

# ACHEGAS PARA O ESTUDO DO CONTO *OS TRÊS PORQUINHOS*: SOBRE ALGUMAS RETEXTUALIZAÇÕES EM FORMATO DE LIVRO-BRINQUEDO

Diana Maria MARTINS\*  
Sara Reis da SILVA\*\*

- **RESUMO:** Centrado na reflexão sobre a pertinência da dimensão gráfica na receção do conto clássico *Os Três Porquinhos*, este estudo ocupa-se da análise de alguns livros-brinquedo criados a partir deste hipotexto, tendo como *corpus* textual um conjunto de publicações traduzidas em língua portuguesa, de autoria variada, com chancelas distintas e cronologicamente dispersas, a saber: uma reavaliação do artista checo Vojtěch Kubašta (1914-1992), distribuída pela Electroliber, três obras contemporâneas da Porto Editora, duas propostas da Yoyobooks, uma edição da Girassol e uma reavaliação da Booksmile. Situada no âmbito dos estudos literários, mais concretamente, em torno da literatura para a infância, em articulação com saberes da ilustração e do *design*, a presente abordagem intenta perquirir as principais singularidades verbo-icónicas e gráficas, em articulação com uma referência crítica aos elementos gráficos e/ou peritextuais que diferenciam alguns volumes do conto em questão, contribuindo, deste modo, para a reflexão em torno de uma das tendências mais marcantes da edição contemporânea para a infância, designadamente a relevância e o empenho imagético, gráfico e lúdico do objeto-livro.
- **PALAVRAS-CHAVE:** Literatura para a infância. Livro-objeto. Livro-brinquedo. *Os Três Porquinhos*. *Design*.

## Introdução

A edição para a infância goza hoje de um frutuoso período no que concerne ao número de propostas editadas, mas também no tocante à diversidade de formas(tos) ofertada(o)s, pelo que experimentação, hibridismo, provocação, interatividade, ludicidade, entretenimento, prazer, emoção, persuasão são vocábulos conspícuos, na

---

\* IPCA – Instituto Politécnico do Cávado e do Ave. Escola Superior de Design. Barcelos - Portugal e Universidade do Minho. Instituto de Educação – Centro de Investigação em Estudos da Criança. Braga – Portugal. 4710-057 – dmmartins@ipca.pt

\*\* UM – Universidade do Minho. Instituto de Educação – Centro de Investigação em Estudos da Criança. Braga – Portugal. 4710-057 – sara\_silva@ie.uminho.pt

Artigo recebido em 22/11/2020 e aprovado em 15/04/2021.

contemporaneidade, da investigação académica dedicada a este universo. A crescente estetização do livro infantil<sup>1</sup> serve, por vezes, um propósito mais ou menos comercial, advindo da necessidade de diferenciação face aos demais produtos culturais e de entretenimento dirigidos à infância na atualidade, mas decorre igualmente de uma oferta vasta de processos de impressão, de materiais, de tintas e de acabamentos (dobras, vincos, cortantes, vernizes, plastificação, cunho ou relevo, por exemplo) que permitem a *designers*, engenheiros de papel e editores a opção por estratégias gráficas significativas para a mensagem global da obra. Deste modo, podemos identificar uma tendência crescente de livros para a infância na qual é evidente uma organização ousada, lúdica e semanticamente pertinente de elementos gráficos e/ou visuais em articulação com uma exploração criteriosa e cuidada de saberes de produção gráfica.

Na verdade, não consideramos improvável a hipótese desta linha contemporânea tida como emergente decorrer do facto de a década de 80 se ter distinguido como um período relevante da História do *design*, marcado por um crescente interesse em torno deste universo. Com efeito,

[...] o ensino académico vulgarizou-se e expandiu a sua área de acção a mestrados e doutoramentos, dando origem a todo um conjunto de trabalhos, textos, exposições e catálogos. Por outro lado, a própria forma de praticar o design mudou, em boa parte graças ao aparecimento do computador pessoal que permitiu a centralização num só indivíduo de um conjunto de tarefas previamente dispersas, dando origem quer a novas práticas profissionais, quer a novas especializações dentro das práticas profissionais clássicas – se, até há pouco tempo, design e edição, por exemplo, eram tarefas separadas pelas próprias ferramentas e locais em que eram exercidas, neste momento centram-se por vezes no mesmo computador e no mesmo programa. (MOURA, 2011, p.15).

A intervenção do *designer*, tal como a da figura do ilustrador, tem vindo a mostrar-se, portanto, determinante para a elucidação e ampliação de sentidos do texto literário. Trata-se de um fenómeno visível pelo cuidado acrescido sobre a relação verbo-icónica em sintonia com uma atenção acrescida à forma do livro e ao modo como se articulam todos os elementos peritextuais que constituem este artefacto, dando azo a efeitos de surpresa e até de subversão ou de questionamento dos pressupostos tradicionais inerentes ao processo de criação de um livro<sup>2</sup> infantil. Na verdade, como esclarece Rick Poynor (2010) no seu volume *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-Modernismo*,

---

<sup>1</sup> A respeito do processo de transfiguração do livro para a infância desde o século XVIII e da sua relação com os pilares da sociedade hipermoderna, *vide*, por exemplo, “Algumas notas sobre os livros infantis na hipermodernidade: *O Polegarzinho* ou *As Botas de Sete Léguas* numa seleção de livros-objeto para a infância”, de Diana Maria Martins e Sara Reis da Silva, publicado na *Acta Scientiarum. Language and Culture* ou, ainda, das mesmas investigadoras, “A evolução do livro-objeto: técnica e estética”, presente na revista *FronteiraZ - Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária*. Cf. Martins e Silva (2020a, 2020b).

<sup>2</sup> No domínio do livro-objeto de autoria portuguesa, merece relevo o cuidado significativo sobre a materialidade do livro levado a cabo por editoras como a Pato Lógico, com destaque para a coleção “Desconcertina”, criada em 2011, composta por livros-acordeão sem texto ou os volumes *De Caras* (LETRIA; LETRIA, 2011) e *Eu Vou Ser*

[...] o ato de criar designs nunca pode ser um processo completamente neutro, já que sempre envolve *acrescentar* algo ao projeto. Até certo ponto, é impossível que um design não seja baseado em gosto pessoal, entendimento cultural, crenças sociais e políticas e profundas preferências estéticas. Além disso, os designers sempre argumentaram que, para funcionar com eficácia, precisam questionar e às vezes até mesmo “reescrever” o *briefing* do cliente. Sua posição encara o entendimento que o cliente tem acerca do problema de comunicação como podendo ser imperfeito, e, por isso mesmo, o cliente precisa da ajuda de um designer. Ao mesmo tempo, os designers são motivados pela necessidade de satisfação criativa e aprovação dos seus pares, fatores importantes mas que algumas vezes não são reconhecidos e que têm um efeito determinante sobre suas obras. (POYNOR, 2010, p.120, grifo do autor).

