

# LENDAS DO MAR, DE JOSÉ JORGE LETRIA: PERCURSOS DE LEITURA

Sara Raquel D. Reis da Silva

IEC / Universidade do Minho

Com mais de cinquenta títulos editados destinados ao público infanto-juvenil, há muito que José Jorge Letria<sup>1</sup> vem contribuindo para o enriquecimento da literatura dedicada aos mais novos em Portugal. Fê-lo de novo em 1998, ano da primeira edição de *Lendas do Mar*, colectânea profundamente marcada pela sedução oceânica<sup>2</sup>.

Centrando a nossa atenção logo no **título**, paratexto semanticamente relevante, *Lendas do Mar* sugere, logo, dois aspectos determinantes para uma leitura da obra e para uma abordagem da própria estrutura narrativa da mesma. A verdade é que se a designação "lenda", remontando à literatura oral, activa, à partida, um conjunto de pressupostos narratológicos que importa aqui brevemente esclarecer<sup>3</sup>, o vocábulo "mar", realçando uma categoria narrativa específica (e dominante, como se observará ao longo da obra), o espaço, transporta o destinatário extratextual para um mundo particular<sup>4</sup>, tornando-se uma referência basilar e possibilitando uma espécie de idealização prévia desse universo mítico, em muitos sentidos até simbólico, que servirá de cenário a todas as histórias que o livro guarda<sup>5</sup>.

---

1 José Jorge Letria, jornalista, poeta e músico, nasceu em Cascais a 8/6/1951. A literatura infantil constitui um dos seus maiores interesses e alguns dos seus títulos foram já premiados: *Histórias do Arco-Iris* (1980) - prémio de literatura infantil da APE; *Uma Viagem no Verde* (1985) - prémio "O Ambiente na Literatura Infantil"; *Pelo Fio de Um Sonho* (1992) - Prémio Calouste Gulbenkian de Livros para Crianças; (1989) - Prémio Literário Ferreira de Castro.

2 Segundo J. A. Gomes, em 1998, numa espécie de aproveitamento da "boleia da EXPO e da celebração dos Oceanos", publicaram-se cerca de oito títulos, de feição diversa, relacionados com o mar. (Gomes, 1999: 6).

Sublinhe-se que, na produção literária portuguesa dita para adultos, o elemento hídrico encontra-se *ab initio* - vide, por exemplo, a poesia trovadoresca; o "pano de fundo" aquático, de tradição cristã, do *Auto da Barca do Inferno*, de G. Vicente; ou as obras vocacionadas para o relato de viagens marítimas que surgiram a partir do século XV.

3 "Por vezes, aparecem classificadas como lendas narrativas que se propõem explicar a origem ou a razão de um fenómeno ou de um facto geográfico: neste caso, lenda e conto etiológico tendem a confundir-se, o que denota a dificuldade de traçar com nitidez as fronteiras de uma classificação tipológica." (Reis e Lopes, 1996: 224-225).

4 A sedução para essa viagem através desse espaço surge, desde logo, anunciada simbolicamente através da cor azul, referência cromática fulcral no contexto temático da colectânea.

5 O mar tem sido um dos vectores temático-ideológicos mais recorrentes na produção literária infanto-juvenil. É o que destaca F. Blockeel, sublinhando os contos e as lendas tradicionais, enquanto "géneros literários que costumam representar a história idealizada pelo sonho colectivo". Refere-se, ainda, a *A Menina do Mar*, de Sophia de M. B. Andresen (1958), e ao *O Romance das Ilhas Encantadas*, de J. Cortesão (1926) (Blockeel, 2001: 245). M. da N. Pires (1999) desenvolve também este assunto, detendo-se na funcionalidade simbólica da viagem marítima na literatura infanto-juvenil.

De acordo com Jesualdo, é possível fixar três características fundamentais da lenda: a intervenção de personagens sobrenaturais, o domínio do pensamento do homem pela força do desconhecido e a conclusão maravilhosa (Jesualdo, 1978: 110). O facto é que os elementos do imaginário e do maravilhoso prevalecem, assumindo uma maior relevância em relação aos factos reais. Parece, portanto, que, neste jogo real-imaginário, se sobrepõe a dimensão ficcional a uma dimensão histórica ou documental, porque se explicam fenómenos naturais a partir de efabulações. Esta ruptura face ao conhecimento comum do mundo empírico, histórico e factual é também evidente, em *Lendas do Mar*, pelo protagonismo concedido a figuras alheias ao universo real e essencialmente pela recriação maravilhosa, com o objectivo, em muitos casos, de explicar a origem de determinados fenómenos naturais<sup>6</sup>.

