

AO SABOR DA AVENTURA:  
UMA APROXIMAÇÃO ÀS COLECÇÕES  
DE ISABEL ALÇADA E ANA MARIA  
MAGALHÃES

---

GLÓRIA BASTOS

Gostaria de começar por reflectir, ainda que brevemente, sobre a escolha deste título, que obedeceu a propósitos bem definidos. Em termos linguísticos a forma proposicional «