



O livro-jogo na literatura para a infância: brincar às/com as histórias

Sara Reis da Silva¹

sara_silva@ie.uminho.pt

Keywords

Literatura para a infância,
livro-objecto, jogo,
narrativa, livro-jogo.

Abstract

A literatura de potencial recepção infantil contemporânea tem vindo a sobressair pela pluralidade de forma(tos) verbo-icónicos e gráficos dos objectos que a compõem. Com efeito, a exploração das possibilidades estéticas, muitas claramente experimentais, que este universo criativo tem proporcionado resulta na publicação de volumes que se distanciam do modelo tradicional do livro. Começa a ser cada vez mais frequente a edição de livros *pop-up*, livros *pull-the-tab*, livros-túnel, livros-escultura ou livros-jogo, por exemplo. Esta tendência, coincidente com a composição de livros-objectos, tem motivado a própria reflexão teórica (por exemplo, na tentativa de clarificação de conceitos e de estipulação de tipologias). O presente estudo, seguindo a linha investigativa sugerida, centra-se no livro-jogo e tem como objectivo equacionar a proximidade deste objecto do habitual gesto/acção lúdica de jogar e/ou do próprio jogo, bem como do texto narrativo, enquanto modo literário seminal, que se distingue por uma série de singularidades compositivas, contêdísticas e do âmbito da expressão.

1. Introdução

Nas últimas décadas, a literatura de potencial recepção infantil, um “fenómeno historicamente recente” [1], tem vindo a demarcar-se pela pluralidade de manifestações estéticas, em muitos casos, transpondo fronteiras, denegando modelos ou (pré-)conceitos ou assimilando/assumindo traços de outros objectos associados não apenas às vivências da criança, mas também à arte. A produção de livros graficamente muito atraentes e inovadores representa um fenómeno editorial que, de certo modo, veio despertar o interesse de um público que superou o universo infantil, atraindo, em concreto, a atenção de especialistas em *design* ou apreciadores de arte, bem como de investigadores da área da literatura para a infância, por exemplo, que procuram, agora, estudar o livro-objecto, perscrutando as especiais e plurais sinergias que, entre o texto verbal e a componente visual e gráfica, aí se concretizam. Também a exploração das possibilidades (estética, lúdica e pedagógica) do livro como objecto material tem constituído motivo de reflexão. Simultaneamente, a investigação tem intentado discernir e singularizar objectos tão distintos como

¹ Universidade do Minho, Instituto de Educação, Campus de Gualtar, 4710-Braga, Portugal.

os livros *pop-up* ou os livros às tiras/*mix-and-match*, os livros *pull-the-tab*, os livros-*túnel* ou os livros-escultura, por exemplo. É, pois, neste contexto que situamos o presente estudo, um ensaio que, a partir de uma breve abordagem teórica, aliada a uma análise empírica, se centra no livro-jogo, género editorial claramente em emergência, embora, no nosso país, ou melhor, de autoria nacional, não possamos assinalar, ainda, a publicação de nenhum exemplar, facto que justifica também o carácter restrito do corpus textual deste trabalho.

Com efeito, assumir uma designação como a de livro-jogo, além de espelhar, antes de tudo, uma tentativa de contribuir para a estipulação de uma tipologia que clarifique o universo no qual este objecto singular se integra, distinguindo-o, assim, de outros livros, parece reclamar a problematização prévia do conceito/noção de jogo.

Para conceber esta sucinta conceptualização, importa não perder de vista as formulações teóricas seminais de Johan Huizinga (2000) [2], estudioso que enfatiza o facto do jogo se identificar com uma prática livre, naturalmente assente no divertimento, prendendo e absorvendo profundamente o jogador. Além disso, o jogo consiste numa actividade balizada por regras de ordem, de tempo e de espaço. Roger Callois [3], numa linha similar, acentua a existência de um sistema de regras ou de limites e de uma certa temporalidade inerente ao jogo, pois a sua acção permanece ou dura enquanto houver/gerar divertimento. Acrescenta, ainda, o carácter fictício e a consciência que o jogador deste possui.

