

OS “LIVROS-VIVOS” FRANCESES: UM NOVO PARAÍSO CULTURAL PARA NOSSOS AMIGUINHOS, OS LEITORES INFANTIS*

Jean Perrot**

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é fornecer ao leitor amostras de livros infantis de diversos países europeus, assim como apresentar-lhe uma abordagem teórica da literatura infantil. Proponho-me a explorar as possibilidades oferecidas atualmente aos jovens leitores de manusear e aprender itens culturais por meio de interessantíssimos livros ilustrados – os “livros-vivos”. Indubitavelmente, o cenário internacional de “livros-surpresa” é ainda dominado pelos mestres americanos ou ingleses (como já o foi pelos alemães), mas existem jovens talentos franceses que exibem um magnífico impulso criativo e uma grande atração pelo que continua sendo uma mina de ouro. Gostaria de salientar as tendências que demonstram uma nova conscientização por parte de nossos criadores de arte e de nossas editoras, mostrando como a sensibilidade do público leitor moderno encontra-se profundamente afetada pelo espírito das brincadeiras e dos jogos.

Tradução de Francisca Azevedo Aguiar

** Professor aposentado da Universidade de Paris XIII.

Mostrarei também que as formas que esses livros assumem realçam e estimulam o gosto pela leitura, por prenderem o leitor ao prazer do mundo encantado das "surpresas" literárias. Este artigo permitir-me-á reforçar várias idéias essenciais da pesquisa em que me encontro engajado há alguns anos.

2. A LEITURA E O FAZ-DE-CONTA LITERÁRIO

Acredito não precisar insitir muito em certos fatos como, por exemplo, na evidência de que as dificuldades de leitura não podem ser inteiramente explicadas através de referências sistemáticas ao ambiente social da criança, pois são, em parte, conseqüência de uma disfunção afetiva dentro do seio da própria família. Com relação a isso, vemos que o modo como os livros são apresentados e a desdramatização do ato de ler, reforçados pelos "livros-vivos", devem ser levados em conta como parte das estratégias para atrair os não-leitores, pois a aparente gratuidade e a aparência de brinquedo desses objetos fornecem-lhes a qualidade de presente e de distração, tirando-os do contexto das obrigações e dos trabalhos escolares e, aparentemente, oferecendo um alívio para o cansativo jogo de integração cultural.

Em segundo lugar, que o prazer de ler que se fundamenta no faz-de-conta é constantemente antecipado pela dinâmica das invenções editoriais. A fim de sobreviverem, os editores são levados a inventar, incessantemente, novos objetos, expressando, assim, mais preocupação profissional com o lucro do que com o crescimento intelectual da criança. A inovação técnica, porém, fundamentada no prazer dos próprios criadores, serve, então, para promover o desenvolvimento completo da ilusão literária, que, em nossas sociedades, governadas culturalmente pelo princípio do prazer, depende da crescente importância do lúdico. É preciso lembrar que a palavra "ilusão" vem do latim "in ludo", que significa "brincando". E sabe-se que a leitura e o faz-de-conta estão associados à decodificação dos signos lingüísticos. Embora esses ofereçam uma abertura para a abstração, acabam tornando o processo difícil para os leitores não familiarizados com os códigos culturais dominantes, segundo os quais as constelações de imagens e de sistemas são compreendidos como substitutos daqueles objetos, que são colocados de lado, simplesmente por encontrarem-se ausentes.

Os “livros-vivos” e as imagens são ferramentas e mediadores que entram no lúdico, ajudando o leitor a “deslizar”, por assim dizer, pelo “prazer do texto”, indo de um universo tri-dimensional para um bi-dimensional, governado por convenções pictóricas, tais como a lei da perspectiva, ou outros processos abstratos. O prazer do leitor vem da compreensão implícita dessas leis que governam o campo da representação, pois os brinquedos, se concordarmos com as teorias de Winnicott em *O Brincar e a Realidade*, são substitutos simbólicos para corpo da mãe. Freud, na sua consideração básica sobre a psicologia da brincadeira, na famosa análise de *Fort-da* ou de *reel game* – “o jogo de balançar” em *Beyond the Pleasure Principle (Além do Princípio do Prazer)* (1920-1953-1974), também demonstra a gratificação alucinatória obtida por meio desse processo. Do mesmo modo, toda produção de faz-de-conta precisa ser compreendida funcionalmente: imagens e representações têm a função de reatualizar as figuras de autoridade, que tornam a autonomia possível. Do corpo e da pele da mãe para o andador e, daí para o ursinho de pelúcia, a boneca ou outro brinquedo e, a partir deles, para imagens ou sistemas incorporados aos livros. Consegue-se a transferência de um significado pelo poder da imaginação, tendo nosso mundo concreto como ponto de partida para um mundo mais abstrato e subjetivo. Os cenários e os livros animados brincalhões são espécies de <<quartos-fechados>>, mundos intermediários, que suprem a segurança perdida, negada pela perda do mundo real. Alguns livros feitos de pelúcia proporcionam prazeres equivalentes àqueles obtidos pelo contato com a pele da mãe, e livrinhos de borracha macia, tais como *J’ai faim (Estou com fome)* e *J’aime l’eau (Gosto de água)*, de Benedicte Guettier (Loulou et Compagnie, Ecole des loisirs, 1994), podem ser “lidos” no banho. O primeiro deles mostra um peixinho que vai comendo animais e objetos cada vez maiores, ao mesmo tempo em que se torna, também, cada vez maior; o segundo, mostra um gatinho que passa por várias situações que o fazem ter contato com água e que, no final, sofre uma mutação simbólica, passando do mero prazer físico dos exercícios corporais (um dos primeiros estágios das brincadeiras infantis, de acordo com o psicólogo suíço, Jean Piaget) para o prazer oral, quando o gato declara que prefere sorvete a água!

Outras substâncias plásticas diferentes conseguem outro tipo de gratificação psicológica, ao unirem leitura e sensação digital, fazendo com que a compreensão surja de conexões sutis. Por exemplo, *Oiseau Rouge (Pássaro Vermelho)* de Patrick Fort (Chardon Bleu et Laurence Olivier Four Editions, 1987) mostra um avião voando por um céu tempestuoso, onde encontra patos selvagens, e, finalmente, consegue aterrisar com serenidade. É um livro montado por estruturas levemente salientes que podem ser palpadas com os dedos e que vêm acompanhadas por sinais em braile (Jean Perrot e Rhonda Bunbury, 1994). O leitor encontra-se a meio caminho entre a leitura propriamente dita e a exploração concreta convencional de um espaço imaginado. Tais livros, no entanto, não se "mexem" no sentido exato da palavra, mas, ao se voltarem para um universo tridimensional, diferenciam-se dos livros comuns e encaixam-se no campo dos brinquedos, criando um tipo de cumplicidade baseada em formas primitivas de leitura. Podemos também mencionar a pequena série Hatier de livros ilustrados, de 1991, de Grégoire Solotareff, *Bébé Ours (Bebê Urso)* ou *Bébé Lapin (Bebê Coelho)* etc., com páginas denteadas revelando objetos significativos: o sol, a garrafa de leite, etc., que são emblemáticos das cenas mostradas nas páginas. Há também uma publicação do mesmo artista para a Ecole des Loisirs, os livros da Loulou et Compagnie, de 1993-1994, que têm o formato do animal ou da coisa que pretendem representar (um crocodilo, um barco, um carro, etc.). *Bobby e Jack*, produzidos por Nadja, irmã de Grégoire Solotareff, também têm, respectivamente, as formas de um coelho e de um urso. Finalmente, "livros de palavras cruzadas", como *Jeux de Lettres (Jogo de Palavras)*, de Lionel Koechlin (Circonflexe, 1990), tendem para uma total desconstrução lúdica do livro, exatamente daqueles elementos responsáveis pela formação do sentido. Os livros e os brinquedos parecem, assim, "fantasmaticamente" combinados para dar a ilusão de cumplicidade entre desenhistas e contadores de histórias a serviço da causa da infância e do estímulo à leitura.

3. A TERRA ENCANTADA DAS SURPRESAS

O passo seguinte da verdadeira <<animação>> das imagens se dá com livros como *Archimboldo*, concebido por Véronique Grange-Spahis e Sylvie Ducas para a coleção L'art qui Bouge (Arte Móvel), Fleurus Idées, 1995, que mostra

uma espécie de desconstrução do famoso quadro de Archimboldo, *Verão*, reduzido progressivamente aos seus menores elementos: para se ter a ilusão de movimento basta folhear rapidamente as páginas do livro e o quadro parece, surpreendentemente, se compor ou, simetricamente, se decompor os vegetais que formam o rosto do homem no quadro parecem se soltar. Na última página, o homem parece fazer uma careta irônica para a brincadeira espirituosa, que se apresenta como um verdadeiro truque de mágica no texto. A história começa como um conto de fadas, sendo a abertura feita por três avelãs que parecem constituir o trunfo da personagem, “a noz”, e que são apresentadas por uma espécie de cantiga de ninar:

Une, deux, trois noisettes...

Cric, crac, croc je les croque

“(uma, duas, três avelãs...

crique, craque, croque, quebro)

Então aparecem as duas cerejas, que no quadro ficam em cima das avelãs:

Deux petites cerises

exquises

au bout de leur tige

voltige

(Duas pequenas cerejas

vermelhas

na ponta das hastes

volteiam)

Charadas sucessivas levam o leitor à pergunta final: “Quem é você?” Assim, o humor desconstrutivo revela um aspecto constitutivo da “leitura”, que desperta antecipadamente o interesse do leitor, quando esse apreende as associações inesperadas, o que explica por que os leitores sorriem quando manuseiam o pequeno livro de Véronique Grange-Spahis.

Podemos encontrar outro tipo de livro <<móvel>> bem simples e eficiente na série *Mes Premières Découvertes* (*Minhas Primeiras Descobertas*), editada pela Gallimard, que recebeu o prêmio de não-ficção por essa série, na feira do livro de Bolonha, em 1989. Um desses livros, *Le temps* (*O Clima*), de Sophie Kniffke, 1991, continuando na mesma linha do último livro que mencionamos, mostra as diferentes estações do ano ilustradas por cenas exteriores dispostas em páginas duplas inteiriças, entre as quais se move uma película transparente, que revela partes da paisagem nelas pintadas. Assim, pode-se ver como o arco-íris nasce e cruza o horizonte de uma extremidade a outra; ou se ter a ilusão de uma pipa voando e sumindo na distância. Nesse caso, o objetivo do estratagema é provocar admiração frente à descoberta de movimentos e regras secretas da cena revelada pela película; já no caso de outro livro da série, intitulado *O Ovo*, que mostra como o pintinho se desenvolve dentro da casca e, finalmente, quebra-a para sair, a intenção é explicar os mistérios da vida.

Esses livros são realmente "monstros" no sentido latino da palavra ("monstrare"), que significa etimologicamente "mostrar". Eles colocam em evidência o que normalmente não faz parte da consciência convencional do leitor na construção do universo dos sentidos e de suas personalidades. Assim, consegue-se despertar uma sensação imediata nas crianças, cuja cumplicidade é representada por meio de uma piscadela verdadeira de uma das personagens, como acontece em *Un Sourire s'il vous Plaît* (*Sorria, por Favor*), outro tipo de livro ilustrado de Jean Claverie (Albin Michel, 1986). Nas páginas desse álbum, pode-se ver um fotógrafo, em um parque de diversão, tirando fotos de personagens em um painel de foto-montagem, em que apenas os rostos são visíveis; mas ao se abrir as abas da cartolina, revelam-se maliciosamente aspectos inesperados dos trajes. Por exemplo, o porco, que parecia um general numa bela roupa militar, veste um macacão sujo embaixo da farda, etc. A zombaria dirigida à personagem pomposa tem características da irreverência do humor popular, que provoca sorrisos no leitor ingênuo.

Essas características exercem sua influência através de vários artifícios repetitivos como, por exemplo, em *Je Veux Ma Maman* (*Quero a Mamãe*), também de Jean Claverie (Albin Michel, 1986), o menino, que procura desesperadamente pela mãe, aparece, sucessivamente, chamando diferentes fêmeas de animal de

“mamãe”: uma porca, uma macaca, uma canguru. Tentando escapar dos ternos carinhos da primeira, que o lambe maternalmente, ele reclama: “Você não é a mamãe! Onde está minha mamãe?” O menino está desenhado numa aba de cartolina, que se abre e deixa o leitor ver o filhote certo embaixo dela: um porquinho, que parece muito satisfeito com a aflição amorosa do menino. Esse desdobramento vai revelando as posições adequadas que, presumivelmente, se deve assumir para conseguir felicidade na vida. Mais adiante, o menino, que por engano parecia ter encontrado refúgio na bolsa de uma canguru, é substituído pelo legítimo dono do lugar, quando a imagem escondida aparece. Finalmente, quando o menino-herói encontra sua verdadeira mãe, primeiro, ele aparece correndo em direção a ela com os braços abertos e, então, sob a aba, vemos a mãe ajoelhada, abraçando-o fortemente. Nesse caso, a leitura corresponde à satisfação progressiva de um profundo desejo – a fusão amorosa primitiva com o corpo materno, cuja satisfação é protelada, ficando mais aflitiva por causa do suspense brincalhão. Como em *Archimboldo*, o cenário baseia-se, também, num jogo de <<adivinhação e descobertas>> e na surpresa da revelação final. O que melhor ilustra a “surpresa” no folclore infantil francês são as caixas, chamadas de sacolinhas, vendidas em padarias ou supermercados, e que são abertas com uma alegria ansiosa, só pelo fato de a criança pensar nos presentes inesperados: brinquedos e doces que poderá encontrar. Tal fato expressa a vibração e dependência da criança ao receber o presente do adulto – um substituto transacional típico para o sentimento de inclusão recíproca dual, dentro do sistema familiar. É um marco que ilustra o funcionamento seguro e feliz da imaginação infantil, e permite que a criança dê os primeiros passos decisivos de sua iniciação cultural, como demonstrei em *Du Jeu, des Enfants et des Livres (O Brincar, o Jogar, as Crianças e os Livros)* de 1987

4. CELEBRANDO OS RITUAIS INFANTIS

Jean Cleverie consegue um excelente resultado ao fazer a integração lúdica do relacionamento afetivo, como mostra o livro *Toc, toc, (Toque, Toque)* de Albin Michel (1986). Nessa história, cada novo personagem que aparece traz um presente. Quando chega o primeiro, que é o camundongo, a parte de

cima da porta, imitando vidro, parece vazia e não deixa que o leitor adivinhe nada: a personagem é muito pequena e fica oculta pela estrutura de cartolina que supostamente a deixaria entrar. Na segunda página, o camundongo é mostrado no extremo oposto da sala, quando o gato bate na porta. O pacote e a personagem são maiores dessa vez e dá para ver o primeiro através da parte superior da porta. Esse gato, logo será seguido por um cachorro. Como o pacote torna-se maior, assim como cada animal que chega, o leitor é levado a especular quem será o último convidado. Esse último visitante, não poderá ser identificado pelo seu pacote, que seria grande demais, então o será por um círculo enigmático, representado dentro da moldura vitrificada da porta. O leitor adivinhará corretamente, quando tiver em mente a lógica da série crescente, pois o círculo é o olho de um elefante, e esse carrega um pacote enorme. Quando mostro o livro para adultos, geralmente experimento o prazer malicioso do autor, que tenta frustrar a expectativa do leitor: surpreendentemente, percebe-se até que ponto a leitura é realmente uma questão de projeção pessoal, pois ao verem o círculo na página, freqüentemente dirão que ele representa o olho da mãe, a lua, ou uma coruja, esquecendo-se de que a série limitou-se a mostrar animais que se tornavam cada vez maiores. É claro que as outras soluções são bastante possíveis, mas pressupõem outras regras de progressão, sendo que as crianças geralmente atêm-se à primeira solução, já que são especialmente sensíveis a animais; enquanto que os adultos, imaginando que o último visitante é uma mãe, projetam suas preocupações paternas nas imagens.

A cena final é muito persuasiva para os pequeninos, pois mostra o grupo todo de convidados – animais em volta da criança que está sentada ao lado de um enorme bolo, celebrando seu aniversário. A criança, como rainha da festa, é uma situação-chave na representação lúdica dos "livros-vivos" contemporâneos, nos quais a cena final fornece ao leitor a surpresa desejada, a verdadeira gratificação da leitura. Nesse caso, a ficção reforça um sistema estrutural, cujo maior lucro, além do prazer dos relacionamentos afetivos, parece ser a integração de processos cognitivos, como fica mais evidente no caso dos "livros-vivos" que revelam séries de animais e que têm como objetivo ensinar as crianças a contar até dez. Em minha opinião, nenhum outro livro, nesse campo, se iguala ao maravilhoso e recente *One to ten Pop-up Surprise (Um, Dois, Três, "Livro-Vivo-Surpresa")*, publicado por Chuck Murphy, em 1995 (Santa Fé, New Mexico,

EUA: White Heat Ltd). Em todos esses livros, o estímulo intelectual baseia-se no movimento das estruturas de papelão, concordando implicitamente com o método de Georg Groddeck, demonstrado em *das Buch om Es* (Groddeck, 1923), de alcançar e agir no "eu inconsciente" do leitor, o "id", em vez de no "eu consciente"

O mundo encantado das surpresas é aquele da cultura e, na França, encontrar-se-á outro exemplo de iniciação cultural beneficiada pelas coleções de livros de arte concebidos no padrão do *Arlequinade* de Robert Sayer, de 1765. Esse livro consiste em páginas divididas em tiras horizontais, um dispositivo que permite ao leitor construir e vestir personagens misturando e trocando as diferentes partes de seus corpos (Baudouin van Steenberghe, 1994, 12). Esse mesmo esquema é adotado numa coleção de livros de arte, *L'Art en Jeu*, produzida para o L'Atelier des enfants du Musée d'Art Moderne (Centro Georges Pompidou, em Paris) por Sophie Curtil. Por exemplo, no livro *La Tour Eiffel (A Torre Eiffel)* de Robert Delaunay, (1987), a desmontagem do quadro do pintor se processa por meio da projeção de diversas abas e através da sobreposição de duas frases significativas. A segunda delas diz:

*"Avec des lignes et des couleurs (Com linhas e cores
l'artiste peint (o artista pinta)
le tableau" (o quadro).*

E a próxima diz:

*"D'un bout à l'autre (De uma ponta à outra)
le peintre construit (o pintor constrói)
la Tour Eiffel (a torre Eiffel)"*

Os outros livros bem sucedidos da coleção, como *Magritte, le Double Secret (Magritte, o Duplo Segredo)* e *Braque Femme à la Guitare (Mulher de Braque com Violão)*, seguem princípios similares utilizando-se da brincadeira de desdobrar as páginas com "surpresas gráficas" e "jogos gráficos" que, presumivelmente, despertarão o interesse da criança por museus e que, com certeza, já fazem a delícia dos jovens leitores. Esses livros, temos de reconhecer, tendem a recorrer mais a estímulos intelectuais do que a afetivos; sendo que os

melhores "livros-vivos" são aqueles que oferecem ao leitor um prazer maior do que a mera descoberta de "surpresas" através da celebração pessoal de uma festa de aniversário. São aqueles que tratam dos mitos sociais, como por exemplo, a entrega de presentes de Natal. Entre esses, *Santa Claus's Surprises (As Surpresas de Papai Noel)* continua sendo uma das mais admiráveis produções do gênero, mostrando que o melhor presente para as crianças da classe média da época era o prazer esquecido do dia-a-dia. Os "livros-vivos" ainda surpreendem as crianças ricas, em sociedades onde as benesses da "classe privilegiada" do século XIX, para usar o termo de Thorsten Veblen alcançam um número maior de "consumidores". É preciso lembrar que tais prazeres continuam inacessíveis à maioria das crianças do mundo.

5. O TERRITÓRIO DAS DIABRURAS

Se o objetivo dos brinquedos e dos jogos é, parcialmente, canalizar a agitação infantil e assegurar a homeostase cultural que regula a dependência recíproca entre adultos e crianças, por meio da representação simbólica da fusão indistinta do grupo familiar (Perrot, 1992), é importante irmos até o outro extremo do faz-de-conta e pensarmos sobre aquelas crianças que questionam a "Lei do Pai" e recorrem à violência como expressão de liberdade. A melhor maneira de fugir das regras normalmente aceitas pelo grupo é por meio de diabruras. As traquinagens e o humor cruel são formas de violência toleradas, já que têm como objetivo contestar ou avaliar alguns elementos da cultura em questão, conforme mostrará um exame minucioso das *Cartas de Papai Noel*, de J. R. R. Tolkien. Papai Noel e o Urso Polar representam as duas personagens polares do reino imaginário de Tolkien, o primeiro presenteando com as surpresas de praxe, e o segundo fazendo o papel do garoto brigão e do Senhor da Desordem. E a melhor travessura do urso ocorre quando esse vai, como se fosse uma criança mal comportada, até o "buraco dos fogos de artifício" – onde estão guardadas milhares de caixas de "bombinhas" – e ali derruba uma vela, provocando uma queima de fogos magnífica, que faz lembrar uma espécie de Destronamento bakhtiniano do Rei Momo. No campo social, a queima de fogos, por meio de forças contestadoras ou de crianças desregradadas, é análogo à habilidade dos

adultos em utilizar a chaminé da lareira, no Natal, para demonstrar sua força através da mágica poderosa dos presentes e das surpresas.

Os cenários de destruição e de humor negro, que expressam a negação impertinente da ordem social, aparecem nos “livros-vivos” de uma forma muito simples e especial. Por exemplo, *Sacrée Famille (Que Família!)*, um dos livros da série de quatro de Amato Soro, publicado pela Syros em 1988, traz, em uma das páginas, duas crianças sorrindo maliciosamente que parecem estar brincando de cabo-de-guerra – um em cada ponta de uma mesma corda –, mas quando o leitor abre a página, desdobrando-a para a direita, aparece a figura de um avô, e os dois pestinhas são pegos no pulo, cada um puxando uma das pontas do bigode do velho. Em outro quadro, uma mulher parece estar amamentando o bebê com uma mamadeira, mas entre os dois, surgirá um carro, que estava escondido sob a página dobrada, revelando a verdadeira situação: ela está despejando o conteúdo da mamadeira no tanque do automóvel e a criança está sugando a extremidade da mangueira de gasolina! Em outra cena, uma pessoa descuidadamente arremessa latas de conserva em um carrinho vazio; mas um segundo carrinho aparece nas “asas” da página, mostrando uma criança soterrada por verduras e sacolas de mercado... A família da criança que, no começo, está sendo fotografada, também desaparece simbolicamente em uma armadilha, que havia sido escondida pelo fotógrafo sob a aba dobrada.

A impressão geral causada por tais livros ilustrados é de uma “estranheza freudiana inquietante”, já que o cenário tende a retratar o desempenho de meros fantasmas agressivos, disfarçados somente pelo excesso que pretendem enfatizar. Um dos livros da série até se chama *Estranho*, e mostra uma ação brutal, na qual um homem, tomando o café da manhã com a família, decepa o crânio do próprio pai, pois fora induzido a pensar ser esse um ovo cozido – somente quando se levanta a aba, pode-se ver o velho com o nariz enterrado na tigela do filho! Tais fantasmas, entretanto, não são meramente gratuitos, pois enfatizam a necessidade da perda na formação da personalidade. Embora ridicularizem grotescamente, também sugerem o processo de integração do “lado obscuro” da psique humana. Não é de estranhar que tais livros caiam no gosto dos jovens, sendo freqüentemente rejeitados pelos adultos pelo excesso de crueldade. Ainda assim, a última personagem desse livro, que salta de trás de uma máscara, não é outra senão a do palhaço – a antítese análoga de Papai Noel, no jogo social.

Assim, pode-se concluir que os "livros-vivos", ao projetarem tais estruturas de papelão, expressam a vontade de realizar sonhos secretos e encontram-se em contraste direto com os buracos recortados nas páginas que, freqüentemente, parecem turbilhões de ciladas psicológicas, que conduzem a abismos simbólicos – como tantas "feridas" – em alguma terra imaginária, onde o sujeito pode acabar se perdendo. Ambos os tipos, entretanto, recorrem à mesma estética que, agora, analisaremos sob outra luz, em livros destinados não a divertir ou distrair mas, somente, a instruir.

6. EXPLORANDO O MUNDO CONCRETO POR INTERMÉDIO DA ESTÉTICA BARROCA

Um breve exame histórico mostra que os "livros-vivos" originaram-se da estética barroca, com a Revolução de Copérnico e o desenvolvimento da medicina: um dos primeiros "livros-vivos" de que se tem notícia, *Petri Apiani Cosmographia*, foi publicado em 1540, em Florença. Embora não tenha sido, explicitamente, concebido para crianças, é formado pela esfera de um globo, montado com precisão por fitas recortadas em papel fino, que se projetam no espaço tridimensional, conforme as páginas vão sendo abertas (Baudouin van Steenberghe). Um outro descreve, por meio dos mesmos estratagemas, o interior do corpo humano. São características que representam uma nova linha pedagógica da época e estão incorporadas à estética barroca, fruto da Contra-Reforma em Roma, que anunciava uma mudança religiosa caracterizada pelo desejo de educar, levando em consideração os sentidos e a imaginação. Segundo Gilles Deleuze em *Le pli, Leibniz et le Baroque (A dobra, Leibniz e a Estética Barroca)*, de 1988, a arte barroca expressa-se melhor pela dobra – motivo cultural e item que, no sistema filosófico de Leibniz, revela uma continuidade na natureza muito mais adequada para a descrição das forças materiais do que a concepção cartesiana da progressão linear da luz. A dobra, a menor parte da matéria, encontra-se em nítido contraste com a bola. Conforme sugere Deleuze, ao compreendermos que a arte do origami tem sabor barroco (Deleuze, 9), conseguimos ampliar nossa análise a respeito do "livro-vivo", já que é uma arte que marca os estágios de continuidade entre as forças material e espiritual. A mola é, também, um item

muito significativo para o barroco, e a multiplicação dos objetos que pulam e saltam nos "livros-vivos" testemunham ser ela permanente e predominantemente utilizada na criação de "surpresas". A pressão sistemática das forças plásticas, que comanda a representação científica do mundo material, nos livros modernos, apresenta formas de vida inesperadas.

Um livro que ilustra bem esse aspecto é o de François Michel, com desenhos de Philippe Davaine, *Dans le Secret des Roches (Partilhando o Segredo das Rochas)*, publicado pela Edições Bayard, em 1989. É um livro ilustrado, idealizado por um professor de geografia, François Michel, com o intuito de representar concretamente os processos pelos quais passa o solo até chegar aos diferentes formatos das paisagens geográficas. Por exemplo, em uma das páginas que explicam a origem do carvão, deve-se puxar uma alça de papelão para que apareçam as árvores mortas acumuladas nos pântanos. A estrutura, quando ereta, restaura a floresta antiga, e apresenta os vários estágios da formação do carvão. Em outra página, abrem-se rosas-de-vento de arenito e aparecem penhascos, com pedras nos topos de colunas imensas. Sob as dobras de papelão, surgem fósseis, deixando entrever pedaços de cristais de rocha, os quais dão a impressão de terem se partido em um passe de mágica. Os veios de carvão permanecem, como conseqüência manifesta da energia em funcionamento em algum tipo de universo Leibniziano. E as pedras preciosas e os geodes são testemunhas da riqueza e do esplendor da natureza.

A estrutura saliente de algumas plataformas marítimas de petróleo e os dois elevadores usados para descer e subir da mina de carvão, que funcionam por meio de uma outra aba, são também herança das *máquinas* típicas do palco barroco. Apareceram, por exemplo, em *Alceste*, de Lully ou, com mais propriedade, em *Entretiens sur la Pluralité des Mondes (Discussões sobre a Pluralidade dos Mundos)*, de 1686, de Fontenille. Já naquela época, o novo filósofo, ao ensinar as leis da gravidade para os Duques, utilizava as imagens tiradas da ópera *Phaeton*, de Lully para explicar como uma carga consegue descer e a outra subir, quando balanceadas por pesos equivalentes; assim como faziam os deuses que desciam das bambolinas do tablado nos palcos do século dezessete, maravilhando o público ingênuo e supersticioso. Com seus traços técnicos, os "livros-vivos"

proporcionam o tipo de repetição cultural da mutação barroca, que foi aperfeiçoada com a chegada dos filósofos do Iluminismo, insistindo na estética da curva e da dobra, como já pudemos observar.

Portanto, as elipses e os círculos de rotação dos planetas, as dobras com as massas de ventos e águas, que fazem com que as estruturas saltem e fiquem eretas, características de muitos dos livros publicados pela Edições Gallimard na coleção *Le Racine de Savoir (As Raízes do Saber)*, resumem o mundo turbulento dos "livros-vivos" científicos e sugerem a unidade necessária entre o universo e a mente do leitor. O último deve ser elevado e inspirado por influências sutis, arrancado de seu poderoso universo natural e conduzido até um paraíso científico pelo incoercível desejo de "aprender" e compreender.

Como é normal acontecer com a cultura e o folclore infantis, a desdramatização das leis coercivas da pedagogia severa acabam produzindo objetos paródicos de formas de comportamento ridículas: a antítese da escola é o circo, onde se pode conseguir tais maravilhas lúdicas ridículas. É o que acontece no livro ilustrado *Ludo, le petit dompteur qui n'a jamais peur (Ludo, o pequeno e destemido domador de leões)*, criado por Jérôme Bruandet, com ilustrações de Thierry Dedièu e poemas de Marie-France Flourey (Nathan, 1995). Através de situações divertidas, retratadas em sete cenas, o livro se move em direção à iniciação poética: na primeira página, Ludo, o garotinho, desafia as leis da gravidade, ao usar seu ursinho de pelúcia como se fossem halteres. A brincadeira é puxar a alça que controla os movimentos dos braços do menino para que, alternadamente, subam e desçam, escondendo e mostrando seu rosto. Outro truque muito hábil acontece com o cachorro que não quer comer, mas é obrigado a fazê-lo por meio de um simples "abracadabra", que faz a comida desaparecer do prato. A última aba ajuda o menino a beijar seu gato, dando uma conclusão calorosa ao show. A contra-capla do livro apresenta-o como "repleto de poesia, humor e surpresas" Notemos que esse livro é, que eu saiba, o primeiro "livro-vivo" francês no qual o inventor dos estratagemas é apresentado como *ingenieur en papier (engenheiro de papel)*, o que enfatiza o aparecimento significativo de uma nova profissão no campo da cultura infantil, que vai de encontro a novas necessidades e prazeres.

7 ENCENANDO O CONTO DE FADAS DO DESTINO DO HOMEM

Muitos "livros-vivos", entretanto, não se baseiam somente em estratégias humorísticas ou preocupações científicas, sendo que os mais bem sucedidos combinam o espírito lúdico com ensinamentos morais ou de integração social. Nos melhores, a extensão da história vai além da mera sucessão de efeitos cômicos repetitivos encenados em uma única página ou em páginas duplas, tendo um enredo bem alinhavado que une as diferentes páginas em uma narrativa concisa. Um exemplo ingênuo desse processo pode ser encontrado na coleção "Os Mascarados", criada por A. Monney e J.F. Barbier para as Edições Hatier, em 1985. Em *La rencontre (O Encontro)*, por exemplo, um expediente muito simples consiste em fazer com que dois buracos perfurados no livro coincidam com as extremidades de binóculos ou de óculos. A história diz ao leitor o que ele ou ela deve fazer para ficar amigo de alguém: primeiro, observar a pessoa pelo binóculo; em seguida, pelos buracos de uma cerca, etc. Como essas tentativas fracassam, a maneira mais simples de terminar a busca, de acordo com a informação na última página, não é olhar para a pessoa que se quer por amigo ou amiga, mas aproximar-se dele ou dela. Nesse estágio, embora os buracos não sejam utilizados para olhar para fora do livro, causam essa impressão, sendo cada um deles o olho de uma das duas personagens: um menino e uma menina encarando-se e com as pontas dos narizes tocando-se. Outro livro da coleção, *Te Voilà Masqué! (Aqui Estás Mascarado!)*, dos mesmos autores, pode ser usado como uma máscara de verdade pelo leitor, que é convidado a se identificar "de dentro" para as personagens retratadas. Como alguns deles são monstros terríveis, pode-se experimentar o sentimento primitivo de temor, gerado pelo uso de máscaras, segundo Roger Cillois em *Les Jeux et les Hommes, Le Masque et le Vertige (Os Jogos e o Homem, A Máscara e a Vertigem)* (1958-1961).

O melhor "livro-vivo" francês, em minha opinião, é *Pomdarinette, l'apprentie sorcière (Pomdarinette, a aprendiz de Feiticeira)*, criado por Elzbieta para Pastel, l'École des Loisiers, em 1993. Ele dá um passo à frente em relação à integração do destino do homem às estruturas movediças dos papelões, que se enquadram

com perfeição nos altos e baixos do enredo de um verdadeiro conto de fadas, que termina com o casamento dos heróis. O livro, na verdade, começa como um palco de teatro, da mesma maneira que *Plaine Lune*, de Frédéric Clément (que pode ser traduzido por *Lua Cheia* ou por *Simplesmente Lua*, já que não dá para conservar o trocadilho do título em francês). É um livro esteticamente magnífico, mostrando as metamorfoses mágicas da lua que, primeiro, transforma-se em um pássaro, para então dissolver-se em uma onda, etc.) A história de Elzbieata também trata de metamorfoses e arremessa Pomdarinette, uma jovem e, com ela, o leitor, em uma "floresta densa e escura". Lá, é claro, ela encontra um passarinho, cujos movimentos gerados ao se puxar a aba de papelão, parecem imitar o ritmo das palavras que repete sem parar para a menina perdida: "Quem é você, o que é que você faz? Quem é você, o que é que você faz?" A jovem, como Chapeuzinho Vermelho, também encontra o Lobo. Ela o nocauteia com a sombrinha, com a qual, repetidamente, acerta sua cabeça, todas as vezes que ele tenta se erguer por trás dos arbustos, onde está escondido. O próprio leitor consegue fazê-lo, ao puxar ritmicamente as duas abas, dando a impressão de que as ilustrações correspondem fielmente às ações da história.

As coisas pioram, o que aumenta o deleite do leitor, quando o "esqueleto no papelão" (uma paródia do romance vitoriano de boas maneiras), ganha vida e conta a fórmula mágica da feiticeira na tentativa de ajudar Pomdarinette. Primeiramente, o lobo vira um rato, transformação que se materializa no livro pelo deslizamento e sobreposição de retalhos horizontais de papel colorido. O próximo passo é até mais sugestivo, pois o esqueleto pede à garota para devolver-lhe sua forma primitiva, já que fora encantado pela feiticeira. A primeira tentativa parece fracassar, pois o esqueleto transforma-se em um ovo, e tem-se a impressão de que Pomdarinette usou a fórmula errada. Mas o rato acaba pulando no ovo, que cai no chão e se quebra, liberando o Príncipe Encantado, que fora seqüestrado pela Feiticeira. Consegue-se essa façanha, facilmente, por meio da manipulação de uma estrutura de papelão rotativa, cujo movimento, em volta de uma cortina central verde, alterna a visão do esqueleto e do ovo. Para reforçar os efeitos materiais, antes da transformação final, o ovo é envolvido por uma luz. A última cena mostra Pomdarinette e seu amado Príncipe voando em uma vassoura de bruxa e dando tchauzinho, sendo que o leitor só tem de puxar a cortina vermelha

do palco sobre essa imagem para encerrar o show. O pássaro e o rato são as únicas testemunhas desse melodrama representado no palco. Tudo está bem quando acaba bem, no melhor dos mundos possíveis.

A perfeição desse livro, que se apresenta como uma das novas maravilhas da cultura infantil, salta da perfeita adequação dos estratagemas de papelão para o espírito específico da história: truques mágicos e a inversão humorística das situações combinam-se para conferir um ritmo vivo ao conto de fadas, que fica no meio do caminho entre um sonho encenado e a realidade, entre um show de marionetes real e os acessórios ilusórios do contra-regra. Tudo caminha para a bem-aventurança final dos heróis, cujos desejos são satisfeitos em um mundo idealizado especialmente para que conquistem a felicidade. Os elementos concretos do livro materializam as intenções morais dos adultos, inclinados a oferecer à criança visões otimistas do futuro que, para o leitor, parecem situar-se, principalmente, no domínio do significante que está sendo trabalhado no desdobramento desses sinais materiais, os quais corroboram as intenções abstratas, essas mais claramente expressas por palavras e pela linguagem escrita. O tema do Paraíso Perdido e Reconquistado pode ser lido, aqui, sublinhando todo o processo, fato que me faz lembrar o recente livro ilustrado: *Le Secret du Rêve (O Segredo do Sonho)*, um “livro-afresco”, para utilizar a terminologia de Nicole Maymat, criadora da coleção, publicada no ano passado, pelas Edições Seuil. Na história emprestada da mitologia australiana por John Poulter e ilustrada por Claire Forgeot, a criação do mundo mostra a vida como originando-se no mar, alcançando a lua e o sol e, depois, espalhando-se por todo o universo. O livro é uma página pregueada de sete metros, que forma um acordeão, o que faz com que o leitor prenda a respiração ao vê-la desdobrar-se infinitamente no espaço – exemplo máximo da “dobra” barroca, que governa as maravilhas da criação cultural infantil da atualidade.

8. O LEITOR TRIUNFANTE OU A CAIXA DE SURPRESAS

Para os jovens, ler “livros-vivos” significa, freqüentemente, apenas dar uma espiada nas engenhosas técnicas de transparência, mas, certamente, diminui o nível de expectativa de qualquer pessoa em relação ao significante literário,

pois o último pode conter perigosas verdades e realidades. É como a alvorada que antecede a segurança oferecida pelo livro, como um substituto para o mundo real, que os "livros-vivos" despertam o interesse de leitores principiantes ou dos não-leitores. O que salta de suas misteriosas páginas é, principalmente, a imagem da mestria serena do poder mágico desenvolvido através do processo de leitura, mas, mais forte que isso, é o sentimento de se chegar a um entendimento com um fantasma, ao mesmo tempo diabólico e excitante. É muito significativo que *Peekaboo (Bu! Achou!)*, publicado em 1985 por Albin Michel Jeunesse and Mathew Price, mostre a equivalência implícita do Diabo (parodiando o gênio maligno de Descartes) e do leitor bem sucedido, através da figura do bebê-leitor que salta das duas últimas páginas do livro – uma nova versão da popular figura do "Diabo que salta da caixa", como literalmente denominamos a caixa-surpresa na França. Retrata-se aqui, a ilustração *lacaídasical* de uma perigosa iniciação ao significado, por meio da inversão extremamente saborosa dos valores adultos, nesse esboço que satiriza as relações familiares.

Na primeira página de *Peekaboo (Bu! Achou!)*, lê-se: "Onde está a mamãe?" e a ilustração é somente o contorno de um corpo humano indistinto, aparentemente dormindo em uma cama, com um gato sonolento ao lado. Na segunda página, o rosto matreiro da mãe, rindo maliciosamente, pintado em uma aba de papelão, realmente salta das páginas, mostrando a personagem sentada com o gato ao lado, o qual compactua com a atitude da "dona", pois traz estampado na cara um sorriso levemente irônico como o dela: "Achou! Olha eu aqui", ela grita. Na página seguinte, repete-se o estratagema com o pai escondido atrás do jornal: é um jornal muito especial, pois parece ser o *Le Monde des Bébés (O Mundo dos Bebês)*, com sugestivas manchetes, do tipo: "A última moda para menores de três anos" ou "Arrume uma babá para seus pais". As travessuras multiplicam-se na página seguinte, quando a cabeça do pai é reconstituída em três dimensões por uma aba de papelão que se eleva, fazendo com que ela se projete por trás do jornal aberto, deixando a mostra outras manchetes, com dizeres bastante sugestivos, tais como: "Música de rock no jardim da infância" e "A televisão é prejudicial ao trabalho dos educadores?" Outras personagens pulam do livro, como, por exemplo, o cachorro do menino e, claro, o representante lúdico da malícia adulta – um palhaço. O leitor sente

que essa dinastia masculina em ação implica, no caso, uma quase glorificação e chega-se ao clímax quando o rosto triunfante do garoto salta da página, ficando maior que o próprio livro, dominando-o; e, embora tenha os olhos fechados, aparenta estar adorando a leitura. O diabrete, na verdade, segura um livro, em cuja capa encontra-se ele mesmo retratado, com uma das mãos cobrindo um dos olhos, e com o outro olho aberto – exatamente o mesmo desenho da capa do livro, do qual ele mesmo salta e que o verdadeiro leitor tem nas mãos. Acrescenta-se mais um dado irônico à estratégia do “livro dentro do livro” ou do “leitor que lê sua própria história”, com a figura do mesmo menino fazendo caretas horríveis na capa de outro livro que ele próprio tem aos pés, e cujo sugestivo título é: “Fases: Índice Geral” Aqui, também, a intenção é usar o humor como elemento de sedução para o adulto que lê para a criança, e cujo interesse tem de ser estimulado por propagandas do tipo: “A Mamadeira Científica” ou “Como se livrar do parquinho”, ou ainda: “Imitando, aprenda a ir ao banheiro sozinho” A cultura da criança aumenta, e a aquisição de comportamentos e regras é feita sem dramas. A glória encenada pela criança leitora exorcisa o medo de se ficar perdido em um livro, já que a manipulação das páginas mostra, claramente, que a personagem leitora pode sair do livro e voltar para ele. A risada compartilhada com o adulto é uma sedução extra, que aumenta e aprofunda o “prazer do texto” A criança leitora, ao mesmo tempo em que decifra os códigos sociais, vai formando sua própria concepção de literacidade que a levará a construções mentais mais complexas e mais marcantes, do ponto de vista afetivo dos significados das regras sociais. Pode-se dizer que o próprio livro joga e vence, ganhando mais leitores por meio do faz-de-conta do jogo literário, simplesmente por meio de uma iniciação lúdica às convenções culturais e à autonomia intelectual.

*(Recebido em 27 de outubro de 1998;
aprovado em 19 de novembro de 1998.)*