


Usos e significados narrativos da dobra: contributos para o estudo da metaficcionalidade no livro-álbum contemporâneo

Usos narrativos y significados del pliegue: contribuciones para el estudio de la metaficcionalidad en el libro-álbum contemporáneo

Narrative uses and meanings of the gutter: contributions to the study of metafictional contemporary picturebooks

Ana Margarida Ramos^{1,a} 

¹ Universidade de Aveiro, Portugal

 ^aanamargarida@ua.pt

Recebido: 09/11/2021; Aceito: 03/04/2022

Resumo

Partindo de um corpus de livros-álbum contemporâneos que exploram as potencialidades narrativas da dobra, pretende-se, com este estudo, refletir sobre o impacto do recurso à metaficção no contexto da literatura para a infância, sublinhando a forma como a sofisticação e a complexidade inerentes a estas estratégias estão também ao serviço da ludicidade e o entretenimento dos leitores mais jovens. A materialidade do livro-álbum e o seu *design* gráfico não só têm relevo na construção de um artefacto esteticamente sofisticado e apelativo, como intervêm na ação e no conflito narrativos, numa estratégia autorreferencial. Propõe-se, ainda, uma tipologia sobre os diferentes tipos de funcionalidades da dobra nos volumes onde ela desempenha um papel narrativo, definindo quatro tipologias distintas: divisória física, divisória imaginada, pórtico e mecanismo de criação de movimento.

Palavras-chave: livro-álbum; dobra; metaficção; ludicidade; experimentação.

Resumen

Partiendo de un corpus de libros-álbum contemporâneos que exploran las potencialidades narrativas del pliegue, se pretende, con este estudio, reflexionar sobre el impacto del recurso en la metaficción en el contexto de la literatura para la infancia, subrayando la forma como la sofisticación y la complejidad inherentes a estas estrategias están también al servicio del ludismo y el entretenimiento de los lectores más jóvenes. La materialidad del libro-álbum y su diseño gráfico no sólo tienen relieve en la construcción de un artefacto estéticamente sofisticado y apelativo, sino que intervienen en la acción y en el conflicto narrativos, en una estrategia autorreferencial. Se propone, además, una tipología sobre los diferentes tipos de funcionalidades del pliegue en los volúmenes donde desempeña un papel narrativo, definiendo cuatro tipologías distinguidas: divisoria física, divisoria imaginada, pórtico y mecanismo de creación de movimiento.

Palabras clave: libro-álbum; pliegue; metaficción; ludismo; experimentación.



Abstract

Using a corpus of contemporary picturebooks that explore the narrative potential of the gutter, this study intends to reflect on the impact of using metafictional procedures in the context of children's literature, underlining the way in which sophistication and complexity inherent to these strategies are also at the service of playfulness and entertainment for younger readers. The materiality of the picturebook and its graphic design not only play a role in the construction of an aesthetically sophisticated and appealing artifact, but also intervene in the action and in the narrative conflict, in a self-referential strategy. This text also proposes a typology of the different types of functionalities of the gutter in the volumes where it plays a narrative role, defining four distinct typologies: physical partition, imagined partition, frame and movement creation mechanism.

Keywords: picturebook; gutter; metafiction; playfulness; experimentation.

Ramos, Ana Margarida (2022). Usos e significados narrativos da dobra: contributos para o estudo da metaficcionalidade no livro-álbum contemporâneo. *Elos. Revista de Literatura Infantil e Juvenil*, 9, "Artigos". ISSN-e 2386-7620. DOI <http://dx.doi.org/10.15304/elos.9.8095>

1. INTRODUÇÃO: CARACTERÍSTICAS DO LIVRO-ÁLBUM PÓS-MODERNO

O livro-álbum continua a revelar-se um formato particularmente estimulante em termos criativos, passível de recriações e invenções cada vez mais ousadas e experimentais. Os seus desenvolvimentos pós-modernos, que se iniciaram timidamente na década de 90 do século passado, cresceram de forma muito significativa, com o alargamento da oferta editorial, tendo igualmente impacto visível na investigação.

Entre as principais tendências da criação contemporânea de livros-álbum encontram-se a exploração das possibilidades criadas pela materialidade do livro e pelo *design* gráfico, com repercussões narrativas; a apresentação de narrativas não lineares e não sequenciais, relacionadas com a multiplicação de vozes e perspetivas, combinando elementos textuais e visuais; a presença de intertextualidade, da intermedialidade e da paródia; o recurso à autorreferencialidade e à metaficção (Lewis, 1990), entre outros.

A presença da metaficcionalidade no contexto do livro-álbum é hoje uma realidade perfeitamente consolidada, inclusivamente em obras destinadas preferencialmente a pré-leitores. Por esse motivo, Lewis (1990) considera a metaficção um jogo que até os leitores mais jovens e inexperientes jogam com grande habilidade. O seu relevo é tão significativo que deu origem a estudos especializados nesta vertente da produção, a exemplo dos realizados por Lewis (2001), McCallum (2004), Silva-Díaz (2005, 2017) e Sipe e Pantaleo (2008). Sylva Pantaleo (2004, 2014) tem dedicado particular atenção ao estudo da metaficcionalidade, estudando não apenas sua presença em livros infantis, mas também a resposta do leitor aos desafios que ela propõe. Cecilia Silva-Díaz (2005), por seu turno, dedicou-se ao estudo das potencialidades didáticas dos livros-álbum metaficcionais nos processos de ensino-aprendizagem da literatura.

Mais recentemente, Athanasiou-Krikelis (2020) desenvolveu uma tipologia a fim de caracterizar o uso da metaficção em livros-álbum, definindo cinco categorias diferentes. Serafini e Reid (2020) também realizaram um extenso estudo sobre as transgressões metalépticas usadas em livros-álbum. Estes dois estudos recentes confirmam a existência de

um amplo corpus de livros-álbum que recorrem a estratégias metaficcionais, permitindo análises sistemáticas a partir de diferentes perspectivas.

Os autores do *Diccionario de Termos Literários* associam a metaficção aos desenvolvimentos narrativos que decorrem do pós-modernismo, e, ainda que lhe reconheçam exemplos anteriores, destacam “como trazos essenciais a ênfase na propia linguaxe ou a especial relevancia adquirida polo acto de lectura, toda vez que se subvirte o pacto de ficcionalidade da narración convencional” (GLIFO, s/d). Do ponto de vista narrativo e das estratégias que colaboram na manifestação textual da metaficcionalidade, sublinham a presença de recursos como “a mise en abîme ou desdobramento especular, a parodia, a intertextualidade, a ironía, a intrusión narratorial (na omnisciencia autorial a natureza das inxerencias é frecuentemente metanarrativa), o enfoque sobre a propia linguaxe, etc.” (GLIFO, s/d).

Robyn McCallum (2004) enumera algumas das características¹ da metaficção e os procedimentos técnico-narrativos² em que a sua construção assenta em textos destinados a crianças e a jovens, salientando as suas implicações em termos de desenvolvimento de competências complexas e profundas de leitura, promovendo a reflexão, o espírito crítico, a consciência da ficção e o conhecimento explícito dos códigos e convenções culturais e literários que subjazem à criação literária. Nesta medida, sublinha o carácter formativo destes textos, partilhando com os leitores estratégias interpretativas relevantes. Para esta autora,

The term ‘metafiction’ is used to refer to fiction which self-consciously draws attention to its status as text and as fictive. It does this in order to reflect upon the processes through which narrative fictions are constructed, read and made sense of and to pose questions about the relationships between the ways we interpret and represent both fiction and reality. (McCallum, 2004, p. 587)

As vantagens em termos da formação leitora dos indivíduos através do uso da metaficção são assinaláveis, na medida em que os textos metaficcionais não só põem em evidência a própria construção ficcional, apresentando-se como artefactos, ou seja, como objetos construídos linguisticamente, como também explicitam vários dos seus protocolos de leitura, como a ficcionalidade, a intertextualidade, a verosimilhança ou a ambiguidade/plurissignificação. Somam-se as componentes lúdicas, associadas à autorreferencialidade ou à própria paródia, às vezes sob a forma da *mise en abyme*. Enquanto tendência da narrativa contemporânea, a metaficção consubstancia-se através do recurso à intertextualidade e/ou à paródia, por exemplo, mas também à intrusão autoral no processo narrativo (McCallum, 2004, p. 591), criando dúvidas sobre a sua validade. Este questionamento, às vezes distanciado no tempo, põe em causa a ilusão ficcional, criando brechas na tessitura narrativa.

O recurso à metalepse ou ao encaixe de narrativas também pode ter implicações ao nível metaficcional, alterando as lógicas de causalidade e de hierarquia dos segmentos narrativos e propondo outro tipo relações estruturais. O mesmo acontece em relação à alternância narrativa, ao recurso à polifonia, com várias vozes e pontos de vista a partilharem a responsabilidade da narração. Este tipo de propostas não só afeta a autoridade do narrador, como exige um leitor capaz de ponderar e pesar as diferentes propostas que o texto lhe faz. Em muitos casos, o leitor é diretamente implicado na narrativa, com a presença de comentários do narrador, solicitando-lhe ações específicas, quer do ponto de vista cognitivo, quer mesmo físico, associadas a movimentos de leitura. Esta e outras estratégias metalépticas visam uma desautomatização do processo de leitura e interpretação, obrigando o leitor a refletir sobre a ficção e os seus limites.