A colectânea em análise abre com "Castigo de Sal", lenda que nos situa num tempo longínquo, no "princípio de tudo", uma época governada pelo "Grande Deus das Águas". Respeitado por todos, o rei vê-se desafiado pela sua filha inconsequente, a Água, que resolve invadir a Terra, enquanto o pai dorme a sesta. A punição dessa irreverência redundou numa lição para sempre aprendida: "E foi assim que a água do mar deixou de ser doce e se tornou salgada até ao fim dos tempos." (Letria, 2000: 10).

Partindo da ideia de que a Água é temperamental por natureza, "Grão a Grão se Trava o Mar" trata ficcionalmente a origem das dunas. Os grãos de areia uniram-se e, desta forma, se construíram essas protecções naturais das invasões aquáticas.

De conquistas é, também, feito "O Reino das Sete Ondas", texto cujo protagonista, um rei, enfadado com uma vida já repleta de sonhos realizados, recorre às magias da Feiticeira Maresia, para aliviar a sua melancolia. E assim fez a Feiticeira, ao arquitectar, com a ajuda de uma fêmea do albatroz-real, o nascimento de ciclos sucessivos de sete ondas.

Em "Os Três Avisos do Mar", advertindo-se metaforicamente para os perigos da ambição, intervém, de novo, o Grande Deus das Águas. É ele que "ensina" um obstinado pescador que, de ouvidos tapados e cego pela cobiça, ignora os avisos de outro pescador, de uma gaviota e de um peixe-voador. No final, o pescador aprende que, afinal, a abundância não pode ser exigida.

*Lendas do Mar* conta-nos, ainda, em "A Ambição das Luas", de que modo nasceram as ilhas: estas correspondem às filhas talentosas do Sol e da Lua que, mandadas pela mãe, desceram à Terra, "para o meio dos Oceanos, para servirem de porto de abrigo aos navegadores que andam meses a fio sem encontrar terra que os abrigue." (idem, *ibidem*: 42).

As duas histórias que fecham o livro são protagonizadas por seres femininos maravilhosos: uma sereia e uma fada. Em "O Dia da Sereia", conhecemos uma sereia e um pescador, "dois namorados eternos" (idem, *ibidem*: 52) que, nos dias de tempestade, aparecem abraçados sobre uma onda alta. E é com "A Fada das Ondas", um exemplo de solidão aparente, que a colectânea termina, sendo aí apresentada uma fada muito especial, pela dedicação aos outros - "era sempre a primeira a auxiliar os

<sup>6</sup> A título exemplificativo, releiam-se "Castigo de Sal", "Grão a Grão se trava o mar" e "A ambição das Luas", textos que explicam, respectivamente, o motivo pelo qual a água se tornou salgada, o modo como "nasceram" as dunas e a origem das ilhas nos oceanos.

náufragos e os aflitos" (idem, *ibidem*: 57) - e pela assunção, sempre que desejava, da forma de gaivota.

Revistos, assim, em traços largos, os argumentos destas "lendas do mar", conclui-se que, colocando o narratário na pista de diversos mistérios marítimos - estratégia, aliás, consentânea com os gostos específicos do destinatário infantil -, a maioria destas narrativas breves de J. J. Letria apresenta, ao **nível diegético**, uma concentração e uma linearidade evidentes, construindo-se com base na articulação por encadeamento das suas sequências narrativas. Note-se, ainda, que as acções aí narradas são fechadas (excepto nos casos de "O Dia da Sereia" e "A Fada das Ondas"). Além disso, estas narrativas estruturam-se, em geral, de forma triádica e cíclica, aspectos que se traduzem não só na delimitação dos momentos situação inicial, orientação, complicação e desenlace, bem como no próprio carácter fechado da acção (no final, a ordem é restabelecida), mas também na inexistência de alterações espaciais / cénicas e das figuras-heróis / anti-heróis.

Quanto ao **espaço** - e até no que se refere à própria opção temática assumida neste livro -, o mar representa a grande isotopia da colectânea, o topos maravilhoso e "sedutor", indiciando os propósitos de "encenação" de uma atmosfera onírica, de um universo mágico. Na verdade, o espaço neptuniano serve quase sempre de cenário e, mesmo nos textos em que interactua com a praia e com a própria terra, este acaba, de uma maneira ou de outra, por preponderar<sup>7</sup>. Torna-se, assim, natural que a maioria destas lendas de J. J. Letria decorra em espaços abertos / exteriores ou amplos, que, pontualmente, alternam com espaços fechados / interiores e mais restritos.

Mencione-se, ainda, que o elemento marinho e, de um modo mais lato, a água<sup>8</sup>, reúne em si simultaneamente a realidade (dos pescadores, dos naufrágios, das inundações, da escassez de peixe, ...) e a fantasia (vide, por exemplo, a personagem Grande Deus das Águas).

Observa-se, também, agora no domínio da **categoria temporal**, uma indeterminação e uma economia, marcas, aliás, típicas quer da escrita infantil, quer da literatura tradicional. Na verdade, em *Lendas do Mar*, somos transportados para um tempo imemorial, participando numa viagem líquida, que não cabe na cronologia, mas que, nalguns textos, faz recuar a um tempo povoado de navegadores arrojados, de aventureiros, de piratas e de batalhas navais<sup>9</sup>. Em muitos casos, torna-se, portanto, evidente a (re)criação da ilusão do longínquo, através da introdução textual a partir de marcas formais explícitas, como "Era uma vez...", "No princípio de tudo..." (Letria, 2000: 4) ou "Um dia..." (idem, *ibidem*: 46), que parecem suspender temporalmente a narração.

7 Esta oposição encontra-se testemunhada em "O Dia da Sereia", narrativa na qual se verifica não só a diferenciação destes dois espaços, mas também a "vitória" do segundo, simbolizada na aliança amorosa entre a Sereia e o Pescador e no "voltar de costas" do ser terrestre ao seu topos natal.

8 Em textos como "Grão a Grão se trava o Mar", deparamos com um léxico pertencente ao campo da água, em geral, e do mar, em particular: fonte, águas, corais, ondas, peixes, conchas, limos...

9 "O Reino das Sete Ondas" finaliza com uma nota próxima do relato histórico, imprimindo-se, assim, uma certa verosimilhança à narração: "O seu imenso território ficou conhecido nos livros dos cronistas pelo nome de reino das Sete Ondas." (Letria, 2000: 29). Em "A Ambição das Ondas", a Lua, combatendo o ócio e a futilidade das filhas, manda-as para os oceanos, para servirem de "porto de abrigo aos navegadores que andam meses a fio sem encontrar terra que os abrigue" (idem, *ibidem*: 42).

Neste contexto particular de reactivação de certos traços paradigmáticos da literatura tradicional, saliente-se a intervenção de **personagens** anónimas (predominantemente tipo e planas), que tocam a excepcionalidade e são, geralmente, protagonistas da diegese, como sejam os reis e as princesas, as feiticeiras, os animais míticos, as sereias, entre outros, e cuja caracterização é, muitas vezes, elaborada com base em elementos naturais. Nota-se, ainda, a centralidade de figuras infantis de cariz sobrenatural, como sucede em "Castigo de Sal" e "A Ambição das Luas", característica que corresponde, igualmente, a uma estratégia comum nas narrativas dedicadas aos mais novos, concorrendo, assim, para uma espécie de "jogo do espelho", vivenciado pela criança-leitora, que, assim, sente a aventura das personagens que o livro apresenta como se fosse a sua própria aventura.

Outro aspecto relevante neste âmbito é o facto de, em *Lendas do Mar*, a reinvenção do maravilhoso se reflectir, também, em intervenções mágicas e nas metamorfoses que, com frequência, determinam o restabelecimento da ordem. Além disso, depararmos, muitas vezes, com a colocação, lado a lado, de seres de universos diferentes, do mar e da terra ou, até mesmo, dos mundos ficcional e empírico, como em "O Dia da Sereia"<sup>10</sup> e "A Fada das Ondas".

Prova-se, portanto, que, neste livro, é constante a (re)criação de micro-universos de fantasia, daquilo que A. Swinfen (1984) apelida de "mundo secundário" e "crença secundária", cujo ingrediente basilar é o maravilhoso, enquanto algo exterior ao espaço-tempo quotidianos. Daí que estes universos do "faz-de-conta" sejam povoados de personagens e acontecimentos extraordinários, que ultrapassam a fronteira daquilo que é habitualmente encarado como "normal".

