

# Livros ilustrados desafiadores e controversos: Cuidado com a raposa! Emoção e trapaça em *Raposa*, de Margareth Wild e Ron Brooks<sup>1</sup>

## Resumo

Da perspectiva de um leitor adulto, *Raposa*, de Margareth Wild e Ron Brooks, é certamente um livro ilustrado desafiador. Basicamente, trata-se de um triângulo amoroso entre um cão meio-cego, uma gralha de asas machucadas e uma raposa. Nessa relação a três, a raposa seduz a gralha para afastá-la do cão por meio de uma trapaça. Junto ao texto verbal, as ilustrações estimulam as emoções e suscitam o desespero. Para reconstruir uma interpretação possível dessa relação entre texto e ilustração, em particular do ponto de vista de uma criança leitora, analisamos a raposa como um personagem literário específico; discutimos as noções de trapaça e sedução (tomando como referência o desenvolvimento emergente das habilidades de leitura da criança); perguntamos como a empatia com personagens literários contribui para a compreensão do tema moral pela criança e incluímos aspectos emocionais das ilustrações (especialmente aqueles desencadeados pelas cores). A análise geral mostra que *Raposa* pode ser lido de muitas formas, qualificando, assim, o status de um livro genuinamente representativo do fenômeno crossover<sup>2</sup>. Com relação à metodologia, este capítulo mostra como a teoria do livro ilustrado pode contribuir, a partir de uma análise profunda de uma obra, para a compreensão de aspectos cognitivos mobilizados por ela.

**Palavras-chave:** livro ilustrado; leitura de crianças de 3 a 6 anos; crossover.

## Para citar este artigo:

KÜMMERLING-MEIBAUER, Bettina; MEIBAUER, Jörg. Livros ilustrados desafiadores e controversos: Cuidado com a raposa! Emoção e trapaça em *Raposa*, de Margareth Wild e Ron Brooks. *Revista Linhas*, Florianópolis, v. 26, n. 62, p. 109-131, set./dez. 2025.

**DOI:** [10.5965/1984723826622025109](https://doi.org/10.5965/1984723826622025109)

<http://dx.doi.org/10.5965/1984723826622025109>

<sup>1</sup> Tradução e adaptação de Larissa Ceres Lago, Ivanete Bernardino Soares, Alessandra Latalisa de Sá e Mônica Correia Baptista.

<sup>2</sup> NdT: A chamada literatura crossover refere-se ao alcance plural do texto ficcional em relação ao público a que se destina. Trata-se da ficção que cruza as fronteiras do texto para crianças, para adolescentes e para adultos, constituindo, assim, uma ampla audiência. Pelas características do texto, tanto adultos quanto jovens ou crianças compartilham de maneiras diferentes a mesma experiência de leitura. São livros complexos, com múltiplas possibilidades de leitura, que transcendem oposições binárias tradicionais entre bons e maus, que possuem finais abertos e muitas vezes ambíguos e linguagem cuidadosa do ponto de vista literário (Ramos; Navas, 2015).

Bettina Kümmerling-Meibauer

University of Tübingen – Germany

[bettina.kuemmerling-meibauer@uni-tuebingen.de](mailto:bettina.kuemmerling-meibauer@uni-tuebingen.de)

Jörg Meibauer

University of Mainz – Germany

[meibauer@uni-mainz.de](mailto:meibauer@uni-mainz.de)

## Challenging and controversial picturebooks: beware of the fox! Emotion and deception in Fox by Margareth Wild and Ron Brooks

### Abstract

From the perspective of an adult reader, *Fox* by Margaret Wild and Ron Brooks certainly is a challenging picturebook. Basically, it is a love triangle between a half-blind dog, a broken-winged magpie, and a fox, in which the fox seduces the magpie away from the half-blind dog by deception. The accompanying pictures give the impression of emotional arousal and despair. In order to reconstruct a possible interpretation of this particular text-picture relation from the point of view of a child reader, we analyze the fox as a specific literary character, discuss the notions of deception and seduction (with reference to the child's emerging mind-reading abilities), ask how empathy with literary characters contributes to the child's moral theme comprehension, and include emotional aspects of the pictures (especially those triggered by the colors). The comprehensive analysis shows that *Fox* can be read on multiple levels, thus qualifying for the status of a genuine challenging picturebook. On a methodological level, this chapter shows how picturebook theory can benefit from an in-depth analysis of a single picturebook when cognitive aspects related to the picturebook are taken into account.

**Keywords:** picturebook; reading for children aged 3 to 6; crossover.

## Libros ilustrados desafiantes y controversiosos: ¡cuidado con el zorro! Emociones y engaños en *El zorro*, de Margareth Wild y Ron Brooks

### Resumen

Desde la perspectiva de un lector adulto, *\*El Zorro\**, de Margaret Wild y Ron Brooks, es sin duda un libro ilustrado desafiante. En esencia, se trata de un triángulo amoroso entre un perro medio ciego, un cuervo con las alas heridas y un zorro. En esta relación a tres bandas, el zorro seduce al cuervo para alejarlo del perro mediante engaños. Junto al texto verbal, las ilustraciones estimulan emociones y evocan desesperación. Para reconstruir una posible interpretación de esta relación entre texto e ilustración, especialmente desde la perspectiva de un lector infantil, analizamos al zorro como un personaje literario específico; discutimos las nociones de engaño y seducción (teniendo en cuenta el desarrollo incipiente de las habilidades lectoras infantiles); nos preguntamos cómo la empatía con los personajes literarios contribuye a la comprensión infantil del tema moral; e incluimos los aspectos emocionales de las ilustraciones (especialmente los que se desencadenan por el color). El análisis general muestra que *\*El Zorro\** puede leerse de muchas maneras, lo que lo califica como un libro genuinamente representativo del fenómeno del crossover. En cuanto a la metodología, este capítulo muestra cómo la teoría del libro ilustrado puede contribuir, a partir de un análisis profundo de una obra, a la comprensión de los aspectos cognitivos que ésta moviliza.

**Palabras clave:** álbum ilustrado; lectura para niños de 3 a 6 años; crossover.

## Introdução

Este artigo analisa o complexo conteúdo do livro ilustrado *Raposa*, com texto de Margaret Wild e ilustrações de Ron Brooks (2000). Por “conteúdo”, nos referimos tanto ao nível textual quanto ao nível da ilustração. Por que esse livro ilustrado é “desafiador”? É desafiador porque apresenta uma história de amor e sedução de forma muito condensada, à primeira vista, um tópico que não se espera ser abordado para um público de crianças muito novas.