A narrativa dual ou a duas vozes é outro dos procedimentos mais comuns de metaficcionalidade, com a alternância de responsabilidade narrativa, pondo em evidência as

diferenças existentes entre ambas perspectivas, que podem ser, por exemplo, etárias, sociais ou de género. Em muitos casos, elementos gráficos ou paratextuais colaboram na diferenciação, ajudando os leitores menos experientes na identificação das mudanças de vozes e perspectivas.

Segundo McCallum,

Disruptions to the causal, logical or linear relationships between narrative events, characters and narrators, and between primary and secondary narratives, have the effect of foregrounding the narrative structuring of texts. There are two main strategies for disrupting narratives: narrative metalepsis, and the representation of heterotopias. (McCallum, 2004, p. 592)

Os diferentes níveis narrativos são alvo de manipulação e as relações entre eles sofrem vários tipos de alterações. McCallum sublinha ainda o relevo dos elementos linguísticos e das suas funções metaficcionais, nomeadamente os seguintes:

parodic play on specific writing styles; thematised wordplay, such as puns, anagrams, clichés; variation of print conventions and the use of marginalia, footnotes and epigraphs – strategies which draw attention to the physicality of texts; and deliberate mixing of literary and extra-literary genres, such as the journal, letter, newspaper items, historical documents, and so on. (McCallum, 2004, p. 594)

As variações no *lettering* ou até no *design* gráfico ou composição dos textos sugerem este tipo de aproximações, pela apropriação de textos de outras origens ou pela simulação de outras tipologias editoriais, muitas vezes claramente afastadas do universo literário/ficcional.

A valorização da dimensão material do livro, transformado em verdadeiro artefacto, chamando a atenção sobre si mesmo enquanto objeto com características específicas, está muitas vezes ligada ao investimento criativo de que são alvo os elementos peritextuais, como a capa, a contracapa, a sobrecapa ou as guardas, por exemplo, integrando elementos da própria narrativa ou permitindo o comentário acerca dela. A necessidade de uma leitura global do livro como artefacto, incluindo todos os elementos que o constituem, pensados em conjunto, constitui uma experiência complexa e exigente, mas simultaneamente lúdica e divertida, em resultado do recurso à autoironia e à paródia, por exemplo. A dimensão interativa destes livros é também reforçada por várias estratégias metaficcionais, com relevo para as menções diretas ao leitor, exigindo a sua participação na construção da narrativa.

2. O RELEVO NARRATIVO DOS ELEMENTOS MATERIAIS: O CASO DA DOBRA

A dobra da página, também designada por espinha ou margem interna, é um elemento que coloca vários desafios aos ilustradores, sobretudo quando recorrem ao uso da dupla página como unidade de sentido. Sendo um elemento que resulta da materialidade do objeto, uma vez que um livro é composto por folhas de papel dobradas, agrupadas em cadernos, a opção mais comum é proceder à composição das ilustrações procurando que dobra seja ignorada e não coloque entraves à leitura das imagens. Deste modo, a dobra torna-se invisível, uma vez que a ilustração construída em dupla página faz uso do espaço disponível como um todo. Outras opções criativas podem também passar pelo uso da dobra como uma espécie de divisória natural ou eixo central das imagens, construindo as cenas a partir dela, o que gera equilíbrios em termos da ocupação do espaço disponível.

O uso da dupla página como unidade de sentido, cada vez mais frequente no contexto do livro-álbum, resulta, por isso, num desafio do qual a maioria dos leitores não tem sequer consciência, justamente porque o ilustrador/designer pensou as páginas de modo a que assim fosse. A aparente não valorização da dobra no processo de leitura resulta da forma como a

página como um todo foi pensada, em termos do seu equilíbrio, e são inúmeros os exemplos que ilustram esta atenção, como acontece em obras clássicas de Sendak (*Figuras 1 e 2*) ou Eric Carle (*Figura 3*), por exemplo.

Figura 1. Exemplo de dupla página do livro *Where the wild things are*.

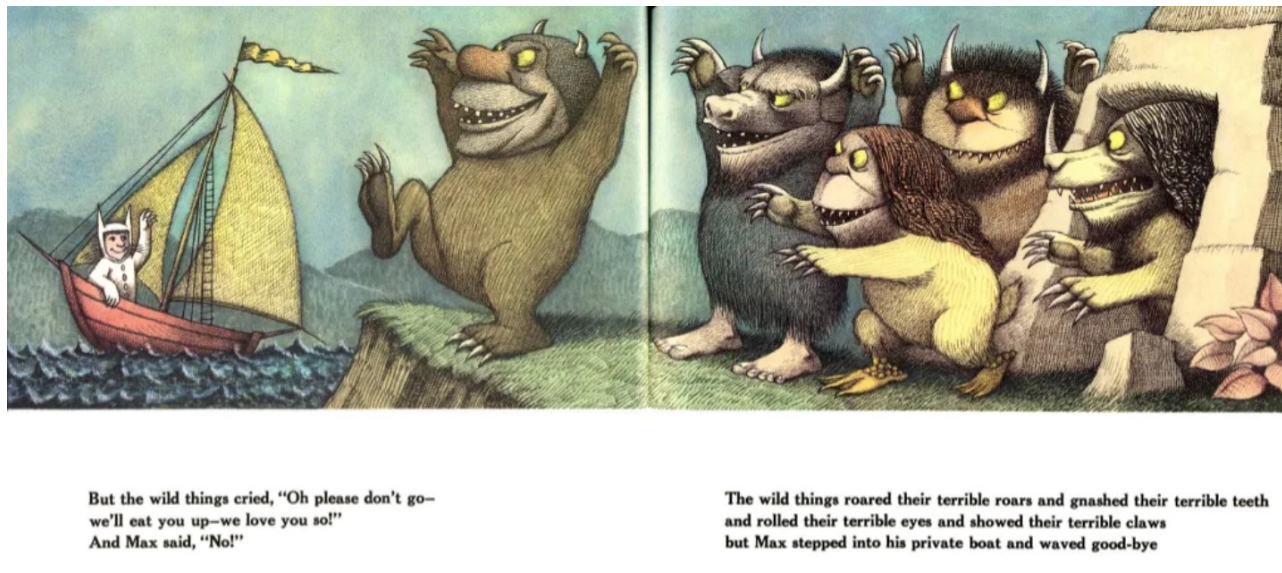


Figura 2. Exemplo de dupla página do livro *Where the wild things are*.