No plano **temático**, distinguem-se dois tipos de textos: os que se centram na vida natural e nos quais prevalece uma dialéctica terra-ar-mar e, ainda, um conjunto de associações como água-ar (ventos, tempestades...) ou água-terra (inundações); e os que tocam questões mais relacionadas com a vida "sócio-humana" e que, por isso, apresentam pessoas, profissões, amores, mortes, etc. . A nosso ver, nestas lendas de J. J. Letria, cruzam-se ou debatem-se metaforicamente "temas grandes" da vida. Regra geral, em todos os textos de *Lendas do Mar*, é tratado um conjunto variado de **emoções**, que oscilam entre a fúria e a agitação interior (como em "Castigo de Sal" e "Grão a Grão se Trava o Mar") e o encantamento e a paz de espírito (em "O Dia da Sereia" e "O Reino das Sete Ondas"). Além disso, estas narrativas sugerem uma reflexão ético-moral, tocando valores como o Bem / o Mal, a lealdade, a cobiça ou a ambição, a generosidade / o egoísmo, a solidariedade, a amizade ou o amor, o direito à diferença, a união, a gratidão, entre outros, parecendo, assim, seguir a tendência moralizante das narrativas tradicionais, testemunhada, aqui, através do tom sentencioso de algumas passagens<sup>11</sup>. Mais importante, ainda, é dizer-se que, independentemente da trama ideológica destas sete narrativas, estas terminam sempre harmoniosamente, prevalecendo o Bem sobre o Mal que, mais tarde ou mais cedo, é punido.

10 A relação entre o pescador e a sereia é similar à ligação emocional que se estabelece em *A Menina do Mar*, de Sophia de M. B. Andresen, pois, em ambos os textos, os dois seres, um masculino e terrestre, outro feminino e marítimo, se unem, a partir de um acaso e após um primeiro momento de confusão e indecisão (Vide MATOS, M. Luísa S. de (1993)).

11 Em "Castigo de Sal", lê-se "A nossa liberdade acaba onde começa a dos outros" (Letria, 2000: 6) e em "A Ambição das Luas" afirma-se que "as verdadeiras lições levam muito tempo até serem aprendidas para o resto da vida" (idem, *ibidem*: 42).

Muitas vezes, o discurso vive também de dualismos (poderosos / fracos; os que mandam / os que obedecem; os que sabem / os que ignoram ou têm de aprender...), recurso que surge a par de outras importantes **estratégias textuais**<sup>12</sup> tais como a sinestesia e a adjectivação expressiva, suportes técnico-expressivos de um discurso profundamente sensorial, sustentado por sugestivas imagens dos planos visual, auditivo e gustativo.

Uma das facetas mais interessantes de *Lendas do Mar* é o **jogo simbólico** patente em muitos textos. Conferindo uma notória coesão temática à colectânea, a água, em geral, e o mar, em particular, simbolizam a "dinâmica da vida", bem como uma "situação de ambivalência, que é a da incerteza, da dúvida, da indecisão, e que pode terminar bem ou mal." (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 439). Em "Grão a Grão se Trava o Mar", por exemplo, encontramos esta dualidade originada pela actuação da água. Note-se também que, neste texto, o elemento aquático, representado, aqui, de forma maravilhosa, através do Grande Deus das Águas, figura próxima do Deus Neptuno, surge como o princípio e o fim de todas as coisas: "ele decidiu que, como tudo o que vive deve ter um princípio e um fim, quando chegar a sua hora, ele partirá para a grande fonte, onde nascem as águas, os corais, as ondas e os peixes." (Letria, 2000: 16).

Assume, também, particular relevância a insistência nas cores azul<sup>13</sup> e branca<sup>14</sup>, visto que possuem uma carga simbólica próxima e positiva, sugerindo a imaterialidade, a pureza, a tranquilidade e a felicidade (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 105). Aliás, é através da oscilação de tonalidades que se prepara uma atmosfera de transformação, desenhando-se antiteticamente uma alteração significativa no desenrolar diegético - vide "Grão a Grão se Trava o Mar": "Surgiram, assim, nuvens de guerra num céu que só conhecera o azul da paz" (Letria, 2000: 16). O facto é que não são unicamente os cenários que surgem marcados por esta bipolaridade cromática. Também algumas personagens emergem com reflexos de tons a elas associados consoante a sua essência - vide as expressões: "olhos cor de pérola" (idem, *ibidem*: 27), referente à heroína-adjuvante, a Maresia, ou "carro de guerra puxado por uma dezena de ondas cor de chumbo..." (idem, *ibidem*: 19), o meio de transporte da malévola Água, aquando da invasão terrestre. Acrescente-se, também, a oposição dia / noite, na medida em que, sugerindo, respectivamente, o eufórico e o disfórico, corresponde ao contraste revelação, lucidez ou a felicidade vs. mistério, obscuridade ou angústia<sup>16</sup> (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 473)<sup>17</sup>.

