ela tem a função, geralmente, de paratexto editorial. Como a obra apresentada tem acabamento em capa dura, o que estamos chamando, na verdade, de orelha é o “abraço” da jaqueta no livro.

40 A terceira capa em um livro fica do lado de dentro da capa traseira e, por isso, também é conhecida por contracapa.

Esse comentário incendiário, que coloca em jogo os limites entre real e ficção, é seguido de um balde vermelho escrito **FOGO**. Será que ela está botando lenha na fogueira e sugerindo que o “verdadeiro” responsável pelo furo na página é o leitor empírico que performa uma leitura inflamada?

Na composição com a “minibiografia”, temos uma foto dela, que, diferentemente de outros exemplos de livros, é narrativa. Como assim? Explicamos! A imagem de Emily Gravett parece sair de um quadro, dando um efeito de ruptura da quarta parede⁴¹. Na mão esquerda, ela tem uma placa vermelha em que lemos: “DEIXAR LIVRE” e “SAÍDA DE EMERGÊNCIA”. Nessa sinalização, posicionada rumo ao buraco, vemos também desenhado um dragão fugindo de um livro em chamas, o que indicia o quão importante é manter a abertura (nos múltiplos sentidos da palavra) em caso de leituras em que o leitor entra no jogo lúdico (pro) posto pela obra literária.

Observamos que, em *Outra vez!*, os paratextos editoriais ganham contornos poéticos e narrativos, levando-nos a entender que a história começa — Ou será termina? — na capa, pois, após finalizarmos a leitura e percebermos que a jaqueta denuncia o furo chamuscado que atravessa a terceira e a quarta⁴² capas, somos tentados a “desvesti-lo”. E o que encontramos?

41 A expressão *quarta parede* é muito usada no teatro, no cinema e na televisão para referenciar a barreira entre o universo ficcional e a realidade. Então, quando pontuamos que há essa ruptura, estamos sinalizando que existe o esfacelamento dos limites entre o dentro e o fora do livro.

42 A quarta capa é o lado traseiro de um livro fechado com abertura ocidental, onde, geralmente, encontramos a sinopse e o código de barras.

TCHAN

TCHAN

TCHAN

TCHAN

TCHAN

Ao retirarmos a jaqueta de cor verde, ali presente desde o início, nos é revelada uma outra capa que, à semelhança dos livros antigos, tem uma textura bastante parecida com encadernação em tecido. Assim, sobre o papel vermelho, vemos a imagem de um dragão rubro lendo, emoldurada por um retângulo decorado. Para nossa surpresa, é a mesma capa do livro favorito no qual o dragãozinho está sempre agarrado.

Nesse momento, constatamos que a sobrecapa não é um mero recurso usado para auxiliar na proteção da capa dura contra desgastes físicos que podem ocorrer com o armazenamento ou o manuseio, mas sim um elemento fundamental na criação do jogo lúdico e metaficcional que a autora (pro)põe ao leitor. Então, compreendemos que a criança é estimulada a ler outra vez, retomando o livro para ressignificá-lo em uma experiência brincante, na qual ela (re)conhece o seu lugar performático na leitura enquanto protagonista que não se cansa de (re)viver a história. Será que o eterno outra vez é o principal motivo da mãe-dragão esgotar as suas forças e pegar no sono?

Por meio desse jogo especular de leitura, que “desloca a posição fixa do leitor, rompendo com a estrutura tradicional”⁴³, o livro se configura também como mediador nas experimentações das linguagens, aspecto tal que retomaremos mais adiante.

Esse tipo de jogo lúdico com os elementos paratextuais está muito presente na literatura infantil contemporânea, a exemplo da obra *Bartolo Burtopelo*, escrita por Peter O Sagae e ilustrado por Suryara Bernardi. Nesse livro, publicado de forma independente em 2016⁴⁴ e reeditado em 2021⁴⁵, o leitor se envereda pela história do assustador — mas nem tanto — bicho-papão, que mora sobre o telhado da casa de uma pequena família camponesa, espécie de alusão ao conto da Chapeuzinho Vermelho. Contudo, vale destacarmos que a experiência lúdica se estende para o colofão⁴⁶ e a ficha catalográfica, tanto na forma como no conteúdo:

⁴³ SPENGLER, Maria Laura Pozzobon; MEDEIROS, Juliana Pádua Silva. Ler e brincar outra vez!: o livro-objeto como convite à exploração. *Revista Pluralistas*, São Paulo, v. 4, n. 3, p. 64-61, 2021, p. 57.