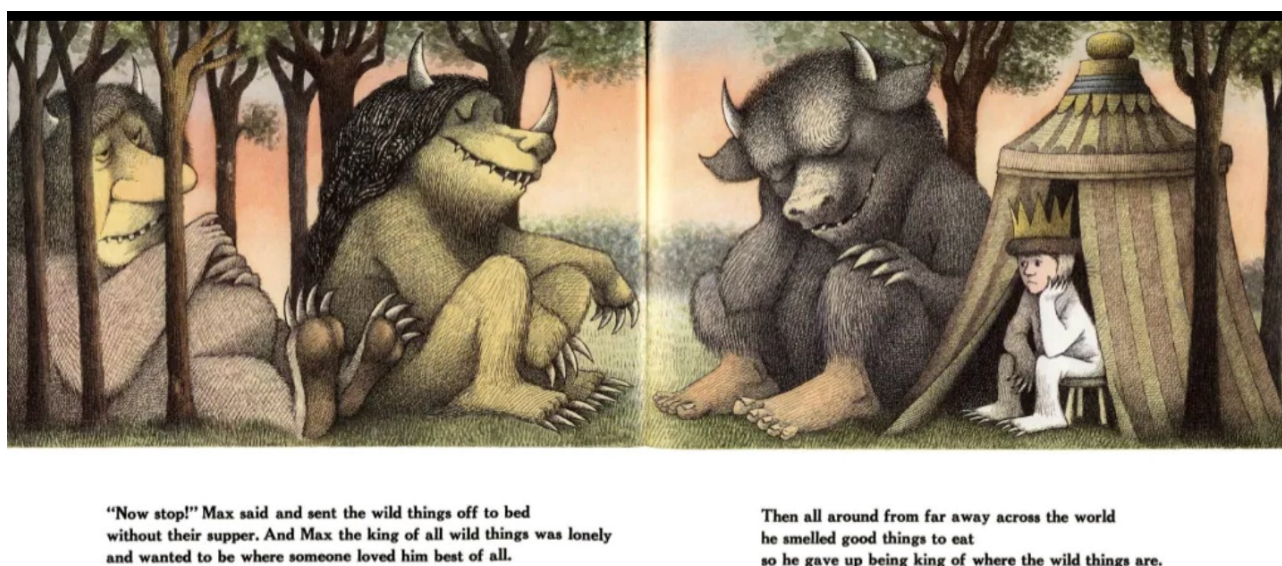


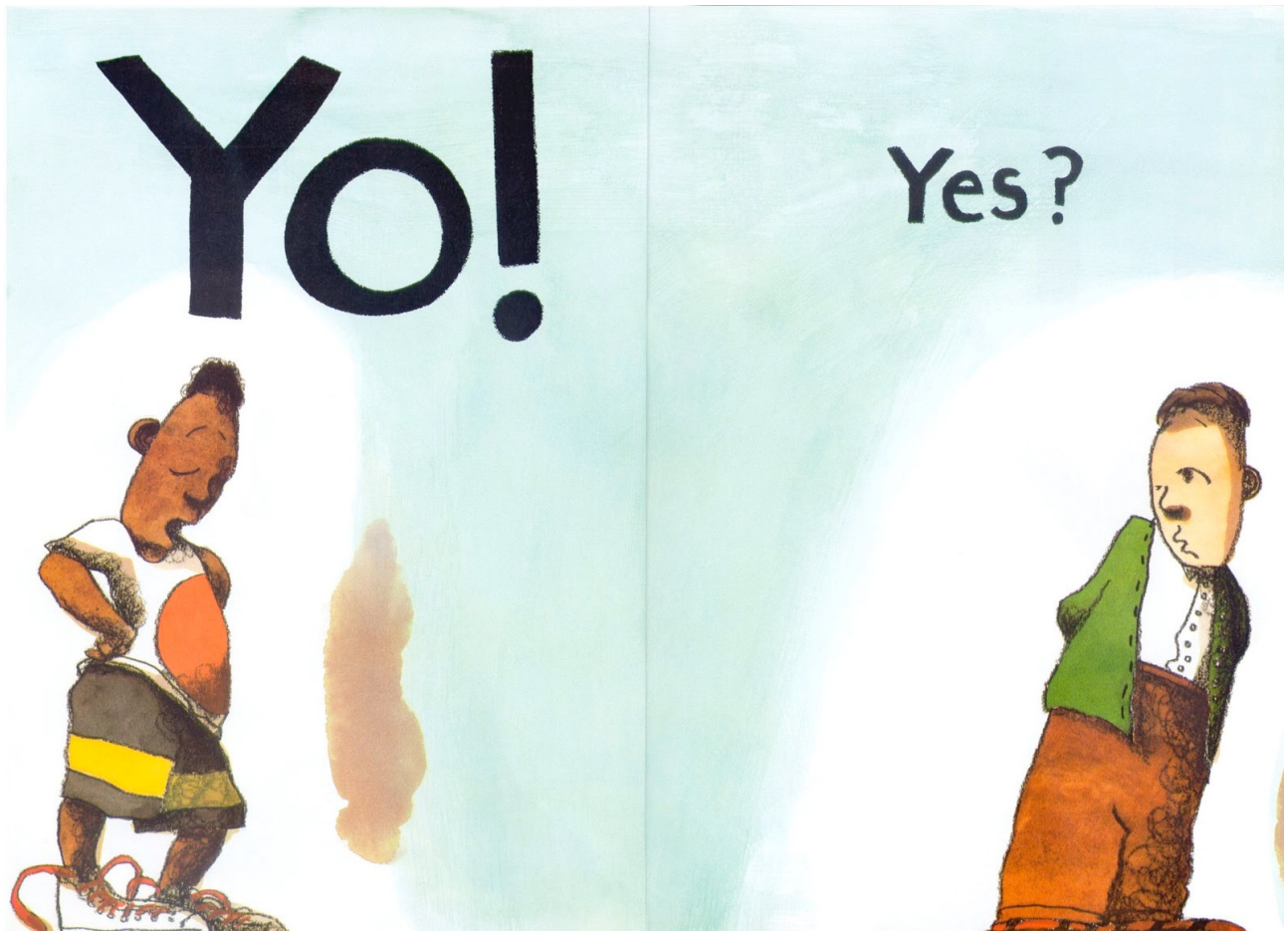
Figura 3. Exemplo de dupla página do livro *The very hungry caterpillar*.



Em outros casos, a dobra física pode servir um propósito narrativo, colaborando, pela composição das imagens, na criação ou no reforço sugestões de divisão, separação ou

contraste. Ainda sem intervenção direta na narrativa, a dobra funciona uma espécie de divisão “natural” que é explorada, estando ao serviço da mensagem. O volume *Yo! Yes?* (1993), de Chris Raschka (Figura 4), é um bom exemplo de como a dobra é usada para estabelecer distância e diferença entre as duas personagens, cada uma em lados opostos da dupla página durante grande parte da narrativa. No final, o cruzar da linha imaginária que separa os protagonistas que a dobra simboliza significa a sua aproximação e o começo do que parece ser uma relação de amizade.

Figura 4. Exemplo de dupla página do livro *Yo! Yes?*



Contudo, o que agora nos interessa analisar aqui corresponde ainda a um salto mais significativo na funcionalidade da dobra, uma vez que esta é integrada na narrativa, assumindo papéis relevantes e de algum protagonismo na história. Esta estratégia reveste-se de um claro recorte metaficcional, na medida em que a narrativa chama a atenção para características do seu suporte físico, implicando a reflexão sobre o seu funcionamento e sobre a sua criação, com impacto na leitura e interpretação do artefacto. Os estudos sobre o relevo do *design* gráfico no livro-álbum, determinante, a par do texto e das ilustrações, para a cocriação de sentidos, têm vindo a chamar a atenção para a importância dos elementos peritextuais e para a materialidade. Lambert (2010; 2018) destaca não só o relevo das opções em termos de composição das páginas, mas também as suas implicações ao nível da leitura profunda, colaborando no processo interpretativo. Apesar disso, a investigação especificamente dada a este elemento é escassa, com uma ou outra exceção pontual, sobretudo centradas na análise de obras específicas. Os livros-álbum sem texto de Suzy Lee,

por exemplo, deram origem a várias leituras (Silva, Santos e Costa, 2017; Girão, 2018; Pedroni, 2019), incluindo a reflexão da autora (Lee, 2012) sobre as suas opções de composição. Almeida e Campos (2020), por seu turno, analisam alguns exemplos de usos variados da dobra em diferentes livros publicados no Brasil, sublinhando o impacto deste elemento na construção de sentidos.

Neste contexto, pretende-se, a partir de um corpus alargado de livros-álbum metaficcionais publicados nos últimos anos, em diferentes línguas e países, proceder a uma análise tão exaustiva quanto possível das funcionalidades narrativas da dobra, propondo uma tipologia capaz de as descrever.

3. ANÁLISE DO CORPUS: UMA PROPOSTA TIPOLÓGICA EM TORNO DAS FUNCIONALIDADES DA DOBRA

a. A dobra como divisória física: muro, fronteira ou barreira

Em resultado de um crescimento significativo da oferta de livro-álbum metaficcional, a dobra tem igualmente conhecido uma maior valorização, podendo desempenhar diferentes funções. A mais comum, atendendo às características deste elemento, é a de divisória física, associada à delimitação formal/gráfica dos dois lados da página dupla. Contudo, esta divisão pode assumir várias formas, surgindo como um muro, uma parede ou uma fronteira. Em todos os casos é à dobra que é conferido o papel de impedir (ou dificultar) movimentações entre os dois lados da página, criando uma divisão clara, que pode mesmo ganhar tridimensionalidade, entre espaços. A página transforma-se em espaço delimitado pelas margens do livro e pela dobra, onde as personagens atuam, ainda que a autorreferencialidade não seja obrigatória. Isto é, a dobra pode assumir a forma de um muro ou uma barreira e ser referida exclusivamente como tal, ou pode manter a sua identidade associada à materialidade do livro. Nessa medida, o nível de metaficcionalidade é variável, dependendo da forma como este elemento é linguisticamente referido. Vejamos alguns exemplos em concreto.

Roger is Reading a Book (2015) é, possivelmente, o exemplo mais tradicional do uso da dobra com funcionalidade narrativa (Figura 5), uma vez que ela assinala a parede que divide as casas contíguas de dois vizinhos, Roger e Emily, cada um deles ocupando espaços diferentes da página. A coexistência de ambos não parece fácil, porque Roger gosta de ler, mas Emily dedica-se a uma série de atividades ruidosas, que perturbam a leitura de Roger. Depois de várias tentativas frustradas deste último para que a sua pequena vizinha deixe de fazer barulho, Roger decide oferecer-lhe um livro, convidando-a a ocupar o seu tempo de uma forma mais silenciosa e tranquila, pelo menos até uma nova interrupção causada por outra personagem.

Neste livro-álbum, Koen Van Biesen explorou ainda o impacto visual associado ao *lettering*, destacando a força das onomatopeias, através do uso de cores, grandes dimensões e peso. Estas estratégias visuais acabam por ter repercussões sonoras, criando fortes sugestões de ruído. O autor recorre ainda a um certo paralelismo visual, assente na combinação de repetições com variações (incluindo na mesma imagem), criando a sugestão de movimento. Apesar da aparente simplicidade da técnica usada, o volume em questão revela-se particularmente rico em termos de possibilidades de leitura, sobretudo pela forma como texto, ilustrações e *design* gráfico se articulam sinergicamente para contar uma história.

Figura 5. Dupla página do livro *Roger is reading a book*

No caso de *Bouh!* (2015), de François Soutif, a dobra constitui uma barreira física que impede a passagem do lobo da página esquerda (par) para a página do lado direito (ímpar), mas permite o seu atravessamento por parte dos três porquinhos, parecendo, deste modo, colocar-se ao lado dos protagonistas da história tradicional, como um adjuvante narrativo, contra o vilão, dificultando-lhe a ação (Figura 6). Esta dimensão de obstáculo seletivo é particularmente relevante, uma vez que não resulta arbitrária ou inocente, mas tem em vista um resultado específico, a frustração das expectativas do lobo quanto à perspectiva de comer os porquinhos. Nesta medida, a dobra reforça a dimensão humorística do texto, associada à incompreensão do lobo perante o que está a acontecer à sua volta, obrigando-o a encontrar alternativas, também no contexto do livro como objeto, para contornar o obstáculo físico que a dobra lhe coloca.

Figura 6. Exemplo de dupla página do álbum *Bouh!*

Em *This book is out of control!* (2017), a dobra não é o elemento central da narrativa, mas estabelece a separação entre dois espaços, o interior e o exterior da casa de Bella, surgindo ilustrada como uma porta, um espaço liminar por excelência. Nessa medida, a porta ora está fechada ora surge aberta, permitindo a passagem de Bella, que cruza várias vezes a dobra. Além disso, a dobra também assegura, na narrativa, a separação entre o comando eletrónico do brinquedo de Ben, usado no exterior, e as suas repercussões nas ações das personagens que se encontram no interior, funcionando como uma espécie de portal mágico de possibilidades praticamente ilimitadas (Figura 7).

Figura 7. Dupla página do livro *This book is out of control*.



No caso de *The Wall: A Timeless Tale* (2019), um livro publicado inicialmente em Itália, mas ao qual tivemos acesso apenas através da edição norte-americana, a dimensão metaficcional é mais ténue, surgindo associada à tridimensionalidade, uma vez que, em determinada altura da narrativa, quando o rei manda construir um muro que mantenha aqueles que são diferentes fora do seu reino, é literalmente erguida uma barreira tridimensional na dobra do volume (Figura 8), que, graças à perfuração das páginas, se mantém durante algum tempo (até o rei mudar de ideias e achar que o seu país é mais interessante e produtivo quando é habitado por todo o tipo de pessoas, mesmo se muito diferentes). Neste caso, não há referências explícitas à dobra ou a quaisquer outros elementos do livro, mas esse elemento físico é aproveitado para reforçar a metáfora que subjaz a este livro-álbum, sobre a inutilidade dos muros construídos para separar pessoas diferentes e impedir a sua circulação, uma vez que a humanidade é caracterizada e enriquecida pela sua diversidade. No final da narrativa, o rei decide destruir o muro e celebrar essa mesma diversidade que tanto o incomodava no início, porque descobriu que precisava de todas as pessoas. A existência do muro tridimensional coloca o leitor numa perspetiva particular em relação às páginas, observando a cena de um plano superior, numa perspetiva próxima da *bird eye view*.

Figura 8. "Muro" construído no meio do livro.



Em *The Wall in the Middle of the Book* (2018), de Jon Agee, também temos um muro que divide o livro ao meio, desta vez apenas desenhado e sem tridimensionalidade, mas, desde o título, fica clara a sugestão metaficcional, com as constantes autorreferências. O protagonista tem consciência de que está num livro e numa história, ainda que o seu conhecimento do que acontece para lá do limite da página – o muro – seja parcial e imperfeito. Aliás, a narrativa centra-se exatamente na desconstrução das certezas do protagonista, sobre o seu lado do muro e sobre o outro lado do muro, sendo relevante a relação em contraponto (Nikolajeva e Scott, 2000, p. 226) entre o texto e as ilustrações, numa contradição do primeiro pelas segundas. O questionamento da “verdade”, aqui claramente associada ao discurso oficial e populista, assente em oposições básicas entre nós (bons) e os outros (maus), implica reflexão crítica sobre a realidade e sobre o discurso construído a partir dela, mas também conhecimento empírico. O herói descobre à sua custa como estava enganado sobre ambos os lados do muro, o seu e o outro, sobre o ogre (Figura 9).

Figura 9. Dupla página do livro *The wall in the middle of the book*.



No caso de *Daqui ninguém passa* (2014), de Isabel Minhós Martins e Bernardo P. Carvalho, é exclusivamente a dobra, sem qualquer ilustração adicional, que marca o limite a partir do qual as personagens estão proibidas de passar, por decisão do General Alcazar. A dobra funciona assim como uma espécie de fronteira “natural”, pela divisão que gera da dupla página. A sua existência formal resulta do seu reconhecimento pelas personagens, respeitando, até ao limite, a determinação de não atravessar a página. Contudo, são também estas mesmas personagens, que se vão avolumando no lado direito da dupla página, que permitem dar conta do desequilíbrio na ocupação do espaço disponível, com consequências no questionamento da imposição superior. É particularmente significativo que o guarda que é deixado a tomar conta da fronteira se mantenha fiel às ordens recebidas até ao limite, mas que não resista ao pedido simples de um grupo de crianças que, inadvertidamente, deixa passar uma bola para o outro lado (Figura 10). Esta pequena exceção será suficiente para instigar uma espécie de levantamento popular contra a determinação oficial superior, vista como infundada e aleatória, sem quaisquer justificações legítimas. É por isso que os populares também se juntam em defesa do guarda que desobedeceu às ordens superiores, rapidamente transformado em herói. As semelhanças com a Revolução de Abril de 1974, mesmo se aparentemente ténues, residem nessa união entre a população e as patentes mais baixas das hierarquias militares, na defesa de direitos, liberdades e garantias, mesmo as mais simples, como a possibilidade de cruzar a dobra de um livro. Neste volume, é especialmente relevante a forma como a narrativa visual completa a verbal, multiplicando a história através da introdução de um conjunto muito alargado de personagens, todas individualmente identificadas nas guardas do livro. A composição visual das páginas, com o crescente

desequilíbrio na ocupação do espaço disponível, reforça a sugestão da falta de lógica da ordem dada.

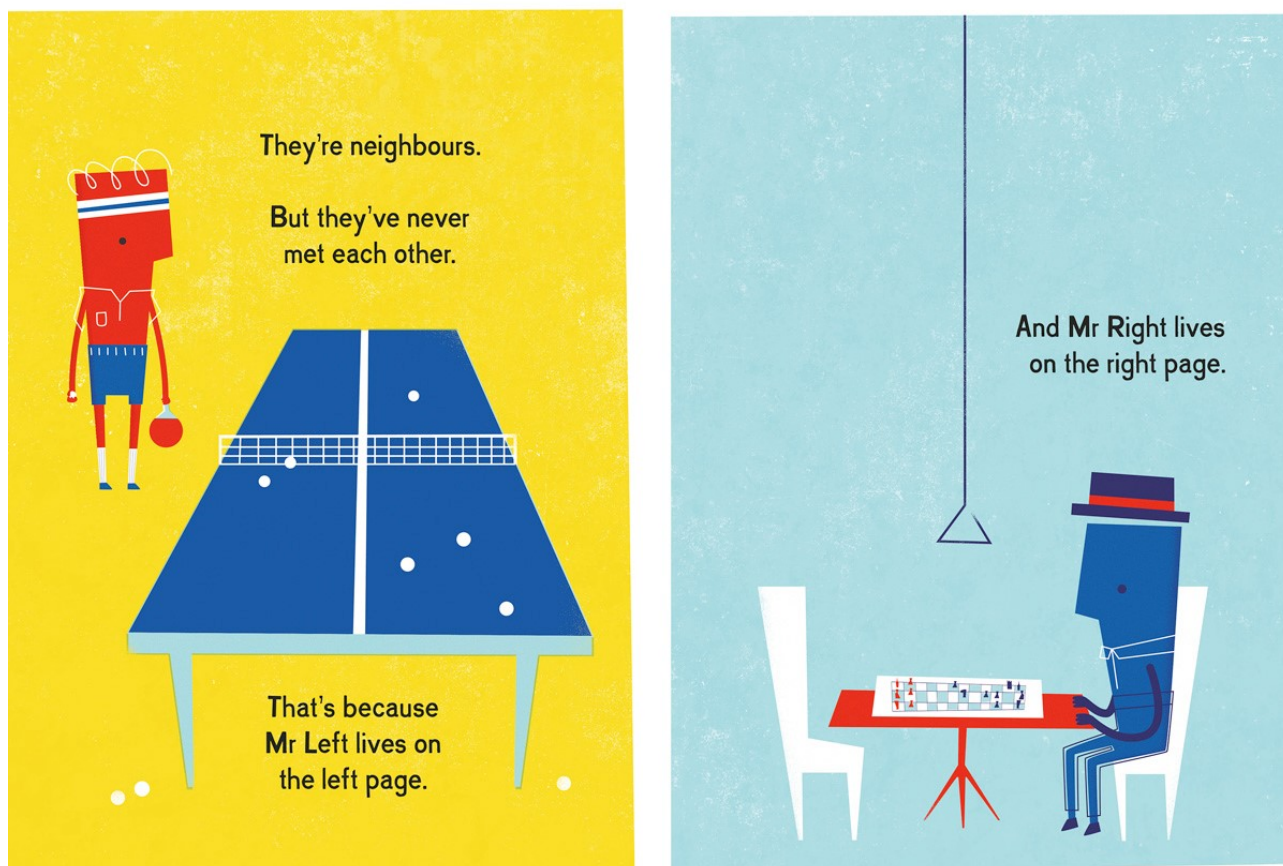
Ainda que não tenha diretamente a ver com a dobra, merece referência a “customização” que caracteriza toda a publicação, através do recurso à escrita manuscrita em todos os elementos textuais, incluindo ficha técnica, por exemplo, o que, associada à opção pela técnica de ilustração com caneta de feltro colorida, dá ao livro um cunho mais pessoal, quase artesanal.