Reforçar a experiência de leitura e fazer do livro um objeto provocativo, criativo e apelativo à imaginação do leitor<sup>3</sup> decorre das decisões do *designer*, num processo frequentemente de autoria coletiva de criação de um livro para a infância. Na verdade,

*[...] every layout tells a story. Graphic design can manipulate the elements of visual communication – type and image – to lead the reader or viewer from one scene, concept or thought to another, both in linear and circuitous ways. Think of the reader as a driver, who is free to slow down or speed up at will, but who is guided by the designer with speed bumps and traffic signs in the form of type and image size, scale and style.* (HELLER; ANDERSON, 2016, p.110).

Deste modo, o *designer* também ele, tal como o ilustrador, um dos primeiros leitores do discurso verbal (por vezes, figuras coincidentes numa única pessoa), além de responsável por imprimir valor económico, fazendo do *layout* do livro um elemento de destaque, assume, em algumas das obras dirigidas à infância, uma dimensão autoral ou produtora. Assim, ao invés de uma leitura monológica, limitada e meramente funcional (dar forma ao conteúdo), a dimensão material é pensada tendo em vista um apelo claramente sensorial que incita à participação e interpretação do leitor, convidando-o a explorar, a experimentar e a questionar, percurso através do qual ainda se acentua, em certos casos, o carácter polissémico do objecto literário. Todavia, o entendimento do *designer* como autor é um fenómeno recente, visível somente na segunda metade dos anos, e não isento de discussão (POYNOR, 2010). Mesmo assim, como descreve Mário Moura (2011, p.21),

---

(LETRIA, LETRIA, 2020), dois livros *mix-and-match* onde o leitor pode dar azo à imaginação e criar até 4096 personagens inusitadas, e, ainda, a editora Planeta Tangerina, com especial relevo na coleção “Cantos Redondos”, ainda que a atenção ao projeto gráfico seja uma constante nas obras que são dadas à estampa por esta casa editorial.

<sup>3</sup> Note-se que “[...] esta ideia do exercício do design como uma cultura e o modo como está ligada aos livros revela-se no aparecimento de livrarias especializadas em publicações sobre design, que enfatizam pela sua disposição o carácter visual dos livros expostos, chamando a atenção para as suas capas e para o seu design.” (MOURA, 2011, p.16), fenómeno igualmente visível no domínio das obras de potencial recepção infantil.

[...] apesar do “Design como Autor” ser consensualmente um conceito datado e historicamente encerrado, muitas das suas ambições – o maior controle editorial e curatorial sobre a criação de conteúdos, a valorização da narrativa sobre a apresentação neutral de informação, a ideia de um designer responsável socialmente –, acabariam por ser integradas na prática mais comum e mais comercial do design, modificando-o subtilmente.

Precisando um pouco mais, de acordo com o autor supracitado, numa opinião sustentada pelo esquema teórico proposto por Michel Foucault, em *A Arqueologia do Saber* (1969)<sup>4</sup>, a presença da voz do *designer* e controlo no *design* gráfico e, de um modo em particular, nos Big Book<sup>5</sup>, assenta num conjunto de estratégias formais (que, cremos, serem, em grande parte, igualmente descortináveis no domínio da criação do livro infantil), como o uso de elementos peritextuais tradicionalmente utilitários e independentes, então usados como elementos narrativos, podendo passar também pelo modo como se articula a relação verbo-icónica. Além destes,

[...] existe também um uso narrativo do virar das páginas, encenando sequências onde a página na sua totalidade passa a ser a unidade narrativa. Ao longo do livro pode surgir também um conjunto de vozes, encenadas graficamente de forma distinta mas que, no entanto, se subordinam à voz gráfica do designer, podendo ser nuances da sua voz, ou representações de outras vozes – do cliente, de outros designers ou de críticos. Todas estas características apontam e representam um controle total do livro, quer enquanto objecto, quer enquanto conteúdo, levando a que mesmo esta divisão se esbata. (MOURA, 2011, p. 201-202).

Um caso paradigmático no âmbito do que explicitámos é a edição contemporânea de livros para a infância coincidente com a publicação de contos pertencentes ao acervo tradicional oral, património inestimável e filão inspirador que tem resultado na criação autoral de hipertextos ostensivamente atraentes para o potencial receptor infantil, pela sua nova roupagem, coincidente, por exemplo, com a parodização de certos elementos narrativos. Continuamente revisitados ao longo dos tempos, servindo propósitos muito distintos, os contos de fadas de transmissão oral e de autor têm-se apresentado aos pequenos leitores, nas últimas décadas, sob a forma de publicações graficamente desafiantes, apelativas, construções cuidadas onde o leitor é convidado a agir sobre o livro, assumindo um papel crucial para o decurso dos acontecimentos.

---

<sup>4</sup> Cf. Foucault (2005).

<sup>5</sup> Por Big Books Mário Moura (2011, p.9) entende aqueles “[...] livros que certos designers fazem por iniciativa própria, para si mesmos, sem clientes, em muitos casos, dedicados ao seu próprio trabalho, recolhendo-o, comentando-o e – de modo mais ou menos explícito – promovendo-o.” Todavia, como o próprio estudioso defende, estes livros embora sejam vistos frequentemente como catálogos, “[...] só muito raramente se limitam a mostrar os trabalhos antigos de um designer, propondo frequentemente visões do mundo alternativas, em termos políticos, éticos e sociais – *Life Style*, de Bruce Mau (2000), é o exemplo mais evidente, mas é possível ver o mesmo tipo de impulso em *Design Writing Research*, de Lupton e Miller (1999) ou em *Sagmeister: Made You Look* (Hall, 2001).” (MOURA, 2011, p.16-17).

Universo editorial vasto, os livros-objetos podem comportar materializações muito distintas. Como tal, de um modo geral, podemos incluir neste campo editorial obras onde se exploram (de modo isolado ou híbrido) efeitos de movimento e de transformação de imagens pelo recurso a estratégias planas, a contrução de figuras autoeréteis ao virar da página (livros *pop-up*), volumes com modos de encadernação atípicos, bem como publicações onde se observa a adição de ou a impressão em materiais inesperados ou incomuns. Os livros-objeto e, dentro destes, os livros-brinquedo (volumes dirigidos a leitores iniciais) evidenciam uma notória dimensão emocional, lúdica e participativa que faz do livro um artefacto sensorialmente sedutor e apetecível aos olhos e às mãos do leitor, comportando uma leitura descomprometida e envolvente, aquilo que Ana Paula Paiva apelida de “apreciação despretensiosa” (PAIVA, 2017, n.p).

A autora supracitada considera o recurso aos livros-brinquedo no processo de formação do leitor de vital importância, esclarecendo que

[...] primeiro a criança experimenta tocando, sentindo, provando, querendo ou não, tateando, puxando, mexendo, cheirando, virando, abrindo, fechando. Se o livro é feito para brincar e se, mais ainda, carrega o magnetismo do brinquedo isso não me parece supérfluo para a infância, mas sim de grande valor, tanto para a vivência como para a recompensa mental cognitiva que ao explorar descobrirá prazer e conhecimentos. (PAIVA, 2017, n.p).