No *Dicionário de Estética*, Gianni Carchia elenca três características singularizadoras do jogo ou do espaço lúdico: “Em primeiro lugar, o jogo possui a sua própria e autónoma dimensão, distinta do real. É uma actividade que se desenrola no mundo, mas que ignora as condições do real, porque prescinde delas intencionalmente. Em segundo lugar, o jogo tem em si a própria finalidade. Não serve para nada e apresenta-se como conjunto de formas cuja intenção não é a utilidade. Em terceiro lugar, o jogo é sistema, regra. Desenrola-se dentro de limites e condições rigorosas, constituindo uma totalidade.” [4].

Ora, curiosamente não será difícil proceder a uma aproximação destas singularidades definidoras do espaço lúdico àquelas que balizam o próprio sistema literário e, em especial, a literatura que tem na criança o seu destinatário extratextual preferencial. Com efeito, também a literatura se pauta por normas e convenções de ficcionalidade muito particulares, recriando um “mundo possível” e configurando-se como “um mundo contrafactual” [5], alicerçado numa visão/concepção que prescinde dos referentes reais. Distinguindo-se como um discurso semanticamente orgânico e autónomo, o texto literário “fecha-se sobre si próprio” ou, por outras palavras, é autotélico, ou seja, cria um universo, um mundo com referência a si próprio e, por conseguinte, a sua significação também funciona dentro dos limites que aí se encontram implicitamente previstos. Objecto artístico ou estético, ele não serve “para”. A literatura, devendo ser protegida de qualquer e de toda a instrumentalização (escolar, política ou ideológica, por exemplo), é um espaço de fruição estética – e de diversão, obviamente, como o próprio jogo, porque este também é uma

“actividade em si mesmo e não instrumental” [6]. Além disso, rege-se por um policódigo ou por um conjunto de signos, normas e convenções que, compondo um sistema, regula as macro e as microestruturas da forma, do conteúdo e da expressão do texto.

As similitudes entre o texto literário, substantivado diversamente, e o jogo não são, de facto, difíceis de reconhecer. Retome-se, por exemplo, a este título, a reflexão de Adam e Revaz, que, detendo-se na “infinita diversidade” das narrativas ou da narração, notam que “com o desenvolvimento da informática, dos jogos de simulação e das gramáticas da narrativa, aparece a *narrativa arborescente*, na qual se inserem os “livros em que o leitor é o herói” (...). A origem deste género narrativo encontra-se certamente no princípio do “conto ao gosto de cada um” (...).” [7].

No caso concreto desses textos e, em particular, dos que possuem a criança como seu destinatário extratextual preferencial, torna-se, pois, fundamental, na sua análise, a associação ou a articulação de pressupostos teóricos da ludologia [8] e da narratologia, sendo inevitável um questionamento do ver/ler o livro, porque, na realidade, a palavra e o acto de ler ganham aí novos significados e novas materializações. A literatura para a infância nunca/não pode ser, pois, concebida como um unissistema, mas como um sistema onde uma pluralidade de textos – verbais, ilustrativos, performativos e interactivos [9] – converge para um complexo polissistema:

“The idea of structuredness and systemicity need no longer be identified with homogeneity, a semiotic system can be conceived of as a heterogeneous, open structure. It is, therefore, very rarely a unisystem but is, necessarily, a polysystem – a multiple system, a system of various systems which intersect with each other and partly overlap, using concurrently different options, yet functioning as one structured whole, whose members are interdependent.” [10].

Assim, na fronteira ou até ultrapassando, em certa medida, os limites da literatura para a infância, o livro-jogo representa, quanto a nós, uma singular corporização do texto literário, em geral, e da narrativa, em particular. É o que, de seguida, se pretende atestar a partir da análise das duas obras que compõem o *corpus* textual exemplificativo/representativo do género editorial em apreço neste sucinto estudo, um conjunto naturalmente restrito, dada a escassez destes objectos no universo/mercado português preferencialmente destinados aos leitores mais jovens.