Em nossa análise, iremos nos concentrar não apenas no conteúdo (isto é, enredo e trabalho artístico), mas também nos três personagens, Raposa, Gralha<sup>3</sup> e Cão, e sua caracterização em uma narrativa atravessada por uma rede de emoções. Também olhamos para a Raposa como uma trapaceira e enganadora, incorporando esse personagem em narrativas de mentira e traição (Kümmerling-Meibauer & Meibauer, 2011a; Kümmerling-Meibauer & Meibauer, 2014). Como está relacionada aos três personagens, a análise das emoções e da traição é importante para nossa investigação, pois a perspectiva que tomamos é direcionada por nossa própria abordagem acerca da teoria do livro ilustrado, que consiste em desenvolver os fundamentos cognitivos da obra, tanto do ponto de vista de produção quanto da compreensão (Kümmerling-Meibauer & Meibauer, 2013; Kümmerling-Meibauer & Meibauer, et al., 2015). Ademais, estamos interessados em problematizar pressupostos que se baseiam na existência de restrições cognitivas para o entendimento dos livros pelas crianças. Finalmente, buscamos responder à questão de como um livro “desafiador” se constitui (Kümmerling-Meibauer & Meibauer, 2011b).

<sup>3</sup> NdT: é importante destacar que a opção por traduzir Magpie (conforme configura no texto-fonte) para Gralha foi dos tradutores brasileiros, que podemos interpretar como uma tentativa de aproximar o texto traduzido dos leitores do Brasil. Isso porque Magpie, na verdade, é um pássaro que no Brasil é conhecido por pega. Embora, talvez, não seja um pássaro tão comum ou conhecido como a gralha, essa escolha pode alterar a opção dos animais simbolicamente. Gralha, no Brasil, pode levar o leitor a imaginar uma personalidade irritante para a personagem (a gralha remete a uma voz aguda); já Magpie, para muitos países cujo inglês é a língua materna, simboliza uma personagem esperta e inteligente, mas que também pode estar relacionada a comportamentos oportunistas. <<https://www.sonomabirding.com/magpie-symbolism/#:~:text=Magpies%20are%20symbolic%20of%20intelligence,deceit%2C%20opportunism%2C%20and%20illusion>>.

## História desafiadora, arte desafiadora

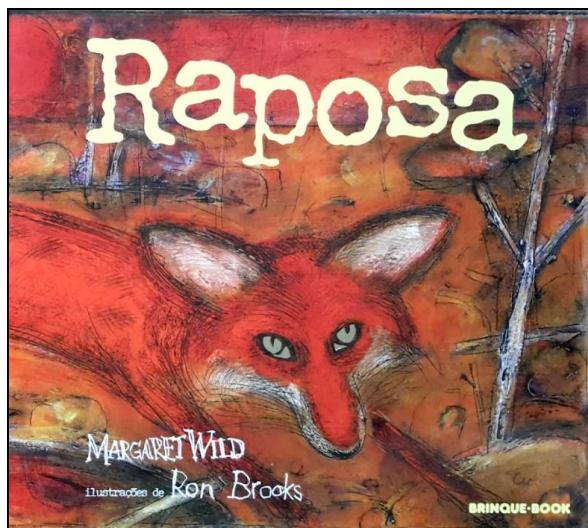
O título do livro, *Raposa*, refere-se a diferentes entidades. Em primeiro lugar, o termo *raposa* denota um tipo de animal. Presume-se que crianças tenham algum conhecimento sobre raposas, seja do zoológico, de outros livros, ou de sua própria experiência. Em segundo lugar, *raposa* também denota o personagem literário individual *Raposa*. Portanto, *Raposa* é uma representação ficcional da classe das raposas. Note que há uma mudança entre denotar uma classe natural de animais e um nome próprio; a mesma coisa acontece com a Gralha e o Cão. Em terceiro lugar, *raposa* denota ainda um tipo de personagem literário. Sabemos que personagens animais possuem uma tradição de longa data nas artes (Obermaier, 2009). Antes de iniciar a análise do livro como objeto de arte, passamos à apresentação de seu enredo.

O enredo de *Raposa* é centrado, como mencionamos antes, na relação triangular entre um cão caolho, uma gralha machucada e uma raposa. No início, Cão salva Gralha, cuja asa havia sido queimada em um incêndio. Embora Gralha esteja à beira de perder a esperança, porque nunca mais poderá voar, Cão finalmente a convence a permanecerem juntos para que possam se apoiar um no outro. Enquanto Cão corre muito rápido, Gralha tem a impressão de voar quando está agarrada às costas dele. Depois de algum tempo, o trabalho bem ensaiado de ambos é desafiado por Raposa, que aceita a oferta do Cão para juntar-se ao grupo. Enquanto Cão confia em Raposa, Gralha, por sua vez, desconfia de suas verdadeiras intenções. Ela percebe que Raposa observa secretamente sua conversa afetuosa com Cão e olha fixamente sua asa machucada.

Uma noite, Raposa tenta persuadir Gralha a deixar Cão, argumentando que pode correr mais rápido que ele. Gralha inicialmente recusa a barganha, mas também começa a duvidar da própria recusa. Na terceira ocasião, ela cede à persuasão de Raposa. Sobrecarregada pelas novas sensações causadas pela velocidade extraordinária de Raposa, Gralha não percebe que Raposa a leva para um deserto remoto. Lá, Raposa sacode Gralha das suas costas, deixa-a à sua própria sorte e a adverte que, a partir daquele momento, ela saberá como é estar sozinha. A princípio, Gralha se prepara para morrer no deserto, mas a ideia de que Cão poderia se preocupar com seu desaparecimento incita-a a iniciar a árdua jornada de volta para casa.

A arte de Ron Brook incorpora e reflete essa história de uma forma coerente. Observamos que ele experimentou diferentes técnicas artísticas para transmitir os múltiplos significados da história (Painter, Martin & Unsworth, 2013). Combina pintura a óleo, acrílica, ilustrações aquareladas e goma-laca, criando, desse modo, um esquema de cores que ilumina páginas únicas e contribui para a atmosfera misteriosa. Ademais, as ilustrações são hachuradas, ou seja, compostas por arranhões e linhas que Brooks consegue usando utensílios culinários, fios e crayons. Padrões disruptivos e ranhuras sublinham a dinâmica e o caráter espontâneo dos desenhos, os quais frequentemente parecem estar incompletos e evocam a impressão de rascunhos:

Figura 1 – Capa do livro Raposa publicado no Brasil



Fonte: Wild; Brooks (2005).

Todas as páginas são inteiramente coloridas, sendo a cor mais proeminente a vermelha, além de diferentes tons de marrom e preto, seguidos de verde escuro, amarelo, branco e azul. A capa do livro mostra Raposa olhando fixamente para o leitor. Nela, o vermelho acaba sendo a cor dominante, visto que os pelos da raposa, a floresta carbonizada ao fundo e o título do livro, em cor vermelha brilhante, misturam-se com subtons alaranjados e amarelos. Por todo o livro, a cor vermelha está conectada com três domínios: o incêndio do início, a raposa e o sol ardente do deserto, criando então uma estreita conexão entre o animal, o fogo e o sol. Por isso, o vermelho é marcado como perigoso, uma vez que Raposa ameaça a harmonia da relação entre Cão e Gralha,

enquanto que fogo e sol são retratados como fenômenos que ameaçam a vida. Como o enredo trata de uma relação triangular, o vermelho também pode estar associado ao amor ou atração sexual, ainda mais quando Raposa e Cão são interpretados como elementos masculinos e Gralha como feminino<sup>4</sup>. Consequentemente, o vermelho provoca diferentes associações que estão intimamente relacionadas a fortes e até controversas emoções, como amor e ódio, e a situações de ameaça, como a do incêndio e a do sol ardente no deserto.