12 A este nível, ressalte-se a expressividade de outros recursos: a personificação (da Água, do Mar, da Lua, dos grãos de areia, etc.); a reiteração (por exemplo, em Letria, 2000: 6); a antítese - "Surgiram, assim, nuvens de guerra num céu que só conhecera o azul da paz." (idem, *ibidem*: 16); a metáfora - "unidos formavam uma muralha intransponível" (idem, *ibidem*: 21); a comparação - "até o mar é calmo e plano como um espelho feito de águas imóveis" (idem, *ibidem*: 27); entre outros.

13 Em "Castigo de Sal", encontramos a intervenção de uma "legião de insectos azuis" (Letria, 2000: 8).

14 "O Reino das Sete Ondas" finaliza com o restabelecimento da ordem (da felicidade do monarca) - "... e nunca o mar quebrou o ritmo das sete ondas a rebentarem na brancura do areal." (idem, *ibidem*: 29). Em "A Ambição das Luas", a Lua ouve as filhas e responde-lhes com "a serenidade branca do luar" (idem, *ibidem*: 40). A Sereia de "O Dia da Sereia" possui uma pele muito branca.

15 "No combate entre o céu e a terra, o azul e o branco aliam-se contra o vermelho e o verde." (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 106)

16 No caso concreto da lenda "Os Três Avisos do Mar", observamos o inverso, pois, durante o dia, o pescador encontra-se cego pela ambição e, quando anoitece, reconhece que está "condenado" (Letria, 2000: 37).

A própria circularidade de alguns elementos e movimentos, como se constata, por exemplo, em "Os Três Avisos do Mar", no voo da gaivota, representa a perfeição, a espiritualidade e o céu (Biedermann, 1993: 97), numa clara oposição aos interesses materiais do pescador que só teve ouvidos para o "tilintar das moedas que a abundância de peixe" lhe "punha nos cofres" (Letria, 2000: 37).

No mesmo sentido, surgem o ouro e a prata, no texto "O Dia da Sereia", a indicarem a oposição material vs. espiritual, porque, também aqui, se prova a desvalorização destes em favor de uma aproximação desinteressada entre dois seres antagónicos. Aqui, o protagonismo da sereia - aspecto, desde logo, anunciado no próprio título - é, igualmente, sugestivo, pois o seu simbolismo reside na sedução exercida sobre um ser humano masculino.

Os números três e sete são também recorrentes nos textos em análise. Quanto ao número três, atente-se na sua implicação simbólica, por exemplo, em "Os Três Avisos do Mar"<sup>18</sup>. O número sete, muito à semelhança do que se constata em relação ao três, indica "o sentido de uma mudança depois de um ciclo concluído e de uma renovação positiva", simbolizando, ainda, "a totalidade do espaço e a totalidade do tempo" e da perfeição (Chevalier e Gheerbrant, 1994: 603), tal como se verifica, por exemplo, em "O Reino das Sete Ondas".

*Lendas do Mar* possibilita, ainda, diversas "leituras" a partir de um percurso **inter-textual** com base no mar enquanto ideia-matriz<sup>19</sup>, como em *A Menina do Mar*, de Sophia de M. B. Andresen ou em *História do Fundo do Mar*, de M. Castrim, nalguns mitos e figuras clássicas<sup>20</sup> (Ulisses<sup>21</sup> e as sereias ou Neptuno), em certos textos do património tradicional<sup>22</sup> (como contos<sup>23</sup>, provérbios e expressões idiomáticas<sup>24</sup>) ou, ainda, em certas passagens bíblicas<sup>25</sup>.