Reconhecendo, portanto, as potencialidades formativas destas publicações, Ana Paula Paiva salienta que o leitor infantil que tem oportunidade de contactar com livros-brinquedo

[...] vai exercitando a autonomia do seu pensamento, vai ganhando vivências, aos poucos e curiosamente vai descobrindo usos de linguagem denotativos e conotativos, diretos e sugestivos, vai desejando o contato com livros que oferecem não o banal, ou seja, algo mecanicista do tipo monte um quebra-cabeça neste livro, mas sim, algo mágico e significativo que dá corpo ao pensamento lúdico. (PAIVA, 2017, n.p).

A referida estudiosa brasileira destaca, assim, o valor semântico do suporte livro, constatando o papel significativo da linguagem do *design* no processo de decifração de um livro-brinquedo. Chama, ainda, a atenção para a importância da valorização das suas propriedades lúdicas, pois

[...] brincar também é uma forma de elaborar pensamentos, ações, necessidades, vontades, conflitos, propósitos. Então, que os mediadores sejam essenciais nesse processo de ilustração das potencialidades dos livros-brinquedo... e depois, basta deixar as crianças brincarem de ler, instigadas pela imaginação, identificação, prazer, manejo, pelas suas próprias relações motivadas. (PAIVA, 2017, n.p).

Ora, as obras que enformam o *corpus* textual deste estudo centrado no conto *Os Três Porquinhos* inscrevem-se precisamente no universo editorial ao qual nos vimos de referir,

um âmbito fortemente descortinável pela espetacularização visual e gráfica, alcançando a receção deste texto tradicional uma dimensão emocional e performativa que faz do recetor extratextual uma espécie de coautor destas propostas.

### ***Os Três Porquinhos: entre a casa primitiva/primeira e a casa “civilizada”***

Em *Os Três Porquinhos*<sup>6</sup>, narrativa de origem desconhecida da tradição oral, recolhida por James Orchard Halliwell (1843) e dada à estampa, em 1890, com o título original “*The Story of the Three Little Pigs*”, em *English Fairy Tales*, compilação assinada por Joseph Jacobs (1854-1916)<sup>7</sup>, a casa é inegavelmente o *topos* ou a categoria essencial para a acção/motivação das personagens, cuja actuação, no contexto diegético em pauta, substantiva o tópico da saída da casa materna/paterna e, simultaneamente, o confronto (des)avisado com o mundo.

Tendo como personagens os três porquinhos, a mãe destes, o lobo e o homem, neste texto clássico, tornado célebre pela conhecida animação de 8 minutos, dirigida por Burt Gillet dos Estúdios Disney (1933) e que tanto parece ter inspirado muitos norte-americanos durante a Grande Depressão<sup>8</sup>, a edificação de três casas, com diferentes materiais – palha, galhos/madeira e tijolo e cimento –, tidas como possíveis abrigos ou espaços protectores (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1994, p.166), dá conta, sempre em crescendo, de uma construção assente na ingenuidade e na despreocupação, bem como, em contrapartida, na prudência, cautela ou inteligência (BETTELHEIM, 2011), entre outras, redundando na união das personagens principais e na derrota do “eterno” vilão, o Lobo. A intriga tem, assim, como tópico central o processo de amadurecimento e de independência, que, ainda que protagonizado por três actantes, na verdade, estes podem ser lidos como uma só unidade, dando conta cada um deles de diferentes fases do desenvolvimento do indivíduo. Prazer e trabalho (acrescido de uma boa dose de sagacidade) são conceitos contrastantes na narrativa em causa, sendo que os primeiros dois porquinhos optam por uma via rápida e descomprometida, mas frágil de construção das suas próprias casas (que facilmente se pode conotar com a vivência da infância marcada pela mentalidade mágica do sujeito infantil), enquanto que o terceiro se mostra trabalhador e estatuto e empreende um esforço mais demorado, com resultados menos imediatistas, mas que o tornam destemido e robusto frente à figura oponente e provocadora do lobo (lembrem-se as tentativas de persuasão pela oferta dos nabos das terras do Sr. Silva, das maçãs do Jardim Feliz e a ida à feira, episódio onde a situação se inverte, sendo o lobo quem foge do porquinho mais velho que rolara dentro

<sup>6</sup> Para a concretização da análise deste conto, teremos como ponto de partida uma tradução de Maria Luiza Borges, da editora Zahar, inscrita no volume *Contos de fadas de Perrault, Grimm, Andersen & Outros* (2012).

<sup>7</sup> Cf. *Os três...* (1994).

<sup>8</sup> Confira “*In 1933, The Three Little Pigs was made into a highly successful ‘Silly Symphony’ cartoon by Disney, featuring the song (written for the film by Frank Churchill) ‘Who’s Afraid of The Big Bad Wolf?’. Filmgoers saw the Wolf as a symbol of the Depression, and the song became something of a national rallying cry in America.*” (CARPENTER; PRICHARD, 2005, p 526).

da desnatadeira). Ao contrário do que sucedera com os irmãos que acabam devorados (e sublinhe-se o peso semântico deste termo, que se pode associar a uma certa falta de civilidade), o mais velho dos protagonistas, depois de embair o lobo mais do que uma vez (amedrontando-o, inclusivamente), acaba por comê-lo ao jantar, garantindo, deste modo, um estado de felicidade vitalícia. O desfecho prevê, em definitivo, uma figuração da casa como espaço que condensa a união e a intimidade (BACHELARD, 2003), ou, ainda, como cenário privado e seguro<sup>9</sup>.

É, com efeito, seguindo esta última ideia que nos parece, ainda, significativo enveredar por/ponderar sucintamente uma outra linha de leitura, ou seja, uma leitura sociológica do conto e, em concreto, da casa. Seguindo, por exemplo, a formulação teórica de Mateus Santiago *et al.* (2010), no estudo *Os Três Porquinhos: Uma análise dos conceitos sociológicos presentes na história*, o espaço re(construído) pelos três irmãos emerge como uma instituição social e uma das funções que encerra ou coincide com a de propriedade privada. Como se pode ler na abordagem em questão, a casa reflete o valor da propriedade privada, na medida em que se constata que a casa perfeita ou ideal, feita de tijolos, é inviolável. O porquinho que a construiu, ou seja, o irmão mais velho, que, em última instância, estipula o modelo de vida segura, tem a paz de ter a sua integridade física garantida, o seu património e/ou a sua propriedade privada, “quatro paredes” que se distinguem fundamentalmente por albergarem a família e por servirem de refúgio contra o lobo.

Acresce, ainda, um outro aspecto, no nosso entender, de maior alcance semântico, equacionado também no estudo ao qual temos vindo a aludir. Trata-se da evolução do ser humano relativamente à sua moradia ou à sua construção. Por outras palavras, o modelo de casa ideal, a casa de tijolos, é o símbolo da socialização. Como aí se recorda, “[...] as casas de palha e madeira são símbolos do passado, do não evoluído, do não civilizado [...]” (SANTIAGO *et al.*, 2010, n.p). Note-se que, como lembra Mitts-Smith (2010), no conto em análise, como em outras narrativas célebres, como, por exemplo, *Os Sete Cabritinhos*, “[...] *the wolf is a wild animal in domesticated spheres among domesticated animals. His status as a wild animal and predator sets him apart from other characters. He is an outsider, an interloper.*” (MITTS-SMITH, 2010, p.59).

Um apontamento, ainda, para registar que, em 2010, o americano Steven Guarnaccia assina o volume *The Three Little Pigs, An Architectural Tale*, uma estimulante reescrita do famoso conto, baseada na reelaboração estética das três casas dos co-protagonistas segundo os “preceitos” ou alguns dos paradigmas de três famosos arquitectos: Frank Gehry, Phillip Johnson e Frank Lloyd Wrigth. Por conseguinte, com esta renovada narrativa verbo-icónica, se dúvidas houvesse quanto à relevância da casa no conto em questão, assim como relativamente à fertilidade criativa que o texto clássico providamente potencia e naturalmente quanto à natureza dinâmica do texto literário semioticamente aberto a fenómenos de homeostase e de homeorrese (SILVA, 2016), elas dissipar-se-iam.

---

<sup>9</sup> Trata-se de um conto com uma forte carga metafórica – exemplar, até, deste ponto de vista, como comprova o estudo de Nuñez Ramos e Lorenzo González (2004).

## Análise do *corpus* textual

O primeiro dos volumes a analisar corresponde a uma proposta gráfica e visual da autoria de **Vojtěch Kubašta**, figura central do segundo período áureo da História do livro-objeto e autor de um vasto número de livros para a infância, sendo responsável por diversas revisualizações de contos tradicionais, editados na Checoslováquia pela Artia, num período dominado pelo Partido Comunista. Distribuído em Portugal pela Electroliber e impresso na Checoslováquia, este volume intitulado *Os Três Porquinhos*<sup>10</sup> compreende um total de quatro páginas duplas<sup>11</sup>, estando arquitetado numa configuração próxima dos livros *pop-up* de disposição horizontal, com incisões e dobras em V, realizadas diretamente sobre as ilustrações e às quais se somam pedaços de papel que exigem a intervenção física do leitor, figura responsável por introduzir e ocultar informação visual e por conceder movimento a parte do discurso imagético. A centralidade do espaço diegético da casa é notória na publicação em causa (todas as páginas apresentam planos visuais centrados, ora na fachada exterior, ora no interior, com destaque para a chaminé), dado que a própria capa exhibe parte da fachada, atribuindo especial relevo a uma longa janela tripartida, onde se encontram os protagonistas devidamente identificados pelo numeral cardinal, num registo visual próximo do desenho infantil. Esta anotação gráfica surge, aliás, ao longo da obra inscrita sobre as próprias casas ou sobre a uma tabuleta de madeira, mas também sobre o vestuário dos porquinhos, dando-se deste modo ênfase à noção de propriedade privada. Merece também registo a inscrição sobre a lareira  $1+1+1=3$  já no epílogo, que, a somar à capa, revela a leitura desta tríade como parte de uma unidade.

Os dois primeiros espaços arquitetónicos contrastam claramente com a casa de tijolos, bem estruturada e de aparência cuidada e onde, junto a uma janela, encontramos um balde próximo de uma boca de água canalizada, que o leitor é convidado a mover com o auxílio de uma manivela de papel. Uma vez acionado este mecanismo, o leitor é surpreendido pelo aparecimento do porquinho mais velho de feição sorridente, ao mesmo tempo que, acima deste, faz aparecer a figura enfurecida do lobo. A este agente extratextual cabe também a responsabilidade de fazer eclodir o lobo, tanto na capa como por detrás da casa do primeiro dos irmãos, o que confere diversão à leitura e fascina o leitor infantil. Além do vilão que surge na lateral da casa na referida capa do livro, com o mesmo gesto, correm-se as cortinas, que, ainda que passando a esconder os protagonistas (merecendo destaque o facto de o primeiro estar a comer, o segundo a beber e o último, o mais racional e requintado estar a tocar flauta), se encontram devidamente enumeradas e em cujas cores diferenciadas se identificam de antemão os três donos.

Além dos acréscimos imagéticos até aqui indicados, que denotam a interpretação singular de Kubašta, enquanto ilustrador e engenheiro de papel desta obra, também não é despiciente a representação de uma ferradura, de um trevo de quatro folhas, a

<sup>10</sup> Cf. Kubašta ([19--?]).

<sup>11</sup> Na contracapa desta publicação, surge retratado um outro conto “*Dora e os três ursos*”, sendo que, em nenhum deles, surge identificada a data de edição. Ainda assim, a pesquisa realizada permite-nos supor que terá vindo a lume na década de 60 do século passado.

presença de uma coruja sobre a casa do irmão mais velho (cuja cabeça também se move aquando da movimentação da manivela da boca de água) ou a representação de alguns elementos em trio como, por exemplo, três porquinhos mealheiros, três talheres e três pratos. Cuidadosamente elaborada, conjugando de modo sincrónico a dimensão verbal, a pictórica e a gráfica, esta revisualização legitima o estatuto de referência que este criador checo, atento ao envolvimento prazeroso do leitor, ocupa hoje na História do livro-animado. Do ponto de vista textual, convém lembrar que, à semelhança de outros volumes desta coleção que chegaram a Portugal, também aqui o texto em língua portuguesa surge colado sobre o texto original, ou seja, a tradução não se encontra impressa. Ainda que respeitando, na generalidade, a versão matriz é de apontar, no entanto, alguns elementos desviantes, como a construção conjunta dos irmãos da casa dos tijolos após a fuga do segundo porquinho, a omissão das provas propostas pelo lobo ao mais velho, bem como o facto de todos sobreviverem e comerem juntos o lobo e de passarem, no desfecho, a viver todos juntos na casa de tijolos. Note-se, igualmente, uma certa preocupação em envolver o leitor no relato da ação, em consonância, aliás, com o já mencionado apelo físico proposto pela dimensão material, de que é exemplo: “[...] o homem deu-lhe a madeira e o porquinho começou logo a fazer a casa. Entretanto quem havia de chegar?” (KUBAŠTA, [19--?], n.p).

O **volume da autoria de Xavier Deneux**, datado de **2008** e editado com a chancela da Dom Quixote, é parte-integrante da colecção “Uma história para tocar”, inscrição paratextual que anuncia a singularidade gráfica mais proeminente da publicação, ou seja, a mobilização da estratégia que consiste na integração de distintas texturas em elementos relevantes recriados visualmente nas seis páginas duplas nas quais texto verbal, texto ilustrativo e texto gráfico se articulam intersemioticamente. O *incipit* do relato, além de introduzido a partir da fórmula hipercodificada de abertura “Era uma vez”, retoma parcialmente, e ainda que de forma ligeiramente desviante, o conteúdo da abertura do texto matricial: “Era uma vez três porquinhos rosados e redondinhos. Para eles tinha chegado a hora de deixar a casa da mamã e do papá e de construir as suas próprias casinhas.” (DENEUX, 2008, n.p). Também as sequências fundamentais do conto, correspondentes, além da já referida situação inicial, aos três momentos coincidentes com a construção das três casas – uma de palha, outra de madeira e outra de tijolos – e pelo desfecho punitivo para o vilão, seguem o modelo original, embora se cinjam ao fundamental e omitam a intervenção de outras personagens que não sejam os três irmãos e o seu malvado opositor.

A relevância dos já mencionados três espaços físicos construídos é sugerida pela integração de materiais diversamente texturizados em cada um deles, apelando ao toque e à percepção das diferenças (ao nível da resistência, por exemplo) entre os três, percurso que prevê a apreensão semântica também através dos sentidos, neste caso, do tacto. Similarmente, a distinção física entre as personagens que ineractua na narrativa é também estipulada através da diferença da sua aparência, como se conclui igualmente pelo toque nas suas recriações materiais/físicas, marcadas pela integração de dois tecidos distintos, um para os porquinhos e outro para o lobo (no caso do lobo, de um tecido que mimetiza o seu pêlo negro).

Apelativa é, de igual forma, a possibilidade de movimentar ou de fazer correr dois dos porquinhos, que surgem como dois bonecos de papel, com uma pequena pega de papel, bem como o lobo que, pelo facto de poder ser destacado, quase no desfecho do relato, pode ser introduzido num recorte que recria graficamente a entrada pela chaminé na casa de tijolo e a sua queda num caldeirão de água a ferver.

Assim, se o investimento gráfico, a que vimos de aludir, encerra uma intencionalidade que não será difícil de descortinar (apelar ao toque e, assim, proporcionar um contacto lúdico com uma narrativa clássica), também o próprio registo verbal se distingue pela vivacidade e, até, pelo carácter interpelativo – “Adivinhem quem observava gulosamente os três porquinhos?” (DENEUX, 2008, n.p) –, envolvendo e aproximando, deste modo, o destinatário extratextual de um texto literário central na cultura literária da criança.

Interactivos são, também, os dois volumes que integram as colecções “Contos clássicos” (Booksmile, 2017)<sup>12</sup> e “Contos de Fadas com Sons” (YoyoBooks, 2018)<sup>13</sup>.

A primeira obra referida, *Os Três Porquinhos* (2017), propõe, logo desde a própria capa, uma leitura dinâmica, que reclama a acção física sobre o objecto, visto que convida ao gesto de empurrar e é deste que resulta a alteração das personagens apresentadas, que surgem associadas às suas três casas.

A narrativa aproxima-se, desde o início, da versão matricial, nomeadamente no que diz respeito à situação inicial – a mãe incentiva o seus filhos a partir, mas, neste caso, para que sejam autónomos e independentes (“construírem as suas próprias casas”) – e os três momentos ou peripécias, em concreto, ao encontro dos três co-protagonistas com três figuras humanas masculinas: um camponês, um lenhador e um pedreiro (e, neste aspecto, verificamos uma maior concretização identitária destas personagens – no texto original, são referidos apenas como homem/homens –), facto que especifica ou objectiva melhor, orientando a interpretação do potencial receptor infantil. Aliás, é no mesmo sentido que entendemos a inclusão dos mecanismos *pull-the-tab*, por exemplo, quando se trata de diferenciar e atribuir a cada um dos porquinhos um material de construção diferente. Desta estratégia gráfica e da sua manipulação, muito ao sabor da curiosidade infantil, resultam, na verdade, diferentes camadas de leitura, um dinamismo que muito prende a atenção do destinatário extratextual, também ele envolvido na conformação dos sentidos múltiplos que a obra guarda. Refira-se, ainda, e funcionando, da mesma forma, como meio de concretização de movimento, o recurso a tiras circulares destinadas a serem rodadas. É este gesto que, em certos segmentos da narrativa, abre igualmente a possibilidade de visualização da entrada em cena dos co-protagonistas. As ilustrações de Givé não se contêm em termos cromáticos nem no que diz respeito aos diversos elementos naturais – árvores, flores, animais etc. – que aí surgem recriados, em muitos casos com formas e cores compactas, à primeira vista, contrafactuais ou pouco prováveis (árvores pintadas a azul, por exemplo), muitas vezes em contornos geometrizados, mas muito imaginativas. Este é, pois, um volume eminentemente lúdico que oferece a possibilidade de uma leitura animada e envolvente.

---

<sup>12</sup> Cf. Givé (2017).

<sup>13</sup> Cf. Búzio (2018).

Numa linha similar, mas recorrendo a um mecanismo gráfico diverso, *Três Porquinhos*, da colecção “**Contos de Fadas com Sons**”, propõe, de igual modo, uma “leitura com os dedos”, que acorda os sentidos, neste caso, a própria audição, como sugere a designação da colecção.

O texto verbal, manifestamente simples e contido, cinge-se ao essencial, respeitando, em parte, as linhas principais do texto-matriz, mas elidindo muitos aspectos, que se prendem, por exemplo, com a omissão da personagem mãe ou das três supramencionadas figuras masculinas, assim como alterando o desfecho. Neste caso, o lobo cai numa panela com água a ferver destinada a ser usada para um chá, o que, aliás, conforme desvenda a última ilustração, em página dupla, acaba por acontecer. As peripécias, os momentos de tensão, correspondentes às investidas do lobo e, naturalmente, a própria intenção ético-moral do conto clássico prevalecem nesta retextualização actual que conta com a acção física do destinatário extratextual, de quem se espera que prima um conjunto de pequenos botões para dotar a leitura de som, além da cor ou da própria “luz” que a ilustração já oferece.

No volume cartonado editado pela **Girassol Edições** na colecção “**Casinhas com Janelas**”<sup>14</sup>, o aspeto gráfico que mais se destaca, além da própria dimensão reduzida e do formato recortado que mimetiza uma casa, reside nos recortes ou orifícios patentes em todas as páginas (e também logo na capa), uma estratégia que permite ao leitor focar-se e visualizar elementos, regra geral, de teor naturalista, detalhes que, na verdade, reiteram a ambiência ou o espaço físico onde decorre a acção (ou seja, na floresta).

Este livro resistente, adequado a leitores com mãos pequenas e ainda a dar os primeiros passos no contacto com o livro, propõe uma versão do conto em estudo apresentada num discurso verbal marcado por um léxico e por frases simples (parataxe) e curtas. Trata-se de uma retextualização muito truncada e condensada, composta apenas pelas sequências actanciais basilares, designadamente os três momentos distintos de confronto dos três porquinhos com o lobo mau. O desfecho é, igualmente, reduzido ao essencial e manifestamente desviante do desenlace que pode ser lido na versão matricial: “Decidiu [o lobo mau] então entrar pela chaminé, mas o porquinho mais velho pôs ao lume um caldeirão com água a ferver. E lobo queimou o rabo e fugiu dali a correr.” (BUSQUETS, 2005, n.p).

A composição visual, evidenciando uma notória força e variedade cromáticas, não oferece novidade ou um discurso que possibilite um percurso inferencial, nem proporciona uma leitura “em paralelo” ou em contraponto ao texto verbal, mesmo introduzindo pontualmente detalhes sugestivos, por exemplo, o facto de o primeiro porquinho surgir recriado a tocar viola ou de o segundo aparecer a tocar flauta.