Ademais, o marrom-claro do pelo de Cão e as penas pretas e brancas de Gralha contrastam com os pelos vermelhos de Raposa. Enquanto Cão e Gralha desfrutam das suas vidas juntos, o esquema de cores da paisagem apresenta tons amarronzados e esverdeados, invadidos pelo azul do céu e da água. Sempre que Raposa surge, o impacto da cor vermelha aumenta, causando até um escurecimento das cores da paisagem.

Além da combinação pouco comum de técnicas artísticas e esquema de cores, a tipografia captura a atenção. Ron Brooks escreveu à mão todo o texto em letras de imprensa maiúsculas, usando caneta tinteiro com uma ponta preta grossa<sup>5</sup>. Ele criou maiúsculas com aspecto espinhoso e letras trêmulas ao escrever o texto com sua mão esquerda. Dessa forma, Brooks dá a impressão que a fonte feita à mão foi produzida por uma criança ou alguém que não está acostumado a escrever de forma regular e a manter-se dentro das linhas. Os nomes dos protagonistas são constantemente escritos com letra maiúscula, às vezes “flutuando”. Além disso, Ron Brooks muda a direção e o tamanho da fonte. Blocos de textos específicos são organizados de maneira vertical e horizontal, de forma que os leitores são persuadidos a girar o livro 90 graus ou a torcer suas cabeças para ler o texto. Essa estratégia diminui a velocidade do processo de leitura e, portanto, cria certo ritmo que combina com o desenvolvimento irregular da história.

Enquanto a maior parte do texto é colocada nas ilustrações, Brooks também cola folhas separadas com texto dentro das páginas ilustradas para que as camadas de papel fiquem espalhadas nas páginas duplas. Às vezes, as passagens do texto enquadram os

<sup>4</sup> NdT: No texto original, o vocábulo *raposa* recebe o pronome masculino, conforme norma da língua inglesa.

<sup>5</sup> NdT: Na tradução do livro *Raposa*, distribuída pela Editora Brinque-Book, o texto manuscrito foi substituído por tipografia Times, maiúscula e minúscula. Evidentemente que essa escolha interfere na análise feita a esse respeito no artigo original, em inglês.

personagens. Em outras páginas duplas, os blocos de textos separam os personagens uns dos outros, enfatizando assim sua relação desequilibrada. Por exemplo, o poder de Raposa, que olha Gralha de baixo para cima, enquanto essa o olha de baixo, é comunicado pelo bloco de texto vertical entre os dois:

Figura 2 - “O cão sorri, mas gralha se encolhe toda”



Fonte: Wild; Brooks (2005, p. 16-17).

Os paratextos também contribuem para o significado sofisticado da história. Conforme mencionado anteriormente, a capa do livro dá ênfase à Raposa, cujo corpo se alonga em torno da lombada e da quarta capa, abrangendo todo o livro. A folha de rosto mostra uma floresta queimando e parcialmente carbonizada, dominada pelas cores vermelha e amarela. A folha de guarda e a contra guarda apresentam os outros dois protagonistas: Cão e Gralha. Cão está correndo rapidamente, segurando Gralha na sua boca. Essas ilustrações são muito enganosas, já que fazem o leitor suspeitar que Cão teria pegado Gralha como uma presa. O fato de que o pássaro machucado na verdade foi resgatado por Cão e levado para a caverna em segurança é algo que o livro não revela até a primeira dobra (Mallan, 2013). A dobra seguinte, com a impressão na página esquerda, e as dedicatórias, na página direita, podem ser interpretadas como uma antecipação da história: enquanto Cão continua carregando Gralha em sua boca, ele é secretamente seguido por Raposa.

As contracapas mostram a mesma floresta que aparece nas guardas, apenas as folhagens das árvores são mais viçosas. Consequentemente, as cores verde, azul e marrom dominam essa ilustração. Além do efeito espelhado, a guarda e a contracapa podem ainda ser interpretadas como um sinal de esperança. Assim como a floresta recuperou-se de uma queimada severa, Gralha irá, com esperança, ter sucesso no retorno ao Cão. Contudo, o layout do livro e as formas alongadas dos corpos do cão e da raposa manifestam a energia de movimento e de relação ambivalente entre os três animais. Suas posições e posturas na página evocam e destacam a complexa relação de poder entre eles.

### Personagens animais

Considerando a taxonomia de personagens literários em livros ilustrados, como a proposta por Nikolajeva e Scott (2001) e Nikolajeva (2002), encontramos distinção entre personagens humanos e não-humanos. Quanto aos personagens não-humanos, Nikolajeva (2002) oferece outras distinções entre animais, criaturas sobrenaturais, objetos, como brinquedos e máquinas, e entidades abstratas, como cores e letras.

Então, podemos perguntar: qual é o potencial narrativo ou estético especial desses personagens não-humanos? De acordo com Nikolajeva (2002, p. 125), “romances infantis e especialmente livros ilustrados frequentemente apresentam animais humanizados, brinquedos vivos, criaturas sobrenaturais (bruxas, fantasmas), bem como personificam objetos e máquinas, como carros ou trens”. Enquanto é plausível que os personagens desse livro estejam de alguma forma relacionados ao leitor humano, por exemplo, espelhando a situação ecológica, social e emocional, é também possível presumir que cada um desses diferentes personagens tem seu potencial narrativo e estético específico. Cada personagem não-humano desafia certas suposições da criança sobre como um mundo “normal” parece, introduzindo, portanto, o conceito de espaço ficcional, no qual as pessoas e as coisas são bem diferentes das experiências do mundo real da criança.

A pergunta que surge, então, é: por que livros ilustrados aparentemente mostram mais personagens não-humanos do que os romances infantis? O princípio básico seguido por Nikolajeva (2002, p. 125) é de que “animais, brinquedos, bruxinhas e objetos

animados são sempre disfarces para uma criança". Essa abordagem, no entanto, parece inadequada no que diz respeito à obra Raposa. Nenhum dos personagens parece estar disfarçado de criança. Ao invés disso, a criança é introduzida ao mundo ficcional onde sentimentos complexos reinam. Esse mundo pode ser comparado ao mundo dos adultos, também pode ser comparado com o próprio mundo da criança, mas isso exigiria um processo muito complexo de transferência.