Muito em **síntese**, as histórias de *Lendas do Mar* constituem um estímulo à imaginação, alimentando sonhos acerca desse mundo neptuniano com o qual, enquanto Portugueses, estamos habituados a cohabitar. Por isso, apetece sempre ler e dar a ler estas lendas povoadas de mistério, de seres maravilhosos humanizados e de lições de

- 
- 17 É o que se verifica em "Grão a Grão se trava o Mar", em que a vitória do bem sobre o mal ocorre "ao amanhecer" (Letria, 2000: 21), ou em "O Reino das Sete Ondas", cujo desenlace feliz é percebido pelo monarca "No dia seguinte ao acordar..." (idem, *ibidem*: 29).
- 18 São narradas três tentativas para ajudar o pescador e, só depois destas, este aprende que, afinal, a abundância das coisas não pode ser exigida.
- 19 Pensemos, por exemplo, nas adaptações da Odisseia e d' Os Lusíadas por João de Barros e na literatura dedicada às crianças onde o mar ou aspectos a ele associados figuram como elementos centrais - vide "O Monstro", de L. Ducla Soares (Seis Histórias de Encantar) e Os Piratas, de Manuel A. Pina, entre outros.
- 20 A água originou vários mitos literários, como os de Caronte e de Narciso. Veja-se, ainda, a relação do elemento aquático com outros deuses Clássicos: Vénus, Posídon, e Tétis, etc.
- 21 Sugerimos, por exemplo, a leitura de Ulisses, de M. Alberta Menéres.
- 22 Cf. Soares, M. I. de Mendonça (1998).
- 23 Vide, por exemplo, o romance "A Nau Catrineta" (cf. A. Torrado, *Histórias Tradicionais Portuguesas Contadas de Novo*).
- 24 Cf. expressões "marinheiro de água doce" (marinheiro pouco esforçado) ou "como peixe na água" (alguém que se sente bem numa determinada situação ou está plenamente à-vontade).
- 25 Vide, por exemplo, a Arca de Noé (Gen., 6, 18), o dilúvio (Gen., 7, 18) ou o momento em que Jesus acalma a tempestade no mar da Galileia (Mateus, 8, 25-26). Do ponto de vista simbólico-figurativo, a água surge também em muitos mitos da criação do mundo (Gen., 1, 10).

vida. *Lendas do Mar* é, afinal, um exemplo indiscutível de como se fazer crescer - fortificar, de preferência - o amor pelos livros. E porque vale sempre a pena ler e escrever e o que conta é o que cada livro vai imprimindo na vida de cada um de nós, é nessas águas que devemos navegar.

## BIBLIOGRAFIA

- BASTOS, Glória (1999): *Literatura Infantil e Juvenil*, Lisboa: Universidade Aberta;
- BIEDERMANN, Hans (1993): *Dicionário Ilustrado de Símbolos*, São Paulo: Melhoramentos;
- BLOCKEEL, Francesca (2001): *Literatura Juvenil Portuguesa Contemporânea: Identidade e Alteridade*, Lisboa: Caminho;
- CHARMEUX, Eveline (1985): *Como Fomentar los Habitos de Lectura*, Perú / Barcelona: Ediciones Ceac;
- CHEVALIER, Jean e GHEERBRANT, Alain (1994): *Dicionário dos Símbolos*, Lisboa: Teorema;
- GOMES, José António (1999): "Literatura para Crianças e Jovens" (Balanço Literário de 1998) in *Vértice* 96, Julho-Agosto de 2000, pp. 93-99;
- JESUALDO (1978): *A Literatura Infantil*, São Paulo: Cultrix;
- LETRIA, José Jorge (2000): *Lendas do Mar*, Lisboa: Terramar (2ª edição);
- MATOS, M. Luísa S. de (1993): *Os Itinerários do Maravilhoso. Uma leitura dos contos para crianças de Sophia de M. Breyner Andresen*, Porto: Porto Editora;
- PIRES, Maria da Natividade (1999): "Olhares Cruzados - Sob o Signo da Viagem" in AA.VV, *Do Dragão ao Pai Natal - Olhares sobre a Literatura para a Infância*, Porto: Campo das Letras, pp. 57-70;
- REIS, Carlos e LOPES, Ana C. M. (1996): *Dicionário de Narratologia*, Coimbra: Almedina;
- SOARES, M. Isabel de M. (coord.) (1998): *O Mar na Cultura Popular Portuguesa*, Lisboa: Terramar.
- SWINFEN, Ann (1984): *In defense of Fantasy*, London / Boston: Routledge & Keagen.