⁴⁴ O SAGAE, Peter. *Bartolo Burtopelo*. Ilustração Suryara Bernardi. 1. ed. São Paulo: Baba Yaga, 2016.

⁴⁵ O SAGAE, Peter. *Bartolo Burtopelo*. Ilustração Suryara Bernardi. 2. ed. São Paulo: 2 no telhado, 2021.

⁴⁶ O colofão ou cólofon é o paratexto editorial que traz informações não apenas sobre a data de impressão e a gráfica responsável pela edição, mas a família tipográfica e o tipo de papel utilizado. Geralmente, é encontrado no final dos livros, mas isso não é uma regra em livros brincantes.

Na ficha catalográfica, eles também propõem um jogo lúdico, trazendo as seguintes “informações”: “Como fazer miga de pão?”, “Gênero: bicho-papão” e “Espécie: burtopelo”. Essas transgressões artístico-literárias convidam o leitor a uma percepção mais astuta para além da história contada no livro ilustrado. Isto é, cada escolha feita é pensada de modo a potencializar um certo olhar de descoberta a partir das materialidades.⁴⁷

Ao observarmos livros que convocam a percepção, entendemos que o leitor assume uma postura mais do que ativa: interativa. Dessa forma, na qualidade de coautor, ele manuseia o objeto e experimenta o potencial das linguagens que o compõem. No caso de *Outra vez!*, além da palavra e da imagem, o próprio suporte é discursivo, o que nos faz inferir que essa obra de Emily Gravett, mesmo tendo um formato convencional (23 cm x 26,5 cm), figura-se como um livro-objeto, porque, à moda de outros exemplos da literatura infantil, é:

[...] uma obra construída a partir de diferentes camadas de linguagem que, apenas quando lidas simultaneamente, permitem-nos apreender os seus múltiplos sentidos, demandando, em razão disso, um outro tipo de leitor. Ler torna-se, diante de um livro-objeto como esse, um ato não apenas intelectual, mas performático, visto que o leitor é desafiado não apenas em termos cognitivos, mas também físicos, sensoriais. Trata-se de uma leitura multimodal que solicita um leitor mais interativo, que é convidado a jogar, a ler, a interpretar, a manipular, a partir da retomada dos textos clássicos.⁴⁸

47 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) — Centro de Comunicação e Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022. p. 247.

48 NAVAS, Diana. Era uma vez: a (re)leitura dos clássicos no livro-objeto. In: SILVA, Sara Reis da (org.). *Clássicos da literatura infantojuvenil em forma(to) de livro-objeto*. Braga: UMinho, 2020. p. 121.

Mas o que é mesmo um livro-objeto? Para muitos:

[...] é aquele “com cortes especiais de papel, facas ou formatos diferentes”⁴⁹. Às vezes pode soar um tanto redundante, pois desde o “rolo de papiro egípcio, passando pelo formato de códice dos pergaminhos medievais até chegar aos atuais livros impressos em papel, todo livro é objeto”⁵⁰. Esse tipo de livro, então, se destaca dos outros artefatos históricos por ter uma “solução inteiramente plástica ou uma solução gráfica funcionalizada plasticamente”, isto é, “o apelo da forma, da textura e da cor é eloquente e o principal determinante do processo criativo”⁵¹. Muitos pesquisadores consideram *Les mots en liberté* (francês, «Palavras soltas»), de Filippo Tommaso Marinetti (1976-1944), concebida em 1916, executada em 1918 e reimpressa em 1936, o primeiro livro-objeto da literatura.⁵²

Contudo, não é uma tarefa nada fácil defini-lo, porque, como aponta Marcio Doctors, o artefato poético se encontra no cruzamento de forças, que “estabelece um novo campo ao exorbitar os limites e ao se configurar nos vazios criados tanto pela literatura quanto pela arte”⁵³. Então, com o intuito de sairmos dessas enroscadas conceituais, vamos adotar a expressão *livro brincante*, que é a forma popularizada de chamarmos as obras interativas analógicas nos seus diferentes graus de abertura para a experimentação.⁵⁴

49 MORAES, Odilon. O livro como objeto e a literatura infantil. In: DERDYK, Edith (org.). *Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas*. São Paulo: Senac, 2013. p. 164.