Recuperando um formato incomum na edição portuguesa para a infância, a Porto Editora deu à estampa a obra *Os Três Porquinhos*, da colecção “**Livro-carrossel com cenários 3D**”, em 2019, com ilustração de Helen Rowe, texto de Elisabeth Golding e *design* de Anton Poitier<sup>15</sup>. Próximo da configuração do livro-carrossel-estrela, a narrativa

---

<sup>14</sup> Cf. Busquets (2005).

<sup>15</sup> Cf. Golding (2019).

surge limitada a um total de seis composições visuais que fazem lembrar cenas de uma peça de teatro, dado o uso de recortes que funcionam como camadas sobrepostas que conferem profundidade à ilustração. Próximo do objeto decorativo, de capa cartonada com uma lombada cuidada, realizada com recurso ao relevo, a informação presente na contracapa desperta o leitor para a encadernação inusitada desta publicação, destacando, assim, a componente gráfica e visual desta proposta face ao conteúdo “Diverte-te a ler esta história com fantásticos cenários em 3D. Abre o livro e ata as fitas para criares cenários com as tuas personagens preferidas.” (GOLDING, 2019, n.p). Quando completamente aberto, este livro completa um total de 360º, sendo que a lombada funciona como um eixo central que permite girar o livro sobre si mesmo (como um carrossel), ou exige um deslocamento do leitor em torno da obra por forma a visualizar todos os cenários. O deslumbramento visual é o propósito maior desta publicação, sendo o texto disposto numa mancha ao fundo de cada cena. Como tal, o discurso ilustrativo adquire um forte pendor chamativo e encantatório, assumindo essencialmente uma visão descritiva do registo verbal. Ao contrário da versão de Jacobs, os porquinhos partem por sua própria iniciativa. O episódio de engodo da parte do porquinho mais velho também apresenta subtrações e dissemelhanças. Deste modo, o mais esperto terá de atirar as maçãs para se livrar do vilão e rolar dentro de um barril até chegar a casa, excluindo-se a referência aos nabos e à feira, a discrepância das horas combinadas e o temor da parte do lobo que, no hipotexto, desconhecia o conteúdo do barril. Merece destaque, também, a opção por um final incerto relativamente ao destino do lobo, não se esclarendo se este foi comido ou não: “Ninguém sabe ao certo o que foi feito do lobo, mas, por vezes, as pessoas ouvem o som grosseiro de um arrote a vir da casa do porquinho, onde ele viveu feliz para sempre!” (GOLDING, 2019, n.p).

Com data de primeira edição de 2019, a mesma editora publica uma outra *proposta Os Três Porquinhos - com vários cenários e 4 figuras!*<sup>16</sup>, um livro de natureza híbrida onde se conjugam múltiplos mecanismos. Unidos pela natureza lúdica que norteia esta publicação, trata-se de um livro de pequeno formato, cartonado e resistente com diversas páginas que funcionam como abas semelhantes às dos volumes *lift-the-flap*. Desta forma, além da leitura tradicional da esquerda para a direita, torna-se possível a construção de quatro divisões (semelhantes às de um livro-carrossel-casa) que incitam à ação lúdica, convidando o leitor a mimetizar ações das personagens, passeando as figuras tridimensionais pelas divisões e pelo trilhos representados, um desígnio evidente na informação paratextual presente na contracapa “Ajuda os três porquinhos a fugirem do lobo malvado. Abre os fantásticos cenários e usa as figuras para representares esta história!” (MACHELL, 2019, n.p). Soma-se, ainda, a inclusão de pequenas perfurações de formatos variados que permitem antever parte da ilustração seguinte, levando o leitor a deter a sua atenção sobre partes do cenário.

As distinções entre esta versão e o referente literário são inúmeras. Em vez de três porquinhos, aqui temos um dos protagonistas do género feminino que, neste caso, assume o lugar do porquinho mais astuto. Dirigida a leitores iniciais, e tendo por base o recurso à

---

<sup>16</sup> Cf. Machell (2019).

rima que permite uma fácil memorização, em associação a onomatopeias, o aligeiramento da versão matricial é evidente pela omissão do desaparecimento dos dois irmãos e pela representação da mãe em lágrimas pela partida espontânea dos progenitores que decidem viver uma “aventura fascinante”. A somar a estes dá-se preferência a um final feliz marcado pela fuga do lobo, que, assim, não acaba comido ao jantar. Aliás, a própria referência ao desejo de devorar os porquinhos é substituída pela menção ao desejo do vilão de os saudar (“Só quero dizer olá!”), e será só aquando da descida pela chaminé que o lobo fará referência à sua verdadeira intenção: “Se por aqui descer, tenho a sensação de que estes porquinhos serão a minha refeição” (MACHELL, 2019, n.p).

Além das dificuldades financeiras na casa materna, suprimem-se também o encontro com o homem e as tentativas do lobo para tentar apanhar o porquinho mais velho fora de casa, singularidades que denotam uma clara pretensão de eliminar os aspetos adversos inerentes a este hipotexto e uma tentativa de aglutinação das atuais reinvidicações sociais de defesa do poder feminino. A somar ao registo adocicado das ilustrações (fiéis ao discurso textual e de fácil decifração) e das próprias personagens tridimensionais de tamanho reduzido, resistentes e laváveis, acresce a apresentação da obra dentro de uma caixa com uma pega que permite um fácil transporte. Fica, portanto, evidente a pretensão em fazer da leitura desta obra um momento afetuoso, divertido e descontraído, apta a uma exploração autónoma e recorrente por leitores principiantes.

Alicerçado numa mesma visão sumariada e aligeirada do referente textual em estudo e publicado, também, pela Porto Editora, surge, em 2020, um volume de título homónimo pertencente à coleção “**Contos Surpresa**”, com texto de Valentina Deiana, ilustrações de Maria Chiara Di Giorgio e *design* de Elena Scanferla, obra de tamanho reduzido, igualmente cartonada e resistente<sup>17</sup>. Do ponto de vista material, esta publicação diferencia-se, desde logo, pelo recurso a quatro marcadores de dimensão considerável, nos quais surgem representados os três protagonistas e o lobo. Quando puxados estes mecanismos gráficos aproximam-se da configuração dos livros *pull-the-tab*. Ao leitor é reservado, assim, o papel de descobrir partes da narrativa verbal em paralelo com elementos do discurso pictórico centrais da intriga, através de um gesto físico que nos recorda a leitura interactiva própria do formato digital.