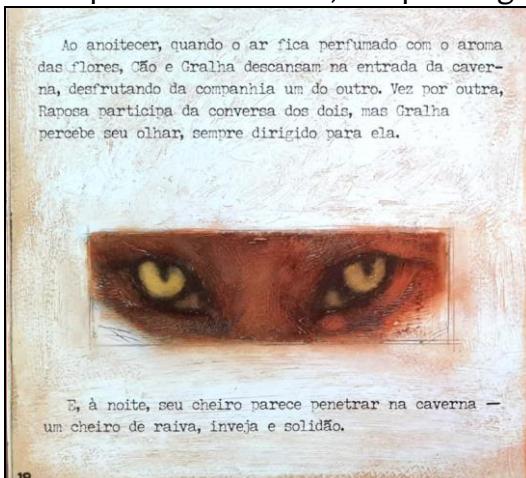
Em relação à caracterização em livros ilustrados, Nikolajeva e Scott (2001, p. 82) argumentam que:

[...] é claro que livros ilustrados admitem pouco espaço para caracterização minuciosa de uma maneira convencional. Geralmente observamos que livros ilustrados tendem a ser orientados pelo enredo mais que por personagens. Além do mais, o enredo é geralmente muito limitado para permitir um desenvolvimento maior, o que significa que a maior parte dos personagens é estática ao invés de dinâmicos, e planos ao invés de redondos (Nikolajeva; Scott, 2001, p. 82).

Novamente, pensamos que Gralha, Cão e Raposa são personagens planos de certa maneira, porém as emoções que mostram e o enredo trágico no qual estão envolvidos atribui a eles uma perspectiva mais redonda e dinâmica.

O que faz Raposa tão excepcional é a relação triangular intrincada entre Cão, Gralha e Raposa. Enquanto os nomes próprios dos animais não determinam o gênero, seus comportamentos claramente o fazem: a maneira como Cão e Raposa tratam Gralha os faz parecerem masculinos; já a necessidade de proteção de Gralha parece representar o sexo feminino. A ambivalência das suas relações, portanto, alterna entre amizade e conexão amorosa, também enfatizada pela cor vermelha e pelo olhar penetrante de Raposa, que é percebido apenas por Gralha. Há ainda o sentimento de inquietação apresentado na ilustração que não mostra nada além dos assombrosos olhos da raposa encarando o espectador (Figura 3). Raposa, cada vez mais, toma o espaço e bloqueia Cão e Gralha. Além disso, enquanto Cão está geralmente em pé de igualdade com Raposa, em relação ao tamanho e à postura, Gralha é sempre forçada para um canto, até bem perto do fim, quando ela é virtualmente colocada no meio da página.

Figura 3 - “Gralha percebe seu olhar, sempre dirigido para ela”



Fonte: Wild; Brooks (2005, p. 18).

A modificação das relações é posteriormente enfatizada pela posição dos personagens na página. No começo, Cão e Gralha estão perto um do outro, eles até parecem se fundir em uma única criatura – como retratado na ilustração que mostra Cão e Gralha olhando para dentro de uma poça d’água. Nessa cena, Gralha se agarra às costas do cachorro e alega que ela vê uma nova criatura, enquanto Cão explica que essa criatura é, na verdade, eles mesmos refletidos na água. Essa imagem apresenta uma cena-chave, que é mais enfatizada pelos blocos de texto emoldurando as ilustrações na esquerda e na direita, como um espelho.

Olhar para o próprio rosto refletido na água é um dos grandes motivos nas artes desde a Antiguidade, voltando ao proeminente mito de Narciso. Reconhecer a si mesmo em um espelho é um grande marco no caminho do autoconhecimento que, por um lado, pode levar ao egocentrismo e ao amor próprio (como é o caso de Narciso), e por outro lado à compreensão da sua própria individualidade e dependência de outros (como no caso de Cão e Gralha). Consequentemente, Cão e Gralha têm profunda afeição um pelo outro, a qual é gravemente ameaçada por Raposa, que geralmente fica entre Cão e Gralha, contribuindo assim para a sua separação e gradualmente desenvolvendo alienação. Curiosamente, as espécies animais nessa obra revelam outra relação de poder que deve ser considerada mais de perto. Enquanto Cão é retratado como um cão-

selvagem ou um “dingo”<sup>6</sup> e Gralha é evidentemente uma pega australiana, Raposa é também uma intrusa no sentido literal, já que essa espécie foi importada do Reino Unido para a Austrália no meio do século XIX, com o objetivo de introduzir, na colônia britânica, a tradicional raposa caçadora. Consequentemente, a raposa torna-se rival do dingo como espécies predadoras.

Além das ilustrações, as relações entre Cão, Gralha e Raposa tornam-se claras em diálogos condensados, que acentuam as condições emocionais dos personagens e revelam desejos secretos. Por exemplo, Cão é impetuoso e confiante apesar dos avisos de Gralha sobre o comportamento ardiloso de Raposa: “Ela não tem amigos, ama ninguém. Mas Cão responde: Deixa pra lá! Não se preocupe”<sup>7</sup>. Cão permanece otimista apesar de ter perdido um olho e, por isso, depende da orientação de Gralha. Sua atitude em relação à vida culmina na expressão “Sou cego de um olho, mas a vida ainda é boa”. Em comparação, Gralha é determinada por sentimentos conflitantes, flutuando entre desapontamento e esperança. Embora Cão tente consolá-la ao se referir à falta do seu olho, Gralha não fica convencida, já que ela acredita que essa grande perda não pode ser comparada à habilidade de voar: “Um olho não é nada!” diz Gralha. “Como você se sentiria se não pudesse correr?”.

Em virtude da sua condição emocional desequilibrada, Gralha é uma presa fácil para Raposa, que é o personagem mais complexo. No início, sua atitude em relação ao Cão e à Gralha é dominada por inveja, mas o leitor gradualmente percebe que Raposa está tomada por um sentimento de solidão, que finalmente leva ao desespero e à determinação de destruir a relação de estreita amizade entre Cão e Gralha. A respeito disso, a noção de “voar” é um *leitmotiv*, um tema recorrente que conecta os três personagens. Por meio de repetidas referências a voar, essa capacidade ganha peso no curso da história do livro. A habilidade de voar é não apenas conectada com uma velocidade fulminante, mas também com um sentimento de liberdade que quase sempre diz respeito a sensações eróticas.

<sup>6</sup> NdT: Optamos em manter a palavra “dingo” que, em inglês, designa uma espécie de cão selvagem que, encontrado na Austrália, é o maior predador terrestre daquele país.

<sup>7</sup> NdT: Todas as citações diretas que trazem falas das personagens da história foram mantidas como na tradução do livro ilustrado em português.

Não é surpresa, então, que Gralha finalmente sucumba ao discurso sedutor de Raposa, cujo efeito é sublinhado pela voz sussurrada de Raposa: “Eu corro mais depressa do que Cão. Mais depressa do que o vento. Deixe Cão e venha comigo” – e na segunda noite: “Você se lembra como era bom voar? Voar de verdade?”. Gralha, como se replicasse uma ladinha, responde: “Eu nunca deixarei Cão. Eu sou seu olho que lhe falta, e ele é as minhas asas”. Mesmo assim, Raposa consegue plantar sementes de dúvida em Gralha, já que ela reproduz seus pensamentos quando está montando o cachorro novamente: “Isso não tem a ver com voar. Nada!”. Consequentemente, sua decisão final culmina na afirmação: “Estou pronta”. Esse diálogo condensado, que ocorre novamente em três noites consecutivas, mostra convincentemente a mudança gradual na atitude de Gralha em relação a Cão. Enquanto ela se recusa a abandonar Cão duas vezes, ela se rende depois da terceira sedução de Raposa e agora está pronta para trair Cão.

### Raposa como trapaceiro e enganador

Raposa, como um tipo de personagem literário, tem propriedades de um Trickster, ou seja, de um trapaceiro. Esse termo indica um personagem cujo maior traço consiste em ser um ardiloso enganador. Em culturas ao redor do mundo, o trapaceiro é um personagem carismático que aparece em diversas mídias, desde contos folclóricos, mitos primitivos e antigos até na literatura moderna, em tirinhas, livros ilustrados e filmes. O personagem tem prazer em pregar peças nos outros, seja para lucrar em uma situação específica, seja apenas por diversão. Alguns personagens famosos são Till Eulenspiegel, na Alemanha; Reynard, a raposa, na França; Nasreddin Hodcha, na Turquia; Anansi, no Caribe; e coiote e coelho nos EUA<sup>8</sup>. O mistério do trapaceiro está na maneira como ele age autonomamente, sem levar em conta nenhuma lei ou código moral. O trapaceiro pode ser humano ou animal, macho ou fêmea, agindo de maneira que torna difícil decidir se seu comportamento pode ser classificado como bom ou ruim. Essa ambiguidade é mais enfatizada pelo fato de o trapaceiro também executar funções de um benfeitor essencial (Geider, 2012, p. 913).

<sup>8</sup> NdT: No Brasil, os contos picarescos narram histórias em que os personagens centrais representam o arquétipo do trickster, como Saci Pererê e Pedro Malazartes, de contos populares, e João Grilo, do Auto da Comadecida de Ariano Suassuna.

Em muitas culturas europeias e não-europeias, a representatividade prototípica de um trapaceiro é atribuída à raposa, que possui um papel dominante em contos de trapaceiros desde a Antiguidade. Nesses contos, seja no Talmud<sup>9</sup>, no Pancatantra<sup>10</sup> ou nas fábulas de Esopo, a raposa é sempre retratada como um animal astuto e falso, caracterizada por um comportamento antissocial e com tendência a contar mentiras. De acordo com o Novo Testamento, a raposa simboliza até mesmo a maldade e a trapaça (Lucas, 13:32). Não é surpresa, então, que a raposa personifique o diabo em lendas medievais e bestiários, concedendo, assim, à raposa um caráter demoníaco (Uther, 1987, p. 450). Todavia, muitos contos de trapaceiros também apontam para a dupla função da raposa como enganadora e charlatã, quando é ludibriada por suas próprias vítimas.

Raposa é um personagem enganador. Ela tem por objetivo fazer Gralha acreditar numa falsa crença: a de que ela seria uma parceira melhor do que Cão, porque com ela “voar” é possível. Quando Gralha dispara “Finalmente eu estou voando. Realmente voando！”, ela é uma vítima do autoengano. E Raposa, assim parece ao final, nunca pensou sobre um relacionamento com Gralha como o que ela tinha com Cão. Ao invés disso, é maliciosa e dá à Gralha e ao Cão uma lição: “Agora você e Cão saberão o que é a solidão”. Gralha então escuta “um grito ao longe” e “ela não sabe se é um grito de vitória ou de desespero”.

Compreender o significado do ato de enganar não é de forma alguma uma tarefa fácil para crianças pequenas. Mentir para os outros é a maneira prototípica de enganar alguém (Meibauer, 2014). A habilidade de mentir e de reconhecer que outras pessoas mentem está fortemente ligada ao desenvolvimento de habilidades metalingüísticas, como a ironia, a metáfora e a piada (Leekam, 1991). Ainda que em observações irônicas e metafóricas, assim como em piadas, o conteúdo dos atos de fala não é literalmente verdade, o falante mesmo assim quer que o ouvinte entenda que eles são verdadeiros. Diferentemente da ironia, da metáfora e da piada, mentir é basicamente “não-cooperativo”. Esse princípio da comunicação racional postula que o falante deve fazer contribuições conversacionais que se encaixem no “propósito aceito ou na direção do intercâmbio de conversa” (Grice, 1989, p. 26). Já que, principalmente, nenhuma conversa

<sup>9</sup> NdT: Coletânea de livros sagrados dos judeus.

<sup>10</sup> NdT: Antiga coleção de fábulas indianas.

racional requer que haja mentira, mentir é rigorosamente relacionado ao seu caráter fundamentalmente não-cooperativo.

Um marco para a aquisição da mentira para a criança é a Teoria da Mente (ToM<sup>11</sup>), que é a habilidade de compreender os pensamentos, sentimentos e imaginações de outras pessoas. Como muitos estudos experimentais provaram, crianças geralmente adquirem essa habilidade quando têm por volta de quatro anos. Precursors da ToM são as imitações das ações desejadas (aos 18 meses), a distinção entre sentimentos e intenções próprias e de outras pessoas e o início do jogo simbólico. Aos dois anos de idade, a criança desenvolve a habilidade de atribuir sentimentos e desejos a outras pessoas. A esse respeito, a distinção de crença de primeira ordem é de que a pessoa talvez tenha a ideia falsa sobre uma situação real (aparência - distinção da realidade), e a crença de segunda ordem é o entendimento de que a pessoa pode ter a falsa crença sobre a crença de outra pessoa é crucial. Enquanto a crença de primeira ordem geralmente é adquirida entre os três anos e meio e quatro, a crença de segunda ordem é adquirida algum tempo depois, aproximadamente aos seis anos. Um entendimento completo de diferentes perspectivas de uma certa crença começa a amadurecer em torno dos doze anos e então se desenvolve completamente na adolescência (Ringrose, 2006; Lee, 2013; Lee & Talwar, 2014).

Ao ler *Raposa*, a criança pode aprender sobre sedução e enganação. E pode também aprender sobre outro aspecto da enganação, a saber, que é bom acreditar nos outros, mas também é útil desconfiar e ser epistemologicamente vigilante, isto é, não acreditar em informação falsa (Mascaro; Sperber, 2009; Sperber et al., 2010).

## Emoção e empatia

Nessa seção, iremos relatar nossas descobertas descritivas em relação a dois temas de ordem cognitivo-narratológicos que são importantes para uma compreensão mais densa de *Raposa*. Esses temas são emoção e empatia, isso é: habilidades cognitivas que também estão relacionadas ao desenvolvimento infantil de uma Teoria da Mente (ToM). Discutiremos o tipo de conhecimento que crianças podem desenvolver ao ler

<sup>11</sup> NdT: Em inglês, Theory of Mind.

*Raposa*. De forma breve, nosso objetivo é deixar claro que essas considerações são de fato relevantes para uma compreensão mais profunda da natureza “desafiadora” de *Raposa*.

Como se sabe, as crianças precisam adquirir um léxico emocional (Thompson; Lagattuta, 2006), ainda que a semântica das palavras denotando emoções seja notoriamente difícil, até mesmo para adultos. Em *Raposa*, encontramos diversas passagens nas quais sentimentos e emoções são explicitamente nomeados:

Como você se sentiria se não pudesse correr? - Ela pergunta.  
Cão não responde.

Gralha arrasta seu corpo para a sombra das rochas até fundir-se à escuridão. (Wild; Brooks, 2005, p. 8<sup>12</sup>).

Dias, talvez semanas depois, ela acorda com um sobressalto de tristeza. (Wild; Brooks, 2005, p. 10).

Gralha sente o vento fluindo por suas penas, e alegra-se. (Wild; Brooks, 2005, p. 13).

Cão sorri, mas Gralha se encolhe toda.

Ela percebe Raposa de olho em sua asa queimada. (Wild; Brooks, 2005, p. 17).

Vez por outra, Raposa participa da conversa dos dois, mas Gralha percebe seu olhar, sempre dirigido para ela.

E, à noite, seu cheiro parece penetrar na caverna - um cheiro de raiva, inveja e solidão. (Wild; Brooks, 2005, p. 18).

Gralha tenta avisar o Cão sobre Raposa:

- Ela não tem amigos, não ama ninguém.

Mas Cão responde:

- Deixa pra lá! Não se preocupe! (Wild; Brooks, p. 19).

Ela não sabe se é um grito de vitória ou de desespero. (Wild; Brooks, 2005, p. 29).

Ela se sente queimando no meio do nada. (Wild; Brooks, 2005, p. 31).

Conforme Bretherton *et al.* (1986) mostram, bebês de 28 meses já têm vocabulário de emoções positivas e negativas, representando, por exemplo, o bom (moral), o amar, o gostar, o divertir-se ou, por outro lado, o mau (moral), o triste, o assustado, e usa essas e outras emoções rotuladas “não apenas para comentar ou explicar sentimentos próprios ou de outras pessoas, mas também para guiar ou influenciar o ‘comportamento’ de suas companhias” (Bretherton *et al.*, 1986, p. 537). Em anos pré-escolares (de 3 a 5), “a habilidade da criança de refletir verbalmente em situações relacionadas a emoções

<sup>12</sup> NdT: Para a numeração, foi usada a edição traduzida para o português brasileiro do texto.

(antecedentes, consequências, comportamentos correlatos) ganha em precisão, clareza e complexidade" (Bretherton *et al.*, 1986, p. 537). Contudo, parece que

[...] ainda que crianças em idade pré-escolar sejam proficientes em atribuir emoções de "propósito geral" como felicidade e tristeza a personagens de histórias, estudos cognitivo-sociais mostram que termos de emoção requerem compreensão mais complexa de situações interpessoais. Por exemplo, gratidão, culpa ou orgulho não são usadas de maneira apropriada até mais tarde. (Bretherton *et al.*, 1986, p. 538).

Logo, não fica claro até que ponto uma criança de cinco anos pode entender, por exemplo, o que "um cheiro de raiva, inveja e solidão" significa. Geralmente, crianças podem ter dificuldades para entender esses processos e sentimentos, mas o livro ilustrado *Raposa* é também um convite para aprender sobre esses sentimentos. Curiosamente, as emoções e sentimentos dos personagens animais estão conectados aos sentidos. O texto enfatiza diversas vezes o impacto de ver, escutar, sentir o cheiro e tocar o *estado emocional* dos personagens individualmente.

Para entender as emoções de outros, crianças têm que adquirir ToM (também chamada de "leitura da mente"). Sem ToM, crianças não conseguem sentir empatia e se identificar com outras pessoas. Contudo, ainda está em discussão o que exatamente é empatia e quais requisitos cognitivos e sociais precisam ser preenchidos. A alegação geral é que empatia é a capacidade de um observador conseguir acessar o estado emocional de outro ser ou personagem fictício. O conceito de empatia desempenha um papel significante, já que influencia a competência multinível de aquisição da competência emocional, que consiste no desenvolvimento de quatro estágios, culminando na aquisição de "empatia pelos sentimentos dos outros" – geralmente equalizada com ToM – e "empatia pelas condições de vida dos outros", que é geralmente adquirida na idade de 11 a 12 anos (Hastings; Zahn-Waxler; Mcshane, 2006, p. 487). Em comparação com "empatia pelo sentimento do outro", "empatia pelas condições de vida do outro" demanda a habilidade de discernir não apenas sentimentos e imaginações de indivíduos, mas também de grupos, quer diga respeito ao grupo dos pares, ou um grupo social, étnico ou religioso (Frijda, 2007).

A respeito disso, empatia geralmente é confundida com simpatia. Contudo, é importante distinguir essas condições emocionais, pois empatia não implica automaticamente que o personagem com quem alguém simpatiza seja classificado como agradável. Pelo contrário, o que interessa é a observação de que uma pessoa pode ser até capaz de simpatizar com condições emocionais de pessoas consideradas hostis ou desagradáveis. Portanto, gostaríamos de refletir sobre o que crianças podem aprender a respeito da empatia quando leem *Raposa*.

Um problema crucial em estudos cognitivos que tratam do impacto de textos literários no envolvimento do leitor, é a apreciação da emoção voltada a outras pessoas e como esse processo pode auxiliar no engajamento com personagens ficcionais, despertando, desse modo, empatia. Sobre isso, a noção de personagem literário desempenha um papel seminal, sendo muito importante na narratologia moderna, não apenas com relação à literatura para adultos (Margolin, 2007; Jannidis, 2009; Eder; Jannidis; Schneider, 2010), mas também para a literatura infantil (Nikolajeva, 2002; Kümmerling-Meibauer, 2012; Nikolajeva, 2014).

Mais curiosamente, crianças podem se identificar com um personagem literário específico. A própria identificação é uma noção cognitiva complexa, contudo parece haver pistas textuais que apoiam a identificação, por exemplo: i) “simpatia com um personagem que é parecido com o leitor”, ii) “empatia por um personagem em uma situação particular”, e iii) “atração por uma personagem que é um modelo a ser seguido pelo leitor” (Jannidis, 2009, p. 24).

O grau de identificação da criança leitora com um personagem depende de condições posteriores, como: iv) “a habilidade de assumir certa perspectiva do personagem literário (baseada em sua caracterização)”, v) “a relação afetiva com o personagem, que pode ser induzida por inúmeros fatores, alguns possivelmente de natureza idiossincrática”, e vi) a avaliação do personagem, o que, por sua vez, depende de uma série de atitudes e preferências individuais, assim como de conhecimento de mundo (incluindo conhecimento histórico, social e cultural) (Jannidis, 2009, p. 24-25). Aprender a “se importar com personagens literários”, como Vermeule (2010) coloca, é de relevância primordial para a aquisição da literatura e é óbvio que literatura infantil desempenha um papel seminal nesse processo.

Como forma de resumir nossas descobertas, escolhemos essas questões e as relacionamos aos personagens de *Raposa*. Com relação ao tema da simpatia, pode ser dito que personagens animais não são semelhantes ao leitor, por não serem humanos. Mesmo assim, as crianças têm a capacidade de simpatizar com Cão e Gralha, pelo menos, já que reconhecem que esses personagens são movidos por emoções e sentimentos similares aos seus. Entretanto, a revelação das razões do comportamento de Raposa, os sentimentos de solidão e desespero que aumentam depois de seu encontro com Cão e Gralha, podem estimular a criança a refletir sobre o estado mental de Raposa.

Essa observação leva à segunda questão, “empatia por um personagem que está numa situação particular”. Os personagens animais despertam empatia por causa da sua deficiência física e dos estados de sofrimento emocional, que são mediados pelas posições corporais e pelos diálogos, algumas vezes até expressões faciais com ênfase nos olhos. Para decifrar o significado dessas representações e diálogos curtos, as crianças devem ter o conhecimento de esquemas e sinais abstratos. Em psicologia cognitiva, essa estratégia é determinada por “roteiros emocionais” que se referem a certas emoções codificadas. Emoções codificadas pressupõem um conhecimento geral sobre a representação de emoções – como felicidade, tristeza e raiva – em expressões faciais, gestos, postura e linguagem. Além disso, leitores devem adquirir a habilidade de reconhecimento de pistas visuais e textuais que se referem a emoções específicas. Esse é particularmente o caso de quando há ausência de informações sobre os personagens que possam contribuir para a caracterização e identificação, como nomes próprios, idade e gênero. Os leitores de *Raposa*, por exemplo, não têm nenhuma informação sobre a história individual dos personagens, idade, as relações familiares e de gênero. Ainda assim, crianças conseguem simpatizar com personagens animais, já que percebem que esses personagens mostram emoções comparáveis com sentimentos delas mesmas.

A respeito da terceira dimensão, “atração por um personagem que é um modelo a ser seguido pelo leitor”, não acreditamos que as crianças sejam atraídas pelos personagens animais de maneira geral. Contudo, crianças podem reconhecer que o turbilhão emocional evocado pela relação triangular entre Cão, Gralha e Raposa provavelmente espelha suas próprias relações com irmãos, amigos e pares.

A quarta questão posta, “habilidade de assumir certa perspectiva do personagem literário”, está fortemente conectada ao fenômeno da empatia. Nesse sentido, as crianças são encorajadas a desenvolver empatia pelos sentimentos do personagem animal e conseguem se identificar com as emoções expressidas por Cão, Gralha e Raposa. Se parece fácil se identificar com o otimismo, a confiança e a tolerância de Cão e, no caso de Gralha, com a necessidade de proteção e com seu desejo por liberdade expressado na metáfora do voo, o exame dos sentimentos de Raposa desafia o leitor de diversas maneiras. Raposa confronta a criança com emoções negativas, como inveja e desespero. Apesar desses efeitos adversos, as crianças podem aprender com o comportamento de Raposa e até compará-lo à experiência de suas próprias vidas. Enquanto Gralha é a vítima primária e, portanto, merece a empatia do leitor, Cão também é uma vítima, porque é ele que é traído e deixado para trás. Para crianças, pode ser difícil ver que Raposa é também um personagem que merece empatia, já que “não ama ninguém”, e acaba por ensinar, à Gralha, uma lição que ele mesmo aprendeu anteriormente: “Agora o Cão é você...”.

Essa descoberta está fortemente conectada com a quinta questão, “a relação afetiva com o personagem, que pode ser induzida por inúmeros fatores, alguns possivelmente de natureza idiosincrática”. Se crianças aceitarem que animais têm emoções parecidas com as expressadas por humanos, elas podem conseguir comparar as emoções e sentimentos dos animais com as suas. Essa estratégia abre uma relação afetiva entre a criança leitora e os três personagens, visto que ela pode estar sintonizada com vários marcadores afetivos em *Raposa*, os quais aparecem como imagens e diálogos fortes e atraentes.

O léxico emocional, além disso, atrai os leitores e estimula-os a construir uma conexão afetiva com os três personagens. No início, as crianças certamente serão mais persuadidas pelo pássaro machucado e indefeso. Em seguida, a afeição pode se direcionar a Cão, que é quem salva a vida de Gralha e é também seu protetor. As crianças podem, obviamente, se identificar com a confiança e a tolerância de Cão, mas também podem ser afetadas pelo sonho de voar novamente de Gralha. Em relação a esse ponto, a imagem final pode gerar um forte impacto em quem vê, já que contrasta os arredores hostis com a determinação de Gralha para atravessar o deserto com o objetivo de se unir

a Cão. Esse fim aberto, que recusa mostrar o costumeiro “final feliz” de livros ilustrados, provoca a reflexão ativa do leitor sobre a possibilidade do desenlace da história.

No que diz respeito à questão final, parece evidente que a avaliação atribuída aos três personagens “depende de uma série de atitudes e preferências individuais, assim como de conhecimento de mundo (incluindo conhecimento histórico, social e cultural)” (Jannidis, 2009, p. 25). É bem conhecido o fato de que crianças se interessam por animais e que esses personagens são frequentes em livros voltados para crianças. Enquanto animais em livros ilustrados são geralmente antropomorfizados, os personagens animais em *Raposa* são representados de uma forma muito realista, embora eles possam falar e mostrar emoções comparáveis às humanas. Assim, *Raposa* contempla tanto o apego das crianças aos animais e o interesse delas em situações emocionais de alto grau. O que distingue *Raposa* de outros livros ilustrados com animais, todavia, é o final aberto e o confronto com sentimentos ambivalentes e até negativos, que desafiam o leitor a mergulhar na apresentação de uma situação psicológica complexa.

## Conclusões

Como nossa detalhada descrição e interpretação de *Raposa* mostrou, esse livro ilustrado é, de fato, desafiador, e de inúmeras formas. Primeiramente, sua arte desafia a expectativa comum em relação à estética considerada apropriada para crianças. Em segundo lugar, seu conteúdo é desafiador, já que narrar um triângulo amoroso desastroso, ainda que contado a partir da perspectiva de personagens animais, parece ser arriscado para um público de crianças de seis anos de idade em média.