Figura 10. Dupla página de *Daqui ninguém passa!*



É também sobre a divisão física que a dobra institui no livro que fala o volume *Mr Left and Mr Right* (2017), de Daniel Fehr e Celeste Aires. Daniel Fehr é conhecido pelos seus álbuns metaficcionalis³ e, neste caso, a proposta assenta na ideia da personificação das páginas, esquerda e direita, transformadas respetivamente em Senhor Esquerdo e Senhor Direito que, devido à posição que ocupam, não se podem aproximar e juntar (Figura 11). Neste caso, a fronteira é marcada não só pela dobra, mas também pelo emolduramento das imagens e pelas cores dominantes em cada uma delas, sublinhando as diferenças existentes. Sendo que é o objeto-livro, na sua dimensão material, que impõe a distância e a separação, será também graças a ele que é encontrada uma estratégia capaz de juntar as personagens, com recurso à abertura de abas no final da história. O livro revela-se, assim, um objeto cheio de potencialidades, capaz de superar os seus próprios limites e de surpreender continuamente os leitores. Esta valorização da dimensão material do objeto-livro, de ressonância experimental, parece provar não só as inesgotáveis potencialidades criativas que ele encerra, como se revela uma estratégia lúdica de grande efeito, conduzindo a uma leitura circular, repetida, do volume.

Figura 11. Dupla página de *Mr Left & Mr Right*.



b. A dobra como divisória imaginada: separação entre a realidade e a fantasia

A criadora sul-coreana Suzy Lee, na trilogia composta pelos livros *Onda* (2009), *Espelho* (2009) e *Sombras* (2010), tirou partido da dobra na composição narrativa, explorando vários tipos de efeitos visuais e de sugestões simbólicas. Se, em *Onda*, a dobra é sobretudo uma fronteira simbólica e, até, algo fluída, entre a terra e o mar, universos entre os quais a protagonista se move, num jogo de descoberta dos elementos naturais e da sua interseção, nos casos de *Espelho* (2009) e *Shadow* (2010), a dobra estabelece uma clara separação entre duas imagens que se relacionam entre si. Seja por via do reflexo especular, no primeiro caso, seja por via da sombra, no segundo, ambos os livros tiram partido do formato (respetivamente vertical e horizontal) e da materialidade⁴ do livro para promoverem um certo questionamento dos limites do real e das possibilidades geradas pela imaginação, mesmo a partir de imagens criadas por reflexo ou por sombra. Nesta medida, ambos os volumes, predominantemente sem texto, iniciam com propostas visuais marcadas pela repetição e pelo realismo, para assumirem depois uma vertente mais fantástica, potenciada pela imaginação da protagonista e pelo seu olhar singular sobre o mundo e sobre si própria. A deriva fantástica parece decorrer de uma espécie de quebra da funcionalidade física da dobra, de cariz mais realista, assumindo uma vertente mais simbólica, na medida em que é dominada pela imaginação.

Em *Espelho*, as páginas esquerda e direita funcionam em jogo especular até ao momento que a protagonista desaparece na dobra, já que a partir daí a imagem refletida parece ganhar autonomia e vida própria, deixando de repetir simetricamente o que se passa na outra página. No momento em que a protagonista quebra o espelho, termina o jogo de reflexos e ilusões, numa espécie de sugestão circular que parece regressar ao início da narrativa.

Figura 12. Dupla página de Espelho.



Em *Shadow*, o jogo de sombras inicial depressa ganha contornos fantasiosos, com os objetos comuns a ganharem novas formas, de acordo com a imaginação da protagonista. A dobra consiste na linha que separa a imagem da sua sombra, mas também passa a ser a divisória entre a realidade e a imaginação, uma espécie de portal mágico que permite a criação de outros mundos. O apelo da realidade – através da afirmação “Dinner’s ready!” – transporta a protagonista de regresso ao espaço inicial, pondo fim ao jogo criativo em que esteve envolvida, mas parecendo convidar o leitor à sua continuação (Figura 13).

Figura 13. Dupla página de *Shadow*.



Em ambos os volumes, a dobra representa a divisão entre a dimensão realista e a fantástica, sendo ultrapassada com recurso à imaginação, ferramenta poderosa de criação de mundos possíveis. Além disso, o uso de uma única cor quente (para além do preto que domina as ilustrações), que pode ser o amarelo ou o laranja, respetivamente, colabora na sugestão da dimensão mais fantasiosa e imaginativa da narrativa, reforçando a vertente onírica, ligada à imaginação das personagens.

c. A dobra como passagem para outros mundos (ou para dentro do livro)

Mas a dobra também pode ser recriada como uma espécie de portal ou pórtico para outros mundos ou para o próprio interior invisível⁵ e inacessível do livro, numa proposta de evidentes contornos metaficcionalis, chamando a atenção do leitor para o livro como artefacto.

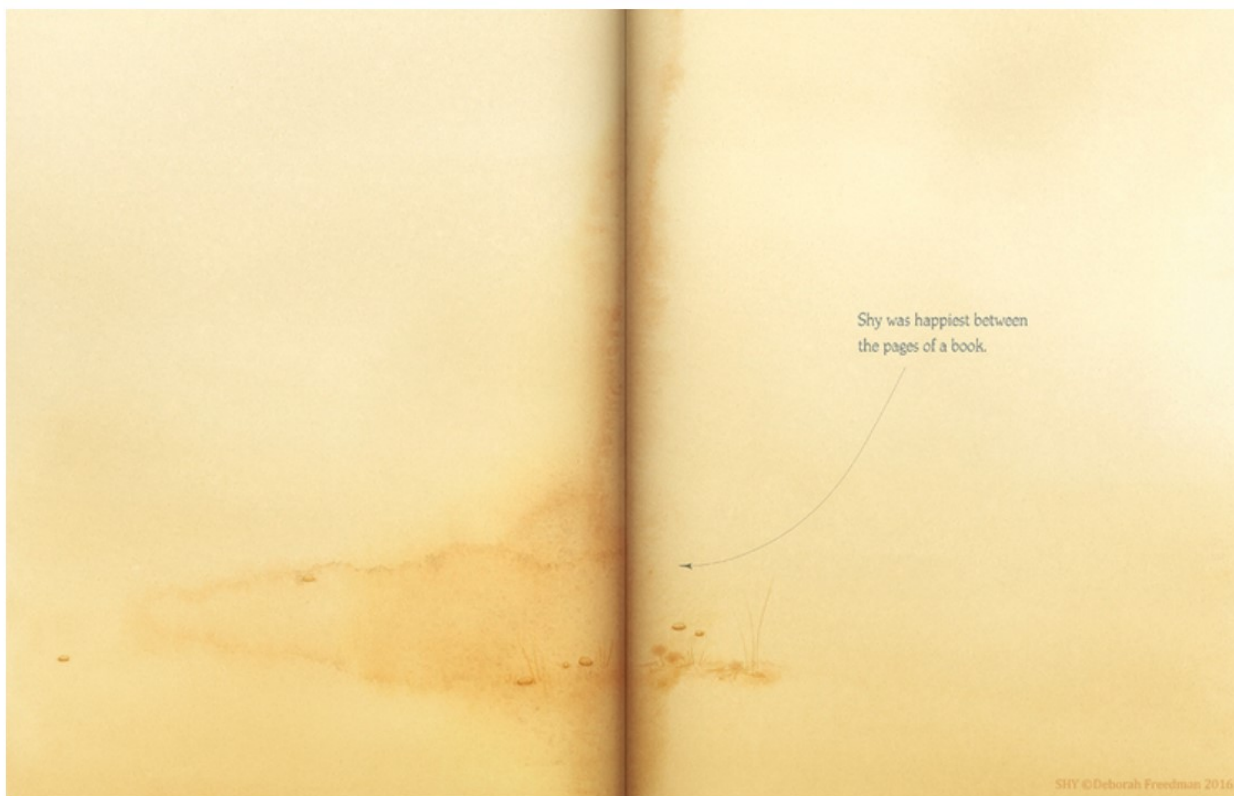
Volumes como *This book just ate my dog!* (2014) e *This book just stole my cat!* (2019), de Richard Byrne (Figura 14), o último ainda sem edição em Portugal, tiram partido desse espaço imaginado ao qual a dobra parece dar acesso. Em ambas as propostas a dobra permite o desaparecimento das personagens e objetos, mas o leitor não tem acesso a esse espaço escondido, ainda que a sua ação física, através do movimento de abanar o livro ou de lhe fazer cócegas, seja relevante para o regresso de todos no final, numa espécie de interação que visa repor o equilíbrio perdido. Em ambos os livros, é relevante a autorreferencialidade presente desde o título (e ao longo do livro, com alusões às páginas por onde os animais se passeiam), sobretudo tendo em conta que se trata de obras dirigidas a leitores muito pequenos, iniciando-os no jogo metaficcional. A necessidade de uma intervenção física direta sobre o livro não só tem implicações ao nível do investimento na dimensão lúdica do processo de leitura, como estimula a interatividade que, mesmo sem movimentos como os que aqui são solicitados, está sempre presente na fruição literária.

Figura 14. Capas dos dois livros de Richard Byrne.