2. Análise do *corpus* seleccionado

O Cavaleiro Coragem!, originalmente editado em 2010, com a chancela da Hélium, da autoria de Delphine Chedru, demarca-se, desde a capa e a contracapa e, mesmo, desde as páginas que antecedem o texto, designadamente a página da ficha técnica (na qual se incluem, além das informações habituais, um agradecimento e a referência verbo-icónica a duas personagens que surgirão, depois, integradas no próprio enredo) e a folha de rosto, como um livro com uma forte componente lúdica. Trata-se de

um volume que se situa intencional e explicitamente no universo do livro-jogo. Assim, à expressão “Um livro-jogo em que o herói és tu”, patente na capa e na folha de rosto (aqui com a omissão do vocábulo jogo), junta-se, na contracapa, “um livro-jogo cativante para ler e reler”, bem como o seguinte paratexto, fortemente apelativo, próximo do potencial receptor, convidando-o a participar e já a avançar alguns gestos que a ele serão reclamados:

“Ajuda o cavaleiro a reencontrar a coragem! Infelizmente, ele perdeu -a algures numa curva do caminho... Estás preparado? / Vais depararte em cada cena com um jogo de observação. Da misteriosa árvore oca ao duelo com o terrível dragão verde, terás sempre de fazer uma escolha para prosseguir a Aventura. Amigo inseparável do cavaleiro, a tua missão é ajudá-lo na sua busca!” [11]

Jogo de observação e de decifração de enigmas/busca de respostas (que surgem “escondidas” nas próprias guardas do volume), a narrativa em análise conta com uma composição visual profusa que favorece o exercício lúdico aí proposto. Com efeito, nesta obra, multiplicam-se os aspectos próprios dos jogos, por exemplo, de tabuleiro, que possuem uma narrativa na sua génese. Note-se, por exemplo, que existem vários obstáculos e perigos a superar antes de se passar a uma etapa diferente e, até, antes de se triunfar. Termos como jogador, movimentos (ir de A para B) e regras, associados às teorias sobre o jogo, podem igualmente combinar-se com esta obra de Delphine Chedru.

Em síntese, ainda que não assumindo aqui cabalmente o sentido que Silvina Rodrigues Lopes atribui à expressão a «leitura como decisão» [12], consideramos que esta é, na verdade, muito apropriada para explicitar a essência da *O Cavaleiro Coragem*, bem como aquilo que se espera do próprio destinatário preferencial.

Em *A Grande Corrida*, de Madeleine Deny e Didier Balicevic [13], as similitudes com os jogos de tabuleiro são mais ostensivas. Note-se, por exemplo, que o livro abre com a oferta/inclusão de onze “peões” destacáveis, pequenos objectos em formato de veículo, com o respectivo condutor, que possibilitam a participação de onze jogadores-leitores. Além disso, o volume é composto por uma sucessão de cenários desenhados ou por vários “mundos” detalhadamente mobilados [14], imprescindíveis à construção ficcional, ou seja, de percursos em espaços físicos distintos – a floresta, a montanha, pântanos e a beira-mar – que incluem um itinerário a percorrer, composto pelos locais ou “casas” de partida e de chegada, bem como por uma sucessão de outros cuja descrição é apresentada em pormenor. Acresce, ainda, o facto da própria composição visual da obra, muito rica em detalhes, como mencionámos, se destacar como um estimulante espaço de (busca e) descoberta de figuras/personagens ou figurantes muito variadas/os, apelando, assim, à atenção e solicitando uma especial capacidade de concentração por parte do leitor.

Este livro-jogo é composto por um texto verbo-icónico que substantiva uma narrativa, na qual se apresentam várias acções, nas quais partici-

pam diversas personagens (duas protagonistas, que dialogam no início de cada circuito, e inúmeras figurantes, regra geral, personagens-tipo), que percorrem diferentes espaços físicos. Esta narrativa distingue-se também pelas peripécias em que se vêm envolvidas as suas figuras, muitas delas recriadas visualmente de forma caricatural e marcadas pelo humor. O efeito cómico produz-se não apenas pela recuperação de personagens célebres facilmente reconhecidas pelo preferencial leitor deste volume, como Dark Vader, o Pai Natal ou o Abominável Homem das Neves, por exemplo, mas também pelo recurso a um registo muito vivo e estimulante para os participantes nesta aventura.

Nos dois volume analisados, observa-se que “O jogo tem as suas próprias regras, uma seriedade própria que envolve o jogador e exige uma suspensão das leis e costumes da vida pragmático-quotidiana.” [15]. Entrar no jogo é aqui proceder a uma leitura que não se cinge à decifração do código verbo-icónico, mas que convida à gestualidade, ao movimento ou à participação, porque o contacto com estes livros apenas se realiza em pleno se o receptor/leitor assumir também o papel de construtor da narrativa, ou, por outras palavras e também, a função actancial de sujeito que, lançando-se numa aventura desde a “casa” da “Partida” tem como objecto chegar à “Meta”. Trata-se, em última instância, daquilo que poderá ser designado como um “acontecer de sentido” [16], uma vivência e uma construção nas quais o leitor – enquanto jogador – participa activamente.