50 MORAES, Odilon. O livro como objeto e a literatura infantil. In: DERDYK, Edith (org.). *Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas*. São Paulo: Senac, 2013. p. 164.

51 SILVEIRA, Paulo. A definição do livro-objeto. In: DERDYK, Edith (org.). *Entre ser um e ser mil: o objeto livro e suas poéticas*. São Paulo: Senac-SP, 2013. p. 20.

52 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) — Centro de Comunicação e Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2022. p. 45.

53 DOCTORS, Marcio. *Livro-objeto: a fronteira dos vazios*. Rio de Janeiro: CCBB, 1994. n. p.

54 Os livros interativos analógicos abarcam, em um grande guarda-chuva, os seguintes conceitos: *livros animados*, *livros móveis*, *livros mecânicos*, *livros-surpresa*, *livros de novidades*, *livros-vivos*, *livros-brinquedo*, *livros-objeto*, *livros-jogo*, entre tantos outros. Para saber mais sobre o assunto, sugerimos a leitura da tese *Trouxe a chave?: as materialidades do livro interativo analógico na literatura de infância, um convite a abrir as portas da percepção*, escrita por uma de nós. A referência completa está em BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR.

Para além do preciosismo com os nomes, o que importa mesmo é percebermos de que modo os livros, como *Outra vez!*, exploram, “[...] de maneira bastante lúdica e polissensorial, as materialidades enquanto linguagem, potencializando olhares e descobertas em uma leitura brincante que sempre pede uma outra vez.”⁵⁵,

N U N C A se a c a b a n d o ,

pois há ali um

CONVITE

para o

j
o g o
.

55 SPENGLER, Maria Laura Pozzobon; MEDEIROS, Juliana Pádua Silva. Ler e brincar outra vez!: o livro-objeto como convite à exploração. *Revista Pluralistas*, São Paulo, v. 4, n. 3, p. 64-61, 2021, p. 60.

QUAL É A
B
R
I
N
C
D E I R
A A?

No universo da literatura, toda obra de certo modo se edifica pela brincadeira, convidando-nos à interação à medida que mobilizamos os nossos conhecimentos de mundo (linguístico, cultural, social, histórico etc.) nos processos de recepção. Nesse movimento de preenchermos vazios e de fazermos conexões, produzimos sentidos, isto é, dialogamos com a obra por meio de influência recíproca. É aquilo que Wolfgang Iser⁵⁶ chama de interação entre texto e leitor.

Contudo, existem alguns livros que têm uma estrutura pensada na interação do leitor, convocando-o a performar das mais diferentes formas: performance vocal, manuseio do objeto, intervenção gráfica na obra, entre outras.⁵⁷ Dentre as possibilidades mais comuns, está o diálogo com o leitor, como observamos em *Destrua este livro ilustrado*, escrito e ilustrado por Keri Smith:

56 ISER, Wolfgang. *O ato da leitura: uma teoria do efeito estético*. Tradução Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999. v. 2.

57 Os livros brincantes estruturam-se por meio de arranjos composicionais diversos. No universo da literatura infantil, alguns estímulos são mais recorrentes, tais como: gesto de virar a página, pacto metaficcional, ruptura da quarta parede, exercício corpóreo-experimental, atividade recombinação, exploração da tridimensionalidade, entre outros. Para saber sobre isso, indicamos a leitura do capítulo *Livros interativos analógicos: reflexões sobre os estímulos à coparticipação leitora*, escrito por uma de nós. A referência completa está em BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR.