



**Para uma poética do livro-álbum sem texto:
uma leitura de *Máquina*, de Jaime Ferraz**

**For a poetics of the wordless picturebook:
a reading of *Machine*, by Jaime Ferraz**

Diana Navas¹

Ana Margarida Ramos²

Resumo: Pretende-se, neste estudo, proceder a uma leitura aprofundada do livro-álbum sem texto *Máquina* (Pato Lógico, 2017), de Jaime Ferraz, tendo em vista a caracterização deste formato editorial específico e a reflexão sobre a sua valorização enquanto objeto literário, além de artefacto de especial significado estético. Serão alvo especial da análise os elementos peritextuais principais, a composição global do livro e, sobretudo, a narrativa visual e os procedimentos técnicos usados para contar uma história que, além de ser uma espécie de ode ao livro e à leitura numa sociedade cada vez mais digital, apresenta na sua construção vários recursos metaficcionais, exigindo leitores observadores e competentes.

Palavras-chave: livro-álbum sem texto; metaficção; mise en abyme; livro; leitura

Abstract: The purpose of this study is to carry out close reading of the wordless picturebook *Máquina* [Machine] (Pato Lógico, 2017), by Jaime Ferraz, in order to characterize this specific editorial format and to reflect on its recognition as a literary object, in addition to an artifact of special aesthetic significance. The analysis will focus on the main peritextual elements, the global composition of the book and, above all, the visual narrative and the technical procedures used to tell a story. This wordless picturebook is an ode to the book and reading in an increasingly digital society, and it presents in its construction several metafictional resources that demand observant and competent readers.

Keywords: wordless picturebook; metafiction; mise en abyme; book; reading

¹ Doutora em Letras - Literatura Portuguesa, Professora do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária da PUC-SP

² Doutora em Literatura, Professora Catedrática da Universidade de Aveiro, Portugal



1 Introdução

Se, conforme afirma Cosson (2012), a literatura é detentora do potencial de se metamorfosear em diferentes linguagens, a existência dos livros-álbum sem texto sugere que é em imagens que, com maior frequência, a literatura tem se transformado na contemporaneidade.

Definido como "narrativa de imagens sem palavras" (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p.27), livro-álbum sem texto preserva a literariedade através da presença de imagens que, lidas em sequência, contam histórias, sem que para isso seja necessário o texto escrito. Mantendo os mesmos elementos das narrativas verbais - enredo, personagem, tempo e espaço - as narrativas visuais combinam "duas condições básicas para sua realização: a dimensão temporal (sequência linear das imagens) e a dimensão espacial (a lógica de organização espacial dos elementos que compõem as imagens)" (BELMIRO, 2015, p.1), sendo a organização espacial dos elementos visuais no espaço da página o que torna possível as imagens contarem histórias.

Tais narrativas, conforme nos explica Belmiro, não são simplificadas, uma vez que nelas a imagem não é meramente descritiva, "colada à realidade exterior, usada como uma referência da existência dos objetos, mas semanticamente enriquecida para dar às condições de leitura um tempo de reflexão, de maturação de sentidos" (BELMIRO, 2015, p.1). Há ainda a questão de a leitura das imagens ser feita numa sequência que o formato físico do livro impõe, conduzindo ao estabelecimento de relações de sentido entre elas, numa progressão gradual e lógica. O próprio ato de virar as páginas pressupõe o movimento associado à passagem de tempo, estabelecendo um ritmo e uma direcionalidade para a leitura e interpretação.



Longe de explicitar todos os sentidos - como uma leitura superficial poderia supor - o livro-álbum sem texto incita o leitor, através dos implícitos e das metáforas visuais que integra, a pensar, a imaginar e a (re)construir a narrativa. Ao "interrogar o convencionalismo da linguagem" (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011, p.25), este tipo de produção exige um leitor mais colaborativo, capaz de preencher as lacunas visuais, iconotextuais (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011), transformando-se em coautor na medida em que verbaliza um texto que apenas se encontra implícito nas imagens.

Aguçando a percepção visual e imagética do leitor, uma vez que dele demanda não mais uma leitura linear como a do texto verbal - de cima para baixo, da direita para a esquerda - o livro-álbum sem texto convida o leitor a (re)configurar os dispositivos habituais de leitura, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades de leitura complexas. Enquanto construção multimodal, que conta não apenas com a linguagem da ilustração, mas também com a do *design* - uma vez que o projeto gráfico constitui-se como elemento decisivo na (re)construção de sentidos possíveis, este tipo de produção desafia o leitor e evidencia, em diálogo com a sua enciclopédia histórico-cultural, a perda da supremacia do texto escrito sobre as demais linguagens, apontando antes para a necessidade de uma leitura sinérgica das diferentes linguagens envolvidas na construção do objeto livro.