Já em *Shy!* (2016), de Deborah Freedman, a dobra volta a ser espaço de comunicação entre o universo visível e invisível do livro, permitindo à protagonista esconder-se nessa espécie de limbo (Figura 15). Fazendo jus ao seu nome – Shy / Tímida – a personagem principal esconde-se desde o início na dobra, entre as páginas do livro, observando o mundo a partir desse espaço protegido, ao qual tem acesso sobretudo a partir dos livros e das suas leituras, principalmente sobre pássaros. Contudo, apesar de ler muito sobre pássaros, Shy nunca tinha ouvido nenhum e, quando tal acontece pela primeira vez, o deslumbramento é tal que ela vai encontrar a coragem necessária para sair do seu esconderijo e descobrir o mundo à sua volta, vencendo a sua timidez e descobrindo a amizade. É curioso que o leitor também só descobre a identidade da protagonista numa fase adiantada da narrativa, quando ela se dá finalmente a conhecer ao pássaro, emergindo da dobra do livro. Neste caso, a dobra permite a transição da personagem não só entre dois espaços físicos, mas também ilustra uma modificação psicológica, ocorrida no seu espaço interior, entre o isolamento que decorre da sua timidez e a socialização instigada pela curiosidade e pela amizade.

Figura 15. Dupla página de *Shy*.



O livro-álbum *A bola amarela* (2017), de Daniel Fehr, com ilustrações de Bernardo P. Carvalho, distingue-se dos demais volumes pela leitura não linear da narrativa, pois o leitor, amiúde, tem de recuar e avançar páginas, de acordo com as instruções recebidas para procurar a bola de ténis amarela que desapareceu na dobra do livro no início da história. Os protagonistas, Luís e Luísa, estavam a jogar ténis, mas tiveram de parar porque perderam a bola e também eles entraram na dobra do livro e, uma vez no seu interior, descobrem novas cenas e personagens. À medida que vão perguntando pela bola e recebem instruções para tentar encontrá-la, é-lhes pedido que avancem e recuem páginas, o que os leva a encontros inusitados com diferentes personagens. Por exemplo, falam com Deus e também com uma página em branco, mas igualmente com o responsável da secção de perdidos e achados.

A narrativa começa na capa, apresentando os protagonistas, e na folha de rosto o leitor já pode ler o convite para uma partida amigável de ténis entre Luís e Luísa, que se inicia na dupla seguinte. As páginas são, no princípio, transformadas no campo de jogo, correspondendo a dobra à divisória (e respetiva rede) que separa os dois lados. Quando a bola desaparece na dobra, Luís tenta espreitar por entre as páginas e, como ouve música e vozes, ambas as personagens decidem entrar no livro através daquele elemento físico (Figura 16). As páginas seguintes dão conta das descobertas que realizam, a começar por uma festa cheia de personagens, muitas oriundas de outros livros, filmes, séries de televisão e até de videojogos, recorrendo à alusão intertextual e interartística. Entre outros, é possível identificar o Capuchinho Vermelho e a coelhinha Miffy, de Dick Bruna, juntamente com Chewbacca, o Incrível Hulk, Bart Simpson e o SpongeBob. A mistura de referências não só funciona como uma paródia, mas também desafia diferentes competências de leitura, uma vez que as formas de entretenimento de adultos e crianças estão de alguma forma interligadas. O barman, como

costuma acontecer nos filmes, sugere uma visita à secção de perdidos e achados, cinco páginas à frente. Mas este é só o primeiro salto de vários que se seguirão, em busca da bola de ténis perdida. Cada página apresenta uma nova cena, inclusivamente, às vezes, uma nova técnica de ilustração e um aspeto visual diferente, surpreendendo tanto os tenistas quanto os leitores. A imaginação criativa dos autores parece ilimitada, criando situações inesperadas que levam a afirmações como “Um livro pode mesmo ser uma surpresa”, quando encontraram um burro, por exemplo. Nesse caso, a combinação de fotografias em preto e branco com ilustração colorida reforça a sugestão de variação constante da ilustração, criando uma proposta camaleónica e desafiadora. Outras autorreferências podem incluir uma espécie de comentário irónico sobre a estranheza do livro (“que raio de livro este”), sublinhando sua metaficcionalidade.

Para além de ser um livro sobre um jogo de ténis, este volume é sobretudo sobre o objeto – livro-álbum – que funciona como suporte físico para este jogo, representado como um dispositivo complexo, cheio de camadas de sentido, onde memórias, personagens e cenários de outras histórias e de outros *media* parecem encontrar-se preservados sob a superfície da página. Assim, a leitura torna-se um jogo e uma experiência surpreendente e envolvente, semelhante a um videojogo, uma vez que o leitor parece controlar e pode conduzir o processo de descoberta em que a leitura se transforma. A dobra tem não só relevo narrativo para a história, enquanto passagem para o seu interior e para o mundo que nele existe, como é o elemento que assegura a transição narrativa entre níveis diegéticos, já que a história de Luís e Luísa se cruza com muitas outras histórias, em consequência do percurso realizado pelas personagens. É também a dobra que dá acesso a outras construções ficcionais diferentes, incluindo as páginas digitais, recriadas com recurso a registos visuais próprios. Ao contrário do que acontece com os volumes anteriores, em que a dobra é passagem para um espaço outro ao qual o leitor não tem acesso, neste caso, grande parte da narrativa tem lugar nesse mundo aberto pela dobra, cheio de possibilidades infinitas de outras histórias e outros universos paralelos.

Figura 16. Dupla página de *A bola amarela*.



d. A dobra como mecanismo que gera movimento

Esta categoria integra um conjunto de livros que se distinguem dos anteriores pela forma como a dobra é usada não apenas visual e graficamente, mas também cineticamente, uma vez que o processo de leitura implica movimentos físicos de abertura e fecho do livro, criando movimento e dinamismo. No caso de *Livro Clap* (2014), de Madalena Matoso, esse movimento de abertura e fecho das páginas acontece em número progressivamente crescente, seguindo as instruções das onomatopeias, de modo a realizar as ações recriadas em cada uma das duplas páginas. Em todas elas, a dobra é concebida como um eixo a partir do qual a imagem pode ser movimentada, através do fechamento e abertura do livro, imprimindo-lhe animações específicas que dão origem aos sons que as onomatopeias cristalizam (Figura 17). A variedade de possibilidades é significativa, incluindo a realização de vários exercícios físicos, a prática de instrumentos musicais, experiências de voo e até a confeção de uma tosta. As propostas resultam sempre da exploração das potencialidades de um elemento material, a dobra, e da divisão que ela realiza das páginas. A ação física de abrir e fechar o livro interfere com a ilustração, sugerindo movimento e ações realizadas pelas personagens, que parecem animar-se. As onomatopeias presentes em cada dupla página, em número progressivamente crescente, indicam a quantidade de movimentos que o leitor deve executar e simulam o som

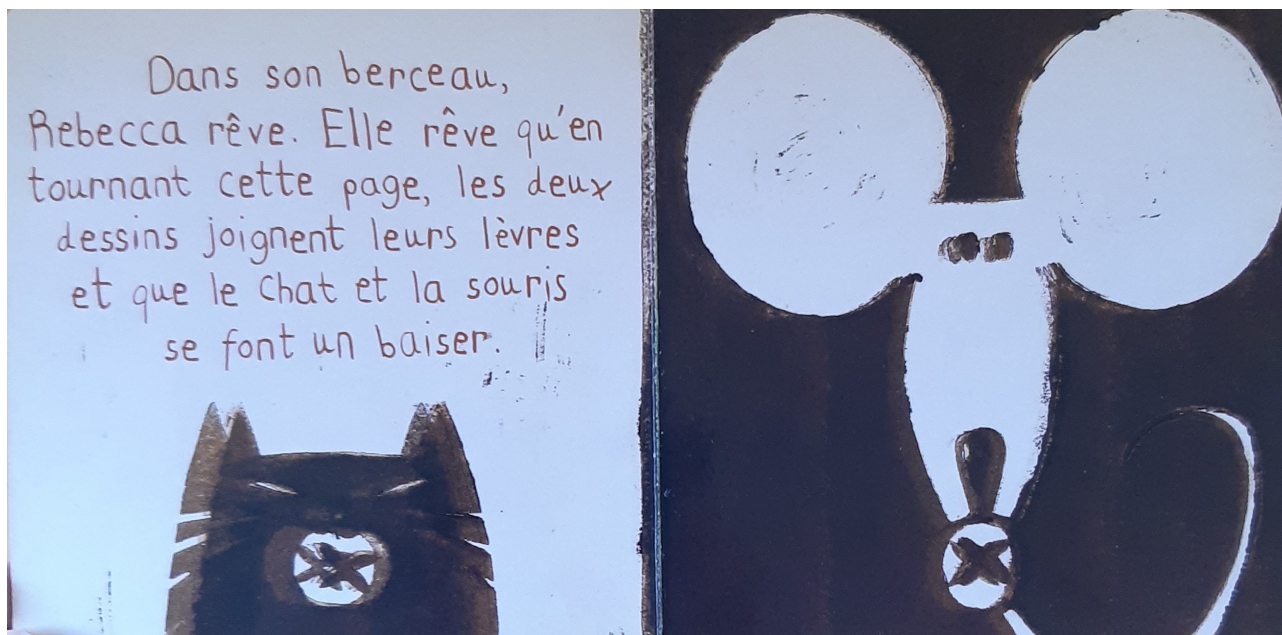
que deles resulta. A leitura transforma-se, assim, num jogo simultaneamente físico e cognitivo, eminentemente lúdico também.