Ao invés da escassez de recursos que marca o *incipit* do texto matriz, aqui é-nos apresentada uma família feliz. Substancialmente distinta do seu hipotexto, a partida dos porquinhos, longe de ser motivada por uma vivência difícil, assemelha-se, antes, a uma aventura, conspecto descortinado na própria capa onde os três porquinhos exibem acessórios característicos de um explorador da natureza. Da figura do homem refere-se unicamente o seu encontro com o primeiro dos irmãos, excluindo-se, de igual modo, a menção às tentativas do vilão de alcançar o porquinho mais velho. O desfecho desta proposta dá conta da fuga do lobo após queimar a cauda ao cair na lareira, bem como dos festejos de vitória dos três porquinhos com os amigos. O texto verbal, sendo bastante conciso e simplificado, é parco em diálogos, eliminando-se falas constantemente repetidas e facilmente memorizáveis da versão matricial. Trata-se, como tal, de uma arquitetura

---

<sup>17</sup> Cf. Deiana (2020).

verbo-icônica bastante adocicada e empobrecida, até pelo pouco cuidado atribuído à representação das casas, espaço nuclear deste enredo, tendendo a atribuir mais ênfase ao espaço físico do bosque: “[...] os irmãos decidiram separar-se, e o mais velho disse aos outros para terem muito cuidado com o lobo que vivia no bosque.” (DEIANA, 2020, n.p).

Concluimos com a leitura de uma publicação da Yoyobooks, não datada, e sem referência autoral a qualquer um dos discursos presentes, que tem por título *Três Porquinhos – Um conto de fadas com fantoches de dedo*<sup>18</sup>. Seguindo o formato tradicional de um livro para a infância, sendo cartonado e de cantos redondos, a sua única singularidade passa pela inclusão desse recurso cinético-dramático avançado no próprio título que permite a dramatização/recriação da intriga em análise por parte do mediador adulto, como, aliás, se esclarece na contracapa do livro: “[...] este conto de fadas interativo em breve fará parte do ritual do seu filhos na hora de dormir. Os fantoches de dedo macios e este conto favorito preparam o seu filho para o mais doce dos sonhos.” (TRÊS..., 2019, n.p). Assim, tendencialmente próximo de um propósito simultaneamente pedagógico e comercial, esta publicação centra o seu relato na construção contrastiva das casas (num discurso que chama a atenção para a brevidade da concretização e para a sua parca resistência), omitindo-se a referência aos episódios que revelam a astúcia do mais velho face aos desafios do vilão. De parte ficaram, igualmente, as dificuldades vividas na casa materna e o encontro com o homem. De assinalar também que se substitui a morte dos porquinhos mais ingênuos por promessas de felicidade, após a construção de novas casas agora de tijolo. O próprio lobo acaba por fugir uma vez “queimado e desanimado”, ao contrário do sucedido no desenlace original, onde acaba comido pelo porquinho mais velho. A dimensão imagética segue de perto o referente hipotextual, constituído por frases curtas e maioritariamente em discurso indireto, que, à semelhança da versão anterior, deixa de parte o diálogo entre personagens do hipotexto que acabaria por enriquecer um possível reconto com os fantoches de dedo, que, registe-se, uma vez mais, correspondem à única propriedade material que singulariza a proposta em causa.

## Reflexões finais

A componente gráfica do livro infantil tem a capacidade de dirigir, educar e de persuadir o leitor repercutindo-se na apreensão e no comportamento deste face ao texto verbal e à leitura, como procurámos dilucidar, sendo que, todavia, a liberdade criativa do *designer*, em última instância e em certos casos, acaba condicionada pelas leis do mercado. Nas obras relidas, sobressai, portanto, uma forte sensação de entusiasmo gráfico decorrente de uma concorrência feroz e incessante de outros produtos, um fenómeno que levou muitas editoras de livros para a infância a reconhecerem a força e a pertinência de uma apresentação sedutora de textos clássicos, alguns deles já sobejamente reescritos e reeditados no passado. Assiste-se, portanto, a uma generalização do *design* na sociedade

---

<sup>18</sup> Cf. Três... (2019).

contemporânea, não raras vezes, confundido com a publicidade e o *marketing*, limitado, deste modo, a um instrumento de venda de livros, materializado em publicações que se demarcam por uma hegemonia formal (e imagética, não raras vezes, abundantemente colorida) face a um conteúdo verbal negligenciado e frequentemente suprimido. Os livros-brinquedo, de um modo geral, comungam em grande parte destas propriedades e encerram, por conseguinte, um propósito educativo ou consumista (objeto de consumo/entretenimento). No entanto, coexistem, no domínio editorial, propostas que se encontram num entrecaminho entre o educativo e o literário, que aliam, de forma apreciável, uma intenção educativa a uma visão estética. Deste modo, a dimensão material coabita de modo harmonioso e síncrono com os restantes discursos. A aparência lúdica, provocadora e instigante destas publicações propicia uma relação de cumplicidade entre leitor adulto e leitor infantil (BECKETT, 2012), ao mesmo tempo que possibilita uma apreensão mais autónoma, experimental e afetuosa da parte do destinatário extratextual, que, em última instância, contribuiu para o germinar de uma representação precoce positiva e prazerosa do livro e da leitura.

Na maioria dos volumes analisados, plasma-se, de forma notória, a tendência que procurámos explicitar. Com efeito, ao nível da arquitetura narrativa, o enredo surge re-desenhado, observando-se uma omissão completa da situação inicial do conto matriz – uma mãe que não pode sustentar os seus três filhos e que os manda pelo mundo à procura de fortuna –, além de uma ostensiva simplificação e de uma redução considerável ou ao essencial das personagens – recorde-se que, no texto original, intervêm um homem que ofereceu a palha ao primeiro porquinho, outro homem que transportava varas e que acaba por facultá-las ao segundo porquinho e, ainda, um outro homem com uma carga de tijolos que servem para a construção da terceira casa. Ao nível ideotemático e, até, num quadro axiológico que implicitamente já fomos procurando aclarar, o conto analisado mostra que o crescimento traz desafios e adversidades, mas serve, igualmente, de elogio à postura sábia, destemida e esforçada do terceiro porquinho, transparecendo uma visão esperançosa da adultez do ser humano, fundamental ao desenvolvimento do sujeito infantil que, em parte, acaba ofuscado nas obras relidas, pelo reconhecimento nestas de uma via alternativa e complementar de contacto precoce com este incontornável referente literário, não impeditiva de uma leitura (simultânea ou futura) da versão matricial publicada, ainda no século XIX, por Joseph Jacobs. Ora, esta relevante configuração, no caso de certos volumes aqui revisitados, parece justamente apagar-se ou ser preterida, na medida em que a ênfase é colocada numa linguagem ilustrativa e gráfica que tem como fim último o entretenimento ou a vivência de uma ludicidade que, apesar valiosa, por si só (ou cingida apenas a isso), não deixa de ser limitativa do ponto de vista da conformação de uma educação literária ou artística.

Importa, porém, registar – e para finalizar – que a dimensão autoral da linguagem gráfica é menos frequente em revisitações de contos tradicionais (legitimada, de certo modo, também por ser uma prática financeiramente menos rentável), estando associada a publicações de receção dual (os livros-objeto), caracterizados por uma certa apropriação do próprio conceito de livro, submetido, então, à interpretação do *designer*. A exploração da espacialidade do suporte de um modo mais livre, interventivo e dinâmico faz destes

últimos um espaço de reflexão que eleva o estatuto do *designer* ao de artista, ao mesmo tempo que emancipa o papel do leitor, agente convidado a agir sobre o livro e sobre o próprio texto (coautor). Daqui se conclui que “[...] o design enquanto disciplina já não é uma actividade que existe apenas em função de um cliente exterior – ou seja, como um serviço –, mas torna-se uma disciplina auto-consciente, cujos mecanismos, até agora internos, ganharam também um público próprio.” (MOURA, 2011, p. 15).

MARTINS, D. M.; SILVA, S. R. Tips for the study of The Tale the Three Little Pigs: about some retextualizations in toybook format. **Revista de Letras**, São Paulo, v.60, n.2, p.159-176, jul./dez. 2020.

- **ABSTRACT:** *Focused on reflecting about the relevance of the graphic dimension in the reception of the short story The Story of the Three Little Pigs, the study deals with the analysis of some books created based on this hypothesis, having as a textual corpus a set of publications translated into Portuguese, of varying authorship and chronologically dispersed: a revision of the book of Czech artist Vojtěch Kubašta (1914-1992), distributed by Electroliber, three contemporary books by Porto Editora, two books by Yoyobooks, an edition of Girassol and a rewriting by Booksmile. Situated within the scope of literary studies, more specifically, around children's literature, in conjunction with illustration and design, it aims at analyse the main verbal-iconic and graphic singularities, in conjunction with an approach of graphic elements and/or peritextuals that differentiate some volumes of the referred short story, thus contributing to the reflection around one of the most striking trends in contemporary childhood publishing, marked by the imagetic, graphic and playful growth of the object-book.*
- **KEYWORDS:** *Children's literature. Object-book. Toy-book. The Story of the Three Little Pigs. Design.*

## Referências

BACHELARD, G. **A Poética do Espaço**. Tradução de Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: M. Fontes, 2003.

BECKETT, S. **Crossover Picturebooks: a genre for all Ages**. New York: Routledge, 2012.

BETTELHEIM, B. **Psicanálise dos contos de fadas**. Lisboa: Bertrand Editora, 2011.

BUSQUETS, J. (il.). **Os três porquinhos**. Abrunheira: Girassol Edições, 2005. (Casinhas com Janelas).

BÚZIO, C. (il.). **Os três porquinhos**. Sintra: YoYo Books, 2018. (Contos de Fadas com Sons).

CARPENTER, H.; PRICHARD, M. **The Oxford companion to children's literature**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

CHEVALIER, J.; GHEERBRANT, A. **Dicionário dos Símbolos**. Tradução de Cristina Rodrigues e Artur Guerra. Editorial Teorema. Lisboa: Teorema, 1994.

CONTOS de fadas de Perrault, Grimm, Andersen & outros. Apresentação de Ana Maria Machado. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2012. Edição digital.

DEIANA, V. **Os três porquinhos**. Ilustrações de Maria Chiara Di Giorgio. Adaptação de Isabel Remelgado. Porto: Porto Editora, 2020. Contos surpresa.

DENEUX, X. **Os três porquinhos**. Tradução de Julia Moritz Schwarcz. Lisboa: Dom Quixote, 2008. Coleção Uma história para tocar.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Coimbra: Almedina, 2005.

GIVÉ (il.) **Os três porquinhos**. Amadora: BookSmile, 2017. (Contos clássicos).

GOLDING, E. **Os três porquinhos**. Ilustração de Helen Rowe. Adaptação de Rita Amaral. Porto: Porto Editora, 2019. Livro-carrossel com cenários 3D.

HELLER, S.; ANDERSON, G. **The Graphic Design Idea Book. Inspiration from 50 Masters**. London: Laurence king, 2016.

KUBAŠTA, V. (il.). **Os três porquinhos**. [S.l.]: Electroliber, [19--?].

LETRIA, A.; LETRIA, J. J. **Eu Vou Ser**. Lisboa: Pato Lógico, 2020.

LETRIA, A.; LETRIA, J. J. **De Caras**. Lisboa: Pato Lógico, 2011.

MACHELL, D. (il.). **Os três porquinhos: com vários cenários e 4 figuras!** Adaptação de Cristiana Neves. Colaboração de Jane Horne. Porto: Porto Editora, 2019.

MARTINS, D.; SILVA, S. R. da. Algumas notas sobre os livros infantis na hipermodernidade: O Polegarzinho ou As Botas de Sete Léguas numa seleção de livros-objeto para a infância. **Acta Scientiarum. Language and Culture**, Maringá, n.42, v.2, p.1-13, 2020a. Disponível em: <<https://doi.org/10.4025/actascilangcult.v42i2.54198>>. Acesso em: 10 out. 2020.

MARTINS, D.; SILVA, S. R. da. A evolução do livro-objeto: técnica e estética. **FronteiraZ**: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária, São Paulo, n.24, p.87-103, 2020b. Disponível em: <[doi:https://doi.org/10.23925/1983-4373.2020i24](https://doi.org/10.23925/1983-4373.2020i24)>. Acesso: 10 out. 2020.

MITTS-SMITH, D. **Picturing the wolf in children's literature**. New York: Routledge, 2010.

MOURA, M. A. Sos S. **O Big Book: Uma Arqueologia do Autor**. 2011. 318f. Tese (Doutorado em Design Gráfico) - Universidade do Porto, Faculdade de Belas Artes,

Porto, 2011. Disponível em: < <https://monumentanea.files.wordpress.com/2012/05/o-big-book-uma-arqueologia-do-auto-r-no-design-grafico-mc3a1rio-moura.pdf>>. Acesso em: 10 out. 2020.

NÚÑEZ RAMOS, R.; LORENZO GONZÁLEZ, G.. **Tres Cerditos**: uso, significado y metáforas. Oviedo: Universidad de Oviedo, 2004.

OS TRÊS porquinhos (velho conto inglês adaptado por Joseph Jacobs). *In*: OS MAIS belos contos de fadas. Ilustração de Fritz Kredel. Tradução de Botelho da Silva. Lisboa: Selecções do Reader's Digest, 1994. v.2, p.496-501.

PAIVA, A. P. Ana Paula Paiva e o livro-brinquedo, 2017. Disponível em: <<https://www.aletria.com.br/blog?single=ALETRIA-entrevista>>. Acesso em: 10 out. 2020.

POYNOR, R. **Abaixo as Regras**: Design gráfico e Pós-modernismo. Porto Alegre: Bookman, 2010.

SANTIAGO, M. et al. **Os três porquinhos**: uma análise dos conceitos sociológicos presentes na história. 2010. 13 f. Trabalho apresentado à disciplina de Sociologia. Núcleo Universitário Coração Eucarístico, Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010. Não paginado. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/119979327/Analise-da-Obra-Os-Tres-Porquinhos-segundo-a-sociologia>>. Acesso em: 14 set. 2014.

SILVA, S. R. da. Arquitectura(s) da casa na narrativa para a infância. **Millenium. Journal of Education, Technologies, and Health**, Viseu, p. 69-78, 2016.

TRÊS Porquinhos: um conto de fadas com fantoches de dedo. Sintra: Yoyobooks, 2019.