É este tipo de produção, que se constitui como um exercício literário poético, que extrapola e reinventa a linguagem, desafiando o leitor "a ler além da superfície" (RAMOS, 2010, p.67) que almejamos investigar neste estudo. Interessa-nos, especificamente empreender uma leitura aprofundada do livro-álbum sem texto *Máquina* (Pato Lógico, 2017), de Jaime Ferraz, com vista a ilustrar, a partir de um exemplo concreto, as potencialidades narrativas e literárias do livro-álbum sem texto. Partindo da caracterização deste formato editorial e de reflexões em torno de seu valor literário e estético, intentamos, no presente estudo, analisar os principais elementos peritextuais, a composição global do livro e, sobretudo, a narrativa visual e os procedimentos técnicos usados para contar uma história que, além de ser uma espécie de ode ao livro e à leitura numa sociedade cada vez mais



digital, apresenta na sua construção vários recursos metaficcionais, exigindo leitores observadores e competentes.

2 Para uma poética do livro-álbum sem texto

O livro-álbum é habitualmente definido pela relação sinérgica que texto e ilustrações estabelecem entre si, num suporte físico impresso, com o auxílio de um projeto de design gráfico que assegura a coesão de todas as outras linguagens. Ora, o livro-álbum sem texto³ parece, justamente pela ausência de um dos elementos da tríade (LINDEN, 2013), pôr em causa essa definição, questionando a própria necessidade da presença da linguagem verbal para a definição deste formato. Os estudos de cariz mais sistemático levados a cabo por Emma Bosch (2012, 2014, 2015 e 2018) centram-se não só na caracterização deste tipo de publicações, como na identificação das suas várias tipologias⁴. Esta investigadora tem vindo a chamar a atenção para o aumento generalizado deste tipo de livros, mas também para o alargamento e diversidade das várias propostas, revelando-se cada vez mais ousadas e desafiadoras, numa linha de criação claramente experimental.

Neste tipo de produção, em que a narratividade decorre da relação sequencial entre as imagens - normalmente através do recurso à dupla página como unidade de sentido - e que demanda a capacidade de ler as imagens isoladamente e, simultaneamente, estabelecer articulação com aquelas que as antecedem ou precedem, promove-se a mudança no paradigma de leitura. Isso porque, no livro-álbum sem texto, o preenchimento de lacunas - atividade essencial na leitura do texto literário - eleva-se para uma outra dimensão. Conforme asseguram Bosch e Duran, cabe ao leitor

³ Ou quase sem texto, porque, nem que seja apenas no título do volume, a componente verbal está sempre presente de alguma forma, por exemplo, através de onomatopeias, texto intra-icónico.

⁴ Confrontar com “Adaptations and re-creations, works of fiction, and documentary picturebooks are all too different to be grouped under the same ‘genre’ label” (BOSCH, 2018, p. 197).



identificar los signos particulares descifrando las conexiones con los objetos que representan, *reconstruir las secuencias* de los diferentes significados a partir de las relaciones espaciales y temporales de los signos presentados en un espacio y orden determinados, y *comprobar o refutar las hipótesis* de lectura que se van generando continuamente a la espera de que se cumpla esa expectativa de coherencia global que por convención narratológica conlleva en álbum (2009, p.40)

É também por esta razão que têm aumentado os estudos sobre o uso do livro-álbum sem texto com diferentes tipos de leitores, em vários contextos, uma vez que a ausência de uma componente verbal os transforma em objetos suscetíveis de promover o desenvolvimento da literacia visual, mas também de ultrapassar obstáculos linguísticos e barreiras culturais, podendo ser instrumentos muito úteis para promover o diálogo e o encontro intercultural (ARIZPE, 2004, 2013, 2014; JALONGO et al., 2002; SERAFINI, 2014). São mais escassas, todavia, as reflexões que pretendem proceder à leitura dos livros-álbum sem texto enquanto obras literárias, justamente em resultado da ausência dessa componente verbal, apesar da inquestionável dimensão estética de muitas propostas enquadráveis neste formato. Maria Nikolajeva sublinha que os livros-álbum sem texto são particularmente apropriados para a exploração de vários procedimentos pós-modernos, quando reitera que “devices such as impossible space and multiple visual narratives are among picturebooks’ unique features, and wordless picturebooks allow further typically postmodern experiments” (NIKOLAJEVA, 2008, p. 59). O protocolo de leitura destas publicações rege-se pelas mesmas regras do texto literário, com relevo para a ficcionalidade, a plurissignificação e a intertextualidade⁵.

Longe, portanto, de se constituir com uma obra “simplista” ou de leitura “facilitada”, endereçada exclusivamente ao leitor infantil, não alfabetizado, o livro-álbum sem texto constitui-se como uma produção multimodal que, ao dispensar - total ou quase totalmente - o texto escrito, recorre a um profícuo diálogo entre ilustração e projeto gráfico para a (re)construção de sentidos narrativos possíveis, exigindo, desta maneira, o domínio de outros códigos. Conforme assegura Perry Nodelman (1988, p.186), “because these books have no

⁵ Confrontar com “Intertextuality, or rather, intervisuality as a more appropriate term in connection with images, references to well-known works of art, naturally creates a playful atmosphere.” (NIKOLAJEVA, 2008, p. 67)



words to focus our attention on their meaningful or important narrative, they require from us both close attention and a wide knowledge of the visual conventions that must be attended to before visual images can imply stories".

É justamente em resultado da sua essência multimodal que o livro-álbum sem texto exige uma leitura que o conceba como uma unidade, como totalidade que integra e correlaciona as suas diversas partes, assumindo, neste sentido, os peritextos valor narrativo fundamental para que as histórias sejam contadas. Com múltiplas funcionalidades, conforme defendido por Genette (1987), capa, contracapa, guardas, página de rosto, lombada, entre outros, assumem, além das suas tradicionais funções bibliográficas, potencial narrativo, reconfigurando o tradicional pacto de leitura, revelando-se importantes no que concerne à criação de expectativas e à antecipação de conteúdos do volume, ou ainda, funcionando como resumo, continuação ou questionamento da mensagem⁶. Elementos semanticamente férteis, os peritextos contribuem para informar, interpelar o leitor e mesmo para o orientar para o interior do livro, exigindo a sua consideração e concatenação como parte integrante de um conjunto coerente que é o artefacto.

É uma leitura atenta destes elementos, na qual se identifiquem suas potencialidades e articulações, que propomos aqui, tendo em vista sublinhar o potencial narrativo que assumem numa leitura da obra como um todo signifiante.

3 *Máquina*, de Jaime Ferraz

Este livro-álbum sem texto é a obra de estreia do criador português Jaime Ferraz, nascido em Lisboa em 1986, com formação académica na área do *Design* de Comunicação. Muito jovem, em 2012, foi um dos cofundadores de uma pequena editora, a Swimming Book⁷, que, entre outros projetos, publicou pelo menos um livro infantil, *Linhas*, de Andreia

⁶ A esse respeito, verificar, por exemplo, a função narrativa assumida pelos códigos de barra em (RAMOS, 2017).

⁷ <https://swimmingbook.wordpress.com>



Graça. A sua relação com a editora Pato Lógico iniciou-se com um estágio aí realizado, mas também trabalhou numa gráfica. O livro *Máquina*, que recebeu uma menção no 22.º Prémio Nacional de Ilustração, em 2018, está incluído nas obras aconselhadas pelo Plano Nacional de Leitura em Portugal, e já foi entretanto publicado no México, pela Ediciones Tecolote. O trabalho criativo de Jaime Ferraz desenvolve-se, sobretudo, nas áreas do *design* editorial, com a elaboração de cartazes e capas de várias publicações, mas também é autor de murais decorativos, em espaços exteriores e interiores. A sua identidade visual distingue-se pela opção por formas e figuras planas, pela ausência de contornos e pela exploração de cores contrastantes, vivas e impactantes, ainda que recorra, em cada trabalho, a uma paleta restrita de cores, da qual tira sempre grandes efeitos ao nível da expressividade e das sugestões de movimento e dinamismo.

O livro-álbum em análise é o oitavo volume de uma coleção intitulada “Imagens que contam”, da editora portuguesa Pato Lógico, iniciada em 2013, e que integra obras de alguns dos mais conceituados ilustradores portugueses, como é o caso de Bernardo Carvalho, Catarina Sobral ou João Fazenda, só para nomear alguns. Os vários volumes que a integram já foram várias vezes distinguidos nacional e internacionalmente (RAMOS & RODRIGUES, 2018). A coleção assume-se, nas palavras da editora, no seu site oficial, como “um espaço de liberdade criativa para ilustradores contadores de histórias. A Pato Lógico desafia cada artista a imaginar uma narrativa contada exclusivamente através de imagens, num formato com algumas regras predefinidas: 32 páginas (mais guardas), um título com uma palavra apenas e a reinterpretação do logótipo da editora”. Este conjunto de “regras” assegura a coesão e a identidade visual e gráfica do projeto editorial, mas não diminui a variedade de propostas criativas que a coleção inclui, quer em termos temáticos e de conteúdos, quer formais, de registo visual e estético.

Com relativa pouca tradição em Portugal, o livro-álbum sem texto conheceu, também por ação das novas pequenas editoras especializadas, como a Pato Lógico ou a Planeta Tangerina, um novo impulso criativo nos últimos anos, tendo sido dadas à estampa várias



edições interessantes (RAMOS & SILVA, 2017), reveladoras das possibilidades deste formato, que tem vindo a atrair, cada vez mais, as atenções do público e da crítica.

3.1 Peritextos e seu relevo na construção da narrativa visual

Em consonância com as exigências da coleção a que pertence, o livro-álbum em análise apresenta uma única palavra em seu título, o qual, no entanto, já atrai a atenção do leitor em função de recorrer a uma tipografia desenhada à mão, chamando a atenção do leitor para o facto de que mesmo o texto verbal possui um carácter de ilustração no volume, ou seja, é também um texto para ser visto. Se, conforme sugerem Bosch & Durán (2009), o título tem o intuito de fomentar o questionamento e a criação de hipóteses interpretativas por parte dos seus receptores acerca do conteúdo do texto, notamos que o título "Máquina" - única palavra do livro - ainda que promova a identificação e designação do seu conteúdo, não deixa de sugerir espaços em branco a serem completados pelo leitor, uma vez que não se sabe o que, particularmente, se abordará em torno deste termo. Por outras palavras, o título não revela, antecipadamente, a história que será narrada.