Figura 17. Dupla página de *Livro Clap*.



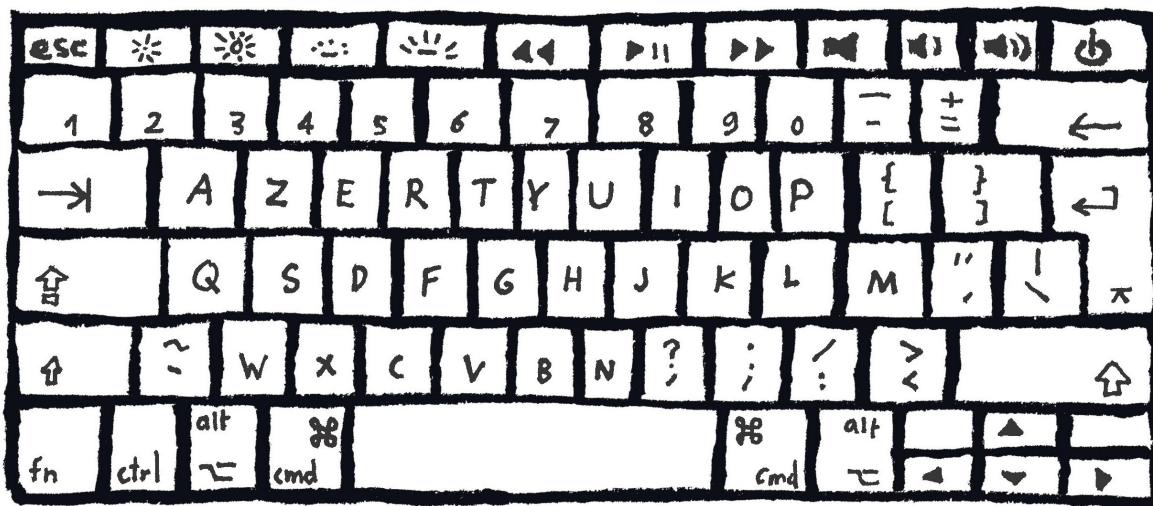
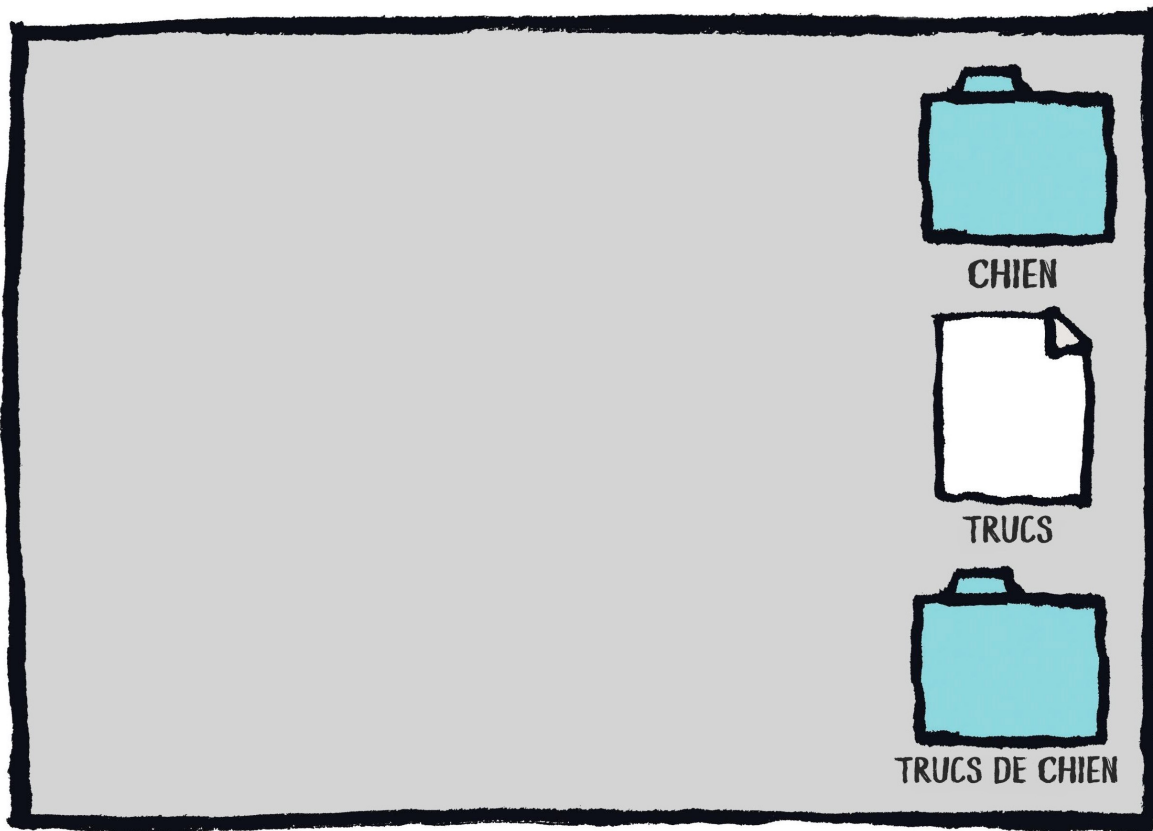
A proposta de *Baisers de papier* (2001), de Raúl, apresenta semelhanças com a anterior, na medida em que também explora a simetria criada pela dobra entre os dois lados da página, bem como as ações, neste caso os beijos, gerados pelo movimento de abrir e fechar o livro. Ao colocar lado a lado alguns rivais (o gato e o rato, soldados de exércitos inimigos, o empregado e o patrão, etc.), o criador permite ao leitor aproximá-los de forma a que se beijem, resolvendo, deste modo, os conflitos e as tensões existentes (Figura 18). O facto de se tratar de um livro cartonado, de pequeno formato, facilita a manipulação por parte dos pequenos leitores, imbuídos, em resultado do formato, do poder de corrigir muitos males do mundo. A materialidade do livro, em particular a sua resistência, como acontece com o volume de Madalena Matoso, permite uma manipulação repetida e insistente, aspeto, aliás, comum a todos os livros incluídos nesta tipologia.

Figura 18. Dupla página do volume *Baisers de papier*.



Finalmente, observem-se ainda os curiosos volumes de Jean Jullien, *Ceci n'est pas un livre!* (2016) e *Ceci n'est toujours pas un livre!* (2021) que exploram a dobra enquanto mecanismo que permite transformar o livro em outros objetos e entidades, estimulando a sua manipulação de forma não automatizada. O livro pode transformar-se num computador (Figura 19), num frigorífico, num micro-ondas ou num elefante, entre muitas outras funcionalidades. A imaginação do criador parece não ter limites e o livro, enquanto objeto, revela-se uma verdadeira máquina geradora de sentidos e interpretações que, em última instância, validam a sua importância e pluralidade de sentidos, mas também a ludicidade e a comicidade das propostas, muitas de eminente cariz paródico, como as alusões dos títulos à obra de Magritte "Ceci n'est pas un pipe" deixam logo perceber.

Figura 19. Exemplo de dupla página do volume *Ceci n'est pas un livre!*



4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sem pretensões de exaustividade, a análise aqui apresentada ilustra o relevo crescente da dobra com valor narrativo, acompanhando as tendências da edição contemporânea de livros-álbum, cada vez mais dominada por elementos de cariz metaficcional. Como já tem vindo a ser sublinhado por vários autores, esta valorização da dimensão metaficcional tem várias implicações ao nível da leitura, com relevo para o aumento da consciência do carácter ficcional da obra literária, sem que ela perca a sua funcionalidade lúdica. Entre as múltiplas estratégias metaficcionais que podem ser encontradas em livros-álbum recentes, encontra-se, em lugar de destaque, a autorreferencialidade, com a proliferação de livros que falam de livros, da leitura e da própria criação literária.

No caso do corpus em análise, esta questão surge com frequência elevada, através de menções diretas a elementos do livro, como a página, a dobra e o próprio livro, incluindo em alguns títulos, como *The Wall in the Middle of the Book*, *This book just ate my dog!*, *This book just stole my cat!*, *Ceci n'est pas un livre!* ou *Ceci n'est toujours pas un livre!*. Em vários volumes, também está presente uma certa dimensão interativa, solicitando a ação do leitor, através do movimento repetido das páginas (*Livro Clap e Baisers de papier*), através de ações específicas como abanar ou rodar o livro (*This book just ate my dog!* e *This book just stole my cat!*), mas também de saltar páginas ou recuar outras (*A bola amarela*).

Outra tendência relevante tem a ver com a exploração da dobra associada ao tema dos muros como barreiras construídas para separar as pessoas, resultantes de preconceitos e do medo do diferente e do desconhecido, presente em volumes como *The Wall in the Middle of the Book*, *The Wall: A Timeless Tale* ou *Daqui ninguém passa*. Esta questão não pode deixar de ser lida à luz do contexto histórico, político e cultural contemporâneo, surgindo como uma crítica mais ou menos explícita ao discurso e à ação de governantes e países envolvidos na construção de muros, como aconteceu com Donald Trump e o muro na fronteira com o México, ou com o Muro da Cisjordânia, construído por Israel, só para dar dois exemplos de vários possíveis.