3. Considerações finais

As obras analisadas testemunham a estrutura dinâmica e polifórmica que subjaz quer o jogo quer a própria narrativa. São também exemplos das similitudes destas duas manifestações, na medida em que em ambas o uso metafórico emerge como matriz e como prioridade metodológica. Outro aspecto similar reside na ideia de cooperação. Por outras palavras, jogo e narrativa ou narrativa-jogo, substantivados no livro-jogo, pressupõem uma acção ou um gesto que os active, que ponham a funcionar um mecanismo de desligamento do mundo empírico e histórico-factual e de ingresso num mundo possível que é, na verdade e em última instância, o universo da ficção e o universo do próprio jogo.

Nos livros-jogo, o jogo e a literatura, actividades autotélicas, mesclam-se. Experiência lúdica e experiência estética aproximam-se, dando, assim, origem a um objecto material interactivo, que corporiza “o fascínio habitualmente ligado à ideia de jogo: o horizonte de possibilidades que ele consegue oferecer à variação imaginativa do eu enquanto movimento em que se joga a algo” [17] e, no caso dos livros-jogo analisados, o processo de leitura e de manuseamento de um livro que proporcionam essa construção criativa pela mão/sensibilidade/envolvimento do próprio leitor. Estes leitores-protagonistas que o livro-jogo cria interactuam com este objecto físico e este seu gesto performativo redundam na (re)composição da/de uma narrativa.

Em síntese, os livros-jogo e o exercício lúdico que oferecem, não se esgotando numa única utilização, numa leitura ou apenas num encontro, como, aliás, sucede com a leitura do texto literário, sobressaem, portanto,

como importantes objectos no âmbito do desenvolvimento de faculdades criativas, imaginativas e intelectuais.

4. Referências bibliográficas

- [1], [4] SILVA, V. A. (1981). «Nótula sobre o conceito de literatura infantil» in SÁ, Domingos Guimarães. *A Literatura Infantil em Portugal*. Braga: Editorial Franciscana, pp. 11-15.
- [2] HUIZINGA, J. (2000). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva (4ªed.).
- [3] CAILLOIS, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa: Portugal, 1990.
- [4], [6] CARCHIA, G. (1999). «Jogo» in CARCHIA, Gianni e D'ANGELO, Paolo. *Dicionário de Estética*. Lisboa: Lexis/Edições 70, pp. 219-221.
- [7], [17] ADAM, J.-M. e REVAZ, F. (1997). *A Análise da Narrativa*. Lisboa: Gradiva.
- [8] FRASCA, G. (1999). «Ludology meets narratology» - disponível em http://web.cfa.arizona.edu/art435a/readings/frasca_ludology.pdf (consultado no dia 06/03/2015).
- [9] BERNAL-MERINO, M. A. (2009). «Video games and children's books in translation» in *The Journal of Specialised Translation*. Nº 11, Janeiro de 2009, pp. 234-247 - disponível em http://www.jostrans.org/issue11/art_bernal.pdf (consultado no dia 05/03/2015).
- [10] EVEN-ZOHAR, I. (1990). «The literary system» in *Polysystem Studies. Poetics Today*. Nº 11/1, pp. 27-44.
- [11] CHEDRU, D. (2011). *O Cavaleiro Coragem!*. Lisboa: Orfeu Mini.
- [12] LOPES, S. R. (1994). *A Legitimação em Literatura*. Lisboa: Edições Cosmos.
- [13] DENY, M. e BALICEVIC, D. (2013). *A Grande Corrida*. Lisboa: Edicare Editora.
- [14] Eco, U. (1985). *Lector in fabula*. Paris: Grasset.
- [15], [16], [17] SILVA, M. L. P. F. (s.d). «Jogo (2)» in CEIA, C. (coord.). *E-Dicionário de Termos Literários* - disponível em <http://www.edtl.com.pt/business-directory/6235/jogo-2/> (consultado no dia 25 de Fevereiro de 2016).