Ao ser relacionado, inicialmente, com as imagens que o acompanham na capa, o título parece apontar para as máquinas comumente presentes em nosso cotidiano - computadores portáteis, celulares, candeeiro, ventoíinha e mesmo um robô - dispostos numa mesa de trabalho e, portanto, objetos de uso diário. No entanto, essa primeira leitura terá de ser reequacionada quando observamos que, na contracapa, para a qual se estende a mesa de trabalho⁸, vemos que todos estes objetos têm os seus fios desligados da tomada - sugerindo, pelo menos, duas possibilidades de leitura: a necessidade de nos desligarmos desses equipamentos tão utilizados na contemporaneidade e, também, a limitação que os caracteriza, dado necessitarem da energia elétrica para o seu funcionamento. Tais sentidos serão

⁸ E a própria ilustração. Veja-se como capa e contracapa são concebidas e trabalhadas como uma dupla página com unidade de leitura, mas aproveitam a divisão que a lombada instaura para estabelecer uma sugestão de oposição entre os dois espaços.



Nau Literária

crítica e teoria da literatura em língua portuguesa

PPG - LET UFRGS

ISSN 1981-4526

<http://seer.ufrgs.br/NauLiterária>

Vol. 17, n. 2, 2021

203

corroborados pela leitura da obra e, de certa forma, antecipados pela contracapa, quando vemos figurar, sozinho, na outra parte da mesa, um livro, objeto este que pode, em muitos aspectos, substituir todos aqueles que figuram na capa, e que depende apenas da energia do leitor para ser colocado "em funcionamento" (fig.1). É interessante ainda observar que, em frente à mesa onde está o livro, surge representada uma janela, metáfora da abertura de possibilidades, além de alusão literal ao acesso ao ar livre e à natureza, em oposição ao fechamento e isolamento associado ao uso do computador e do telefone celular.

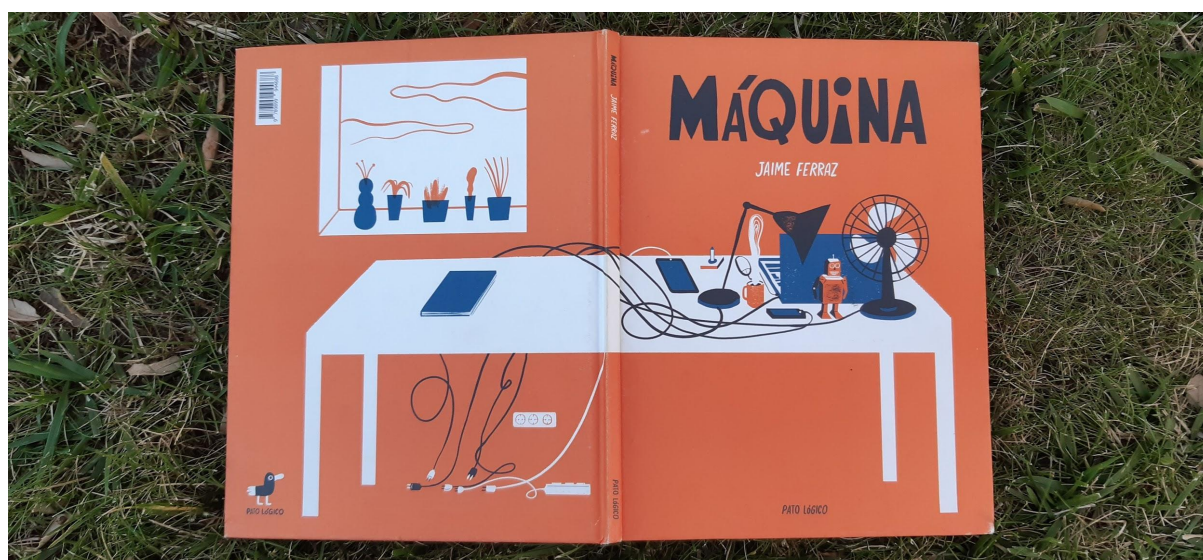


Fig. 1 - Capa e contracapa

Observamos, assim, desde o início, o relevo assumido por esta contracapa e o jogo que estabelece com a capa em termos narrativos. Se, normalmente, se reserva à contracapa um espaço para o *marketing*, em *Máquina*, ao constituir um prolongamento da ilustração da capa, ganha relevo adicional e passa a ser mais um espaço decisivo "no" e "do" livro para a (re)construção de sentidos, obrigando a uma leitura conjugada destes peritextos (fig. 1).

Oferecendo importantes indicações iconográficas, a capa, a contracapa e a lombada anunciam logo a restrita paleta de cores que domina a construção de todo o livro. Esta



contenção, no entanto, não impede o ilustrador de tirar todo o partido dos contrastes e das variações cromáticas do laranja, azul, preto e branco, únicas cores presentes no volume. Figuram, ainda, na capa, o nome do autor, da editora - que também se valem de um *lettering* desenhado à mão - e, na contracapa, o logo da editora, livremente construído pelo ilustrador, respeitando as normas da coleção "Imagens que contam" a que pertence *Máquina*. Esta customização dos elementos bibliográficos sublinha a vertente pessoal do projeto gráfico, onde tudo é criado pelo autor, de cariz quase artesanal, com a valorização do manuscrito, uma espécie de assinatura autoral irrepetível de tão particular.

Mais do que assumirem a tríplice missão de decorar, proteger e unir as partes que constituem o livro, unindo o miolo à capa dura, as guardas também se revestem de uma importância estruturante na construção da significação e da narratividade em *Máquina*, na qual, por meio da página dupla, delimitam espacial e temporalmente a narrativa. As guardas iniciais situam o leitor na sociedade contemporânea, através da ilustração de uma grande cidade, o que se infere pela quantidade de prédios, os aviões e helicópteros que sobre ela voam, bem como pela poluição exalada pelas chaminés, destacando, desta forma, o impacto da tecnologia sobre o meio-ambiente. Nas guardas finais, em oposição, predominando o espaço em branco, no qual figuram apenas o avô e o neto sentados em um banco lendo, o que se evidencia é que a única poluição deriva do cachimbo do avô, apontando, desta forma, para uma cidade com maior qualidade de vida, ou, ao menos, pela sensação gerada pela leitura, capaz de nos transportar, sem que nos desloquemos fisicamente, para outros espaços possíveis. Esta ideia do desequilíbrio na ocupação do espaço e no número de elementos visuais presentes entre as guardas iniciais e finais repete já a sugestão do jogo entre capa e contracapa, onde também esta oposição estava presente (fig. 2).



Nau Literária

crítica e teoria da literatura em língua portuguesa

PPG - LET UFRGS

ISSN 1981-4526

<http://seer.ufrgs.br/NauLiterária>

Vol. 17, n. 2, 2021

205



Fig.2 - Guardas iniciais e finais

É nítido, desta forma, que este peritexto não só garante a transição visual entre o exterior e o interior do livro, mas assume também uma função narrativa, assegurando a abertura e o fecho da própria história narrada, fazendo parte da narrativa visual que ocupa, assim, espaços inabituais do livro, que necessitam de ser lidos de modo a permitirem a compreensão total da narrativa visual. Este exemplo também ilustra a ideia de que o livro-álbum é concebido como um artefacto narrativo no seu todo, sendo todos os elementos que o compõem decisivos para a construção da história e para a comunicação da mensagem.

Esta mesma funcionalidade narrativa é assumida pela dupla página que integra a página de rosto, na qual o título, o nome do autor e o da editora se apresentam incorporados na ilustração, como se fossem texto intra-icônico, decorando, à semelhança de um mural⁹, a fachada de um prédio. Insiste-se aqui, mais uma vez, na ideia de que este peritexto desempenha outras funções além das informativa e comercial, uma vez que o recurso a uma tipografia manuscrita configura uma marca identitária pessoal, conferindo ao livro o caráter de objeto subjetivo e único. A folha de rosto volta a representar a cidade, com o trânsito e os prédios altos, onde num deles figura o título - separado silabicamente - intercalado com o nome da editora e do autor. Agora vista a partir de um plano inferior, que reforça a sensação

⁹ Atendendo a que a atividade criativa do autor Jaime Ferraz passa em larga medida pela criação deste tipo de mural artístico, esta opção pode inclusivamente ser lida como uma alusão de cariz autorreferencial que merece ser referida.



de ruído, movimento e caos, a cidade é porta de entrada na narrativa, o que cria, desde logo expectativas específicas, reforçadas pelo título do livro. A profusão de elementos visuais, o sangramento das ilustrações e a diminuição dos espaços em branco colaboram na construção de um universo urbano especialmente agitado.

Neste sentido, fica evidente como o sentido deste livro-álbum sem texto se constrói a partir desta leitura dos seus elementos peritextuais, essenciais para antecipação de hipóteses a serem negociadas ao longo do processo de leitura, com vista à confirmação de expectativas. Neste aspeto, o seu relevo ultrapassa claramente a função decorativa ou mesmo bibliográfica, de identificação do livro, revelando-se decisivos para a construção da narrativa visual, dando indicações precisas sobre o espaço da ação, mas também sobre o registo, o tom, e até o ritmo da leitura e interpretação.

3.2 Arquitetura narrativa

Estruturada a partir da sucessão de imagens, organizadas sequencial e cronologicamente, a obra, a cada virar de página, cria a sensação de avanço no tempo, graças à justaposição de imagens, com maiores ou menores variações, que apontam para mudanças no estado de coisas.

Recorrendo à técnica de *zoom* - comum às narrativas cinematográficas - o leitor é conduzido, na dupla seguinte à da folha de rosto, a uma posição mais próxima dos carros e das pessoas que rapidamente se deslocam pelas ruas, bem como dos moradores dos apartamentos, muitos deles conectados às máquinas - desde aquelas que os prendem ao sofá até aquelas que os transportam de casa para o trabalho -, evidenciando a forte dependência dos aparatos tecnológicos na contemporaneidade. A próxima dupla estabelece a transição entre o espaço exterior da rua e o interior do prédio, até na seguinte (fig. 3) assistirmos à entrada do protagonista em casa, também ela repleta de máquinas - computador, celular, aquecedor, jogos consola de jogos, máquina fotográfica, entre tantas outras - em cujas



paredes figura, ainda, o culto à tecnologia, através das imagens dos pôsteres que nos remetem para o universo dos jogos e dos heróis do mundo digital.



Fig. 3 - Jogo de página dupla em que se nota incisiva presença dos equipamentos tecnológicos

A página seguinte é a única, em todo o volume, onde se prescinde do recurso à dupla página, uma vez que, além da composição em página simples, o criador opta, ainda, por uma segmentação da imagem numa sequência de quatro cenas. Nelas, vemos o protagonista em diferentes posições, interagindo com diferentes aparelhos eletrônicos, naquilo que parece ser uma sequência cronológica marcada pela rápida passagem entre eles, sugerindo o cansaço, ou até mesmo o tédio que os vários dispositivos lhe provocam. Na página seguinte, a opção por uma representação do rapaz recorrendo a um plano posterior permite-nos ver que ele joga agora num *tablet*. Contudo, a dupla seguinte, corresponde a um novo nível narrativo encaixado no primeiro, já que passamos a ver o próprio jogo, num efeito de repetição ou espelhamento próximo da *mise en abîme*. A perspectiva narrativa também se altera e a personagem entra literalmente dentro do jogo, sob a forma de um avatar pixelizado, como os restantes elementos visuais representados na dupla página. Esta sugestão imersiva, tanta vezes associada à realidade virtual, é conseguida pelo encaixe narrativo, conduzindo o leitor a



uma experiência semelhante à da personagem, uma vez que é à sua perspectiva interna a que tem agora acesso.

Este mergulho no jogo é interrompido quando o rapaz recebe a visita do avô, que o conduz a um parque - retirando-o, portanto, do confinamento a que parecia estar condenado. Note-se, no entanto, como mesmo no espaço do parque, as pessoas que nele circulam estão conectadas às máquinas: celulares, drone, segway, carro de golfe são alguns dos elementos tecnológicos que, mesmo ao ar livre, parecem manter as personagens presas às máquinas.

Depois de encontrarem um espaço livre desse universo, o menino é então presenteado pelo avô com uma máquina bastante diferente, a qual, sem precisar de um chip, circuito integrado ou bateria, possibilita ao jovem viajar para mundos fantásticos: o livro impresso. Nas duplas páginas seguintes, rompendo completamente com o ambiente até então apresentado, o leitor é novamente conduzido pela perspectiva da própria personagem, e levado para espaços diversos - ao espaço, à terra, ao mar, ao céu. A hipótese de que o leitor está, juntamente com a personagem, mergulhado no livro que ela lê, é confirmada no jogo da dupla página em que, recorrendo novamente a estratégias metaficcionais, se observa na página do livro aberto nas mãos do protagonista, a imagem que ocupava a dupla página anterior.



Fig. 4 - Jogo de duplas páginas e emprego de estratégias metaficcionais



Numa clara apologia ao livro impresso - mesmo num contexto no qual predominam os dispositivos tecnológicos e em que muito se questiona a sobrevivência das publicações tradicionais e analógicas - *Máquina* convida os leitores a (re)conhecerem as potencialidades desta outra máquina - tão antiga e, ao mesmo tempo, tão moderno e necessária na atualidade. Uma máquina, que, sem carecer de fonte de energia elétrica - a não ser a cognitiva, física e afetiva do leitor, é também capaz de produzir conhecimento, imaginação, sonho, fantasia, deleite e viagens para os mais diversos espaços sem que, para isso, seja preciso uma deslocação.

3.3 Metaficcionalidade, intertextualidade e intermedialidade

Atendendo aos recursos usados no seu processo de construção, fica evidente, na obra em análise, também a questão da abrangência do destinatário previsto, incluindo leitores de todas as idades e com enciclopédias leitoras variadas, capazes, por exemplo, de identificar a presença de alusões intertextuais e interartísticas - de cariz intermedial - com obras literárias e cinematográficas. No que concerne às alusões intertextuais, além de eventuais alusões a textos específicos, como acontece com *A maravilhosa viagem de Nils Holgersson através da Suécia*, de Selma Lagerlöf, na última página do livro que o avô oferece ao neto, onde é possível ver a criança a voar no dorso da ave, como o herói do clássico sueco; e de *Vinte Mil Léguas Submarinas*, de Jules Verne, temos sobretudo a convocação de diferentes géneros literários, como a ficção científica, as histórias de animais.

Ainda que o desconhecimento de tais referências não impossibilite a compreensão da narrativa, a inclusão destas referências funciona como uma "piscadela" do ilustrador aos seus leitores, estabelecendo entre eles uma relação de cumplicidade, e como possibilidade da ampliação dos sentidos gerados, uma vez que funcionam como convites ao leitor para descobrir novas relações de sentido estabelecidas a partir da referência - explícita ou não - a



textos alheios. Além disso, reitera-se o recurso a estratégias metaficcionais na composição do livro, visto que estas referências intertextuais, ao permitirem o reconhecimento de um texto literário num outro, conduzem o leitor a compreender a dimensão ficcional assumida pelo livro que estão a ler, aspeto recorrente nas narrativas pós-modernas de cunho metaficcional. Compreendida como "um fenómeno estético autorreferente através do qual a ficção duplica-se por dentro, falando de si mesma ou contendo a si mesma" (BERNARDO, 2010, p. 9), a metaficção, em *Máquina*, é curiosamente empregada sem que, no entanto, haja a presença do texto escrito, elemento ao qual diretamente se refere a metaficção. É graças às ilustrações, com forte potencial narrativo e às técnicas com que são organizadas, que o leitor reconhece a duplicação da ficção no livro sem que qualquer texto escrito seja mencionado, apontando-se, portanto, para uma ampliação do conceito proposto pela crítica em relação ao termo metaficção. É válido notar que, ainda que o leitor não reconheça as referências às obras literárias clássicas ali presentes, percebe facilmente o desvendar da recorrência a estratégias metaficcionais em pelo menos um dos jogos de página dupla, nos quais, conforme já mencionamos, figura nas páginas do livro que o menino está a segurar, a mesma ilustração presente na dupla anterior, chamando a atenção do leitor para o espelhamento da ficção.

As referências, no entanto, não se esgotam às alusões intertextuais, estendendo-se também às interartísticas. Parecem evidentes as afinidades com o filme *Mon Oncle*¹⁰ (1958), de Jacques Tati, visíveis não só na figura de Monsieur Hulot, como no próprio enredo, opondo a liberdade e a criatividade do espaço exterior e da leitura à ordem e às regras da casa, dominada pela tecnologia. Podemos ainda perceber o diálogo que a obra estabelece com a produção de Stanley Kubrick - importante cineasta, roteirista, produtor e fotógrafo estadunidense - o qual, especialmente em obras como *2001: uma Odisseia no espaço* (1968) e *Laranja Mecânica* (1971), explora de modo central a relação homem-máquina, colocando-a no centro da humanidade. Nestes casos, mais do que o diálogo temático, verifica-se, na obra em análise, a incorporação de técnicas da sintaxe cinematográfica, como se o ilustrador,

¹⁰ Sublinhe-se como Catarina Sobral, no livro-álbum *O meu avô* (Orfeu Negro, 2014), é também influenciada por este filme, tanto ao nível do conteúdo, como da própria estética do livro.



recorrendo a técnicas de planos, enquadramentos e jogos de *zoom*, à semelhança de uma câmara nas mãos - nos oferecesse diferentes perspectivas e deslocamentos pelo conjunto de imagens que constroem a narrativa. Exemplo disso pode ser verificado nas duplas iniciais, nas quais, valendo-se, especialmente, da técnica de *zoom out*, somos, em vários momentos, colocados em espaços cada vez mais fechados, mais confinados - das ruas da cidade até o interior do jogo do tablet - e, também, associados à tecnologia. Por outro lado, nas páginas em que a personagem empreende a leitura do livro, somos conduzidos, pelo seu olhar e pela técnica de *zoom in*, para planos abertos e amplos, apontando para a liberdade conferida pela leitura.

Ficam, assim, patentes as múltiplas linguagens de que se vale *Máquina* no seu processo de elaboração, mostrando-se, em consonância com o título, como este livro também pode ser visto como uma máquina construída a partir de muitos elementos e de cujo movimento sinérgico das engrenagens/linguagens depende seu bom funcionamento. Uma máquina que precisa diretamente do leitor para que possa ser colocada em ação e que, ao mesmo tempo, em muito contribui para o desenvolvimento da suas competências.

4 Considerações finais

A análise de *Máquina* ilustra não só as potencialidades criativas do formato do livro-álbum sem texto, como a sofisticação e a complexidade de uma narrativa exclusivamente visual, capaz de incluir diferentes níveis diegéticos, com implicações de cariz metaficcional, de promover a autorreferencialidade e a auto-citação, e de sugerir relações com outras formas artísticas, como o cinema, por exemplo.

A contenção significativa de recursos, tanto em termos visuais como verbais, e a aparente simplicidade dos meios usados obrigam a uma exploração de todas as suas possibilidades, tirando partido de todos os elementos que integram o livro. Nesta medida, os elementos peritextuais, como a capa e a contracapa, as guardas e a folha de rosto, mas



também o próprio título, único elemento verbal presente em todo o livro, contribuem de forma significativa para o processo de comunicação, sendo necessário “ler” o livro como um todo. Pensado enquanto um artefacto, em todas as suas dimensões, o livro-álbum sem texto revela-se capaz não apenas de se contar uma história exclusivamente através de procedimentos visuais, mas também de incluir na sua forma de comunicação estratégias literárias, nomeadamente ao nível da técnica narrativa, exigentes e desafiadoras.

Assim, fica claramente posta de parte a ideia de que os livros-álbum sem texto se destinam exclusivamente a pré-leitores ou a leitores ainda em fase inicial de alfabetização, ainda que também os possam incluir, apresentando-se, cada vez mais, como livros *crossover*, suscetíveis de leituras plurais. O desafio suscitado pela ausência do texto tem um impacto decisivo no processo de leitura, suscitando, da parte do leitor, uma resposta mais ativa e participativa, uma vez que é a ele que lhe cabe o papel de verbalizar a narrativa implícita nas imagens, construindo sentidos a partir da sua leitura sequencial.

Isto torna-se ainda mais evidente em obras como *Máquina*, que recorre ao experimentalismo e à articulação com desenvolvimentos pós-modernos, com claras implicações metaficcionais e autorreferenciais. Exigindo a mobilização de estratégias específicas de leitura, bem como um conhecimento, ainda que parcial, de um repertório literário e visual, o livro-álbum sem texto estabelece um novo pacto de leitura, uma vez que desautomatiza o olhar do leitor habituado à presença do texto verbal. Solicitando a leitura sinérgica de diferentes linguagens e a descoberta de um fio narrativo implícito - (re)conhecido a partir da leitura das imagens e das relações que elas estabelecem entre si e com os aspetos materiais do livro - *Máquina*, como outros livros-álbum sem texto, mostra-se como um narrativa de natureza sofisticada e complexa, que se destina a um leitor mais ativo e participativo, já que lhe cabe cooperar de forma interativa no processo de interpretação, verbalizando/textualizando elementos não ditos.

Num cenário no qual se anuncia a substituição do livro pelos aparatos tecnológicos, *Máquina*, mais do que uma homenagem às potencialidades do livro na formação humana,



através da sua multimodalidade e da valorização da sua materialidade, demonstra como o livro impresso está vivo e tem plenas condições para se perpetuar num contexto marcado essencialmente pela efemeridade.

Referências

ARIZPE, E. *Lectura De Imagenes Los Ninos Interpretan Textos (Interpreting Children's Art)*. Mexico: Fondo de Cultura Economica, 2004.

ARIZPE, E. (2013). Meaning-making from wordless (or nearly wordless) picturebooks: What educational research expects and what readers have to say. *Cambridge Journal of Education*, 43 (2), p.163–176, 2013.

ARIZPE, E. Wordless picturebooks: critical and educational perspectives on meaning making. In B. Kümmerling-Meibauer (ed.). *Picturebooks: Representation and narration*. New York: Routledge, 2014. p.91-106.

BELMIRO, C. Livro de Imagens. In: CEALE. Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita. *Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores*. Belo Horizonte: UFMG, 2015. <http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/livro-de-imagens>

BOSCH, E. ¿Cuántas palabras puede tener un álbum sin palabras?. *OCNOS: Revista de Estudios sobre Lectura*, 8, p.75-88, 2012.

BOSCH, E. Texts and peritexts in wordless and almost wordless picturebooks. In B. Kümmerling-Meibauer (ed.). *Picturebooks: Representation and narration*. New York: Routledge, 2014, p.71-90.

BOSCH, E. Estudio del álbum sin palabras. (Tesis doctoral no publicada). Departamento de Didáctica de la Educación Visual y Plástica, Universidad de Barcelona, Barcelona, 2015. Disponível em <http://hdl.handle.net/2445/66127>

BOSCH, E. Wordless Picturebooks. In: Kümmerling-Meibauer, B. (ed.), *The Routledge Companion to Picturebooks*. New York: Routledge, 2018, p.191-200.

BOSCH, E.; DURAN, T. OVNI: Un álbum sin palabras que todos lemos de manera diferente. *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*. 7 (2), p.39-52, 2009.

COSSON, R. *Letramento literário: teoria e prática*. São Paulo: Contexto, 2012.



FERRAZ, J. *Máquina*. Lisboa: Pato Lógico, 2017.

GENETTE, G. *Palimpsestes*. Paris: Seuil, 1987.

JALONGO, M. R.; DRAGICH, D.; CONRAD, N. K.; ZHANG, A. Using wordless picture books to support emergent literacy. *Early Childhood Education Journal*, 29(3), p. 167-177, 2002.

LINDEN, Sophie Van der. *Album[s]*. Paris: Éditions De Facto, 2013.

NIKOLAJEVA, M. Play and playfulness in postmodern picturebooks. In: SIPE, L.; PANTALEO, S. (eds.), *Postmodern Picturebooks: play, parody, and self-referentiality*. New York: Routledge Research in Education, 2008, p.55-74.

NIKOLAJEVA, M.; SCOTT, C. *Livro ilustrado: palavras e imagens*. Tradução de Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

NODELMAN, P. *Words about pictures*. Athens: University of Georgia Press, 1988.

RAMOS, A. *Literatura para a infância e ilustração: leituras em diálogo*. Porto: Tropelias & Companhia, 2010.

RAMOS, A. Segredos escondidos à vista de todos: implicações para a leitura dos códigos de barras nos livros infantis. *Aletria*, 27(2), p.15-33, 2017.

RAMOS, A. M.; SILVA, S. R. Da água – entre a terra e o ar – em narrativas visuais para a infância. *FronteiraZ*, 18, p.130-147, 2017. doi: <http://dx.doi.org/10.23925/1983-4373.2017i18p130-147>

RAMOS, A., & RODRIGUES, C. Quando as imagens substituem as palavras: a coleção “Imagens que contam”, da Pato Lógico. *Perspectiva*, 36(1), p.35-56, 2018. doi: <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2018v36n1p35>

SERAFINI, F. Exploring wordless picturebooks. *The Reading Teacher*, 68 (1), p.24–26, 2014. DOI: 10.1002/trtr.1294