Os exemplos analisados também permitem perceber como estas práticas criativas estão associadas a alguns autores específicos (ou coletivos, como a editora Planeta Tangerina), que as exploram com alguma sistematicidade, criando poéticas particularmente originais.

Em termos globais, estes livros reforçam igualmente a dimensão lúdica da experiência de leitura, aproximando-a de um jogo, por exemplo, ou revestindo-a de elementos como o humor, vários tipos de cómico, a autoironia e a paródia. Os elementos lúdicos podem ter várias origens, com relevo para o recurso ao cómico, à surpresa do virar de página ou à interatividade, com referências diretas ao leitor, implicando-o na construção da narrativa.

A aposta na dimensão material do livro, entendido como um artefacto, é visível em termos gráficos, com a inclusão de elementos tridimensionais, por exemplo, mas também na valorização dos peritextos, como as guardas, a folha de rosto e a ficha técnica, contribuindo com informação relevante para a narrativa. Os elementos desdobráveis e tridimensionais, com aproximações ao livro-objeto, também surgem em alguns volumes, reforçando o esbatimento entre géneros e formatos editoriais. A articulação entre as diferentes linguagens que enformam o livro-álbum (texto, ilustração e suporte) é um dos aspetos mais relevantes, sendo particularmente significativa no caso destes livros, uma vez que a dobra é explorada narrativamente, com recurso ao texto e à ilustração.

A sofisticação e complexidade das obras alarga o universo de destinatários preferenciais, incluindo os adultos, possibilitando diferentes níveis de leitura. Resultam, sobretudo, da

presença de jogos intertextuais e de alusões interartísticas, da presença de implícitos, do uso da ilustração como contraponto, do recurso à *mise en abyme* e à metalepse.

Estes livros ilustram ainda as potencialidades aparentemente inesgotáveis do formato do livro-álbum enquanto tipologia adequada à experimentação e à criatividade, promovendo igualmente o questionamento e reflexão sobre o próprio livro, também enquanto objeto.

Referências bibliográficas. Livros infantis

- Agee, J. (2018). *The Wall in the Middle of the Book*. Dial Books.
- Biesen, K. V. (2015). *Roger is Reading a Book*. Eerdmans Books for Young Readers.
- Byrne, R. (2014). *This book just ate my dog!* Oxford University Press.
- Byrne, R. (2017). *This book is out of control!* Oxford University Press.
- Byrne, R. (2019). *This book just stole my cat!* Oxford University Press.
- Fehr, D. e Aires, C. (2017). *Mr Left and Mr Right*. Templar Publishing.
- Fehr, D., e Carvalho, B. P. (2017). *A bola amarela*. Planeta Tangerina.
- Freedman, D. (2016). *Shy*. Penguin Random House.
- Jullien, J. (2016). *Ceci n'est pas un livre !* Phaidon Jeunesse.
- Jullien, J. (2021). *Ceci n'est toujours pas un livre !* Phaidon Jeunesse.
- Lago, A. (1995). *O personagem encalhado*. Lê [reedição em 2006].
- Lee, S. (2009). *Espelho*. Gatafunho.
- Lee, S. (2010). *Shadow*. Chronicle Books.
- Macrì, G., Zanotti, C., Vallarino, E. e Sacco, M. (2019). *The Wall: A Timeless Tale*. Fox Chapel.
- Martins, I. M. e Carvalho, B. P. (2014). *Daqui ninguém passa*. Planeta Tangerina.
- Matoso, M. (2014). *Livro Clap*. Planeta Tangerina.
- Raúl (2001). *Baisers de Papier*. Thierry Magnier Editions.
- Soutif, F. (2015). *Bouh !* École des Loisirs.

Estudos

- Almeida, S. C. de e Campos, G. B. de (2020). Representações da dobra no design gráfico de livros ilustrados para infância. *FronteiraZ*, 24, 72-86. <https://doi.org/10.23925/1983-4373.2020i24p72-86>

- Athanasios-Krikelis, L. (2020). Mapping the Metafictional Picturebook. *Narrative* 28(3), 355-374. <https://doi.org/10.1353/nar.2020.0017>
- Girão, L. C. (2018). Dentro Do Espelho De Suzy Lee. *Cadernos Do IL*, 57, 247-259. <https://doi.org/10.22456/2236-6385.83223>
- GLIFO (s/d). Metaficción. *Diccionario de Termos Literarios. Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades*. [http://bernal.cirp.gal/ords/dtl/r/diterli3/termop2_termo=metaficci%C3%B3n&p2_contains=\(\(metaficcion\)%20INPATH%20\(%2F%20\)\)](http://bernal.cirp.gal/ords/dtl/r/diterli3/termop2_termo=metaficci%C3%B3n&p2_contains=((metaficcion)%20INPATH%20(%2F%20)))
- Lambert, M. (2010). Gutter Talk and More. Picturebook Paratexts, Illustration, and Design at Storytime. *Children and Libraries*, 36, 36-46.
- Lambert, M. D. (2018). Picturebooks and page layout. En B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The Routledge Companion to Picturebooks* (pp. 28-37). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315722986-4>
- Lee, S. (2012). *A trilogia da margem: o livro-imagem segundo Suzy Lee*. Cosac Naify.
- Lewis, D. (1990). The constructedness of texts: picture books and the metafiction. *Signal*, 62, 131-146.
- Lewis, D. (2001). *Reading contemporary picturebooks: picturing text*. Routledge Falmer.
- McCallum, R. (2004) Metafiction and experimental work. En P. Hunt (Ed.), *International Companion Encyclopedia of Children's Literature* (pp. 393-405). Routledge.
- Navas, D. e Girão, L. (2016). O personagem encalhado: figurações do fazer literário em Angela Lago. *Pensares em Revista*, 9, 135-155. <https://doi.org/10.12957/pr.2016.30911>
- Nikolajeva, M. e Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*. Garland Publishing.
- Pantaleo, S. (2004). Young Children and Radical Change Characteristics in Picture Books. *The Reading Teacher*, 58 (2), 178-187. <https://doi.org/10.1598/RT.58.2.6>
- Pantaleo, S. (2014). The metafictional nature of postmodern picturebooks. *The Reading Teacher*, 67(5), 324-332. <https://doi.org/10.1002/trtr.1233>
- Pedroni, F. (2019). O Encantamento da dobra: Lugares de passagem. *Revista Dobra*, 4, 1-14. Retrieved from <http://www.revistadobra.pt/dobra-mdash-4--5.html>
- Serafini, F. e Reid, S. F. (2020). Crossing Boundaries: Exploring Metalectic Transgressions in Contemporary Picturebooks. *Children's Literature in Education*, 51(2), 261-284. <https://doi.org/10.1007/s10583-019-09382-9>
- Silva-Díaz, M. C. (2017). Picturebooks and metafiction. En B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The Routledge companion to picturebooks* (pp. 69-80). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315722986-8>

- Silva-Díaz, M. C. (2005). *Libros que enseñan a leer: álbumes metaficcionales y conocimiento literario* [Tese de Doutoramento]. Universidade Autònoma de Barcelona.
- Silva, C. R. C., Santos, C. I. P. dos e Costa, D. da S. (2017). A narrativa visual de “A Trilogia da Margem” de Suzy Lee. Em CONFIA. *International Conference on Illustration & Animation* (pp. 417–427). https://confia.ipca.pt/2017/files/confia_2017_proceedings.pdf
- Sipe, L. e Pantaleo, S. (Ed.) (2008). *Postmodern picturebooks: play, parody and self-referentiality*. Routledge.

Notas

- ¹ Esta autora enumera as seguintes características: “overly obtrusive narrators who directly address readers and comment on their own narration; disruptions of the spatio-temporal narrative axis and of diegetic levels of narration; parodic appropriations of other texts, genres and discourses; typographic experimentation; mixing of genres, discourse styles, modes of narration and speech representation; multiple character focalisers, narrative voices, and narrative strands and so on.” (McCallum, 2004, p. 587).
- ² Entre eles encontram-se os seguintes: intertextualidade e paródia; intrusões do narrador e do autor; formas narrativas específicas; disrupções e descontinuidades narrativas; *mise en abyme* e outras estratégias auto-reflexivas; narrativas polifónicas e paralelas/simultâneas; metaficção historiográfica pós-moderna; entre outros.
- ³ Ver, entre outros, o caso de *A bola amarela* (2017), com Bernardo P. Carvalho, de que falaremos mais adiante, e *Come si legge un libro?* (2018), assinado em parceria com Maurizio A. C. Quarello.
- ⁴ Extensível ao papel, como se observa no livro *Sombras*, onde é possível também observar a ilustração final (e todas as outras!) a contraluz, permitindo a continuação do exercício de sombras que é proposto.
- ⁵ O volume *O personagem encalhado*, de Angela Lago, explora esse espaço do interior do livro, apresentando um personagem que emerge desse universo interior para o espaço do livro. Apesar de ser um volume de 1995, não deixa de assumir uma relevante dimensão metaficcional, conforme já foi sublinhado (Navas e Girão, 2016), explorando várias facetas do livro enquanto objeto, incluindo o próprio agrafo usado na encadernação, no qual a personagem prende um pé.