Nossa interpretação mostrou que as recompensas de se ler esse livro, para crianças e adultos, estão relacionadas ao aprendizado sobre emoções complexas como inveja e desespero. Essas emoções aparecem tarde no processo de aquisição emocional e, por isso, adquirir conhecimento sobre elas não é de forma alguma fácil. Percebemos que o texto de Wild ajuda as crianças a aprenderem como as emoções podem ser verbalmente expressas e, ainda, a reconhecerem lições de moral implícitas. Isso é inegavelmente desafiador, porque tais lições têm de ser inferidas das informações fornecidas pela conjunção das imagens com o texto. O desafio mais crucial, porém, é

sentir empatia pela impiedosa Raposa, já que sua perversidade parece ser fruto da solidão e da incapacidade de amar.

## Referências

BRETHERTON, I.; FRITZ, J.; RIDGEWAY, D.; ZAHN-WAXLER, C. Learning to talk about emotions: a functionalist perspective. *Child Development*, v. 57, p. 529–547, 1986.

EDER, J.; JANNIDIS, F.; SCHNEIDER, R. (Ed.). *Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. Berlin: De Gruyter, 2010.

FRIJDA, N. H. *The laws of emotion*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2007.

GEIDER, T. Trickster. In: BREDNICH, R. W. (Ed.). *Enzyklopädie des Märchens*. v. 13. Berlin: De Gruyter, 2012. p. 913–923.

GRICE, P. Logic and conversation. In: GRICE, P. *Studies in the way of words*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.

HASTINGS, P. D.; ZAHN-WAXLER, C.; MCSHANE, K. We are, by nature, moral creatures: biological bases of concern for others. In: KILLEN, L. M.; SMETANA, J. G. (Ed.). *Handbook of moral development*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2006. p. 483–516.

JANNIDIS, F. Character. In: HÜHN, P. et al. (Ed.). *Handbook of narratology*. Berlin: De Gruyter, 2009. p. 14–29.

KÜMMERLING-MEIBAUER, B. Emotional connection: representations of emotions in young adult literature. In: HILTON, M.; NIKOLAJEVA, M. (Ed.). *Contemporary adolescent literature and culture: the emergent adult*. Farnham: Ashgate, 2012. p. 127–138.

KÜMMERLING-MEIBAUER, B.; MEIBAUER, J. Lügenerwerb und Geschichten vom Lügen. *LiLi. Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik*, n. 162, p. 118–138, 2011a.

KÜMMERLING-MEIBAUER, B.; MEIBAUER, J. On the strangeness of Pop Art picturebooks: pictures, texts, paratexts. *New Review of Children's Literature and Librarianship*, v. 17, p. 103–121, 2011b.

KÜMMERLING-MEIBAUER, B.; MEIBAUER, J. Towards a cognitive theory of picturebooks. *International Research in Children's Literature*, v. 6, n. 2, p. 143–160, 2013.

KÜMMERLING-MEIBAUER, B.; MEIBAUER, J.; NACHTIGÄLLER, K.; ROHLFING, K. (Org.). *Learning from picturebooks: perspectives from child development and literacy studies*. New York: Routledge, 2015.

LEE, K. Little liars: development of verbal deception in children. *Child Development Perspectives*, v. 7, n. 2, p. 91–96, 2013.

LEE, K.; TALWAR, V. *Children and lying: a century of scientific research*. New York: Wiley-Blackwell, 2014.

LEEKAM, S. Jokes and lies: children's understanding of intentional falsehood. In: WHITEN, A. (Ed.). *Natural theories of mind*. Oxford: Blackwell, 1991. p. 159–174.

MALLAN, K. *Secrets, lies and children's fictions*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

MARGOLIN, U. Character. In: HERMANN, D. (Ed.). *The Cambridge companion to narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. p. 66–79.

MASCARO, O.; SPERBER, D. The moral, epistemic, and mindreading components of children's vigilance towards deception. *Cognition*, v. 112, n. 3, p. 367–380, 2009.

MEIBAUER, J. *Lying at the semantics-pragmatics interface*. Berlin: De Gruyter Mouton, 2014.

NARVAEZ, D. et al. Moral theme comprehension in children. *Journal of Educational Psychology*, v. 91, p. 477–487, 1999.

NIKOLAJEVA, M. *The rhetoric of character in children's literature*. Lanham, MD: Scarecrow, 2002.

NIKOLAJEVA, M. *Reading for learning: cognitive approaches to children's literature*. Amsterdam: John Benjamins, 2014.

NIKOLAJEVA, M.; SCOTT, C. *How picturebooks work*. New York: Garland, 2001.

OBERMAIER, S. (Ed.). *Tiere und Fabelwesen im Mittelalter*. Berlin: De Gruyter, 2009.

PAINTER, C.; MARTIN, J. R.; UNSWORTH, L. *Reading visual narratives: image analysis of children's picture books*. Sheffield: Equinox, 2013.

RINGROSE, C. Lying in children's fiction: morality and the imagination. *Children's Literature in Education*, v. 37, p. 229–236, 2006.

SPERBER, D. et al. Epistemic vigilance. *Mind & Language*, v. 25, n. 4, p. 359–393, 2010.

THOMPSON, R. A.; LAGATTUTA, K. *Feeling and understanding: early emotional development*. In: MCCARTNEY, K.; PHILLIPS, D. (Ed.). *Blackwell handbook of early childhood development*. Oxford: Blackwell, 2006. p. 317–337.

UTHER, H.-J. Fuchs. In: BREDNICH, R. W. (Ed.). *Enzyklopädie des Märchens*. v. 5. Berlin: De Gruyter, 1987. p. 447–478.

VANDERBILT, K.; LIU, D.; HEYMAN, G. The development of distrust. *Child Development*, v. 82, n. 5, p. 1372–1380, 2011.

VERMEULE, B. *Why do we care about literary characters?* Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 2010.

WILD, M.; BROOKS, R. Fox. St Leonards, NSW: Allen & Unwin, 2000.

## Referências das tradutoras

RAMOS, A. M.; NAVAS, D. Narrativas juvenis: o fenômeno crossover nas literaturas portuguesa e brasileira. *Elos – Revista de Literatura Infantil e Juvenil*, v. 2, p. 233–256, 2015. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/287922604\\_Narrativas\\_juvenis\\_o\\_fenomeno\\_crossover\\_na\\_literatura\\_portuguesa\\_e\\_brasileira](https://www.researchgate.net/publication/287922604_Narrativas_juvenis_o_fenomeno_crossover_na_literatura_portuguesa_e_brasileira) Acesso em: 02 nov. 2025.

WILD, Margaret. **Raposa**. Ilustrações de Ron Brooks. São Paulo: Brinque-Book, 2005.

Recebido em: 29/05/2025  
Aprovado em: 17/09/2025

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC  
Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGE  
Revista Linhas  
Volume 26 - Número 62 - Ano 2025  
revistalinhas.faed@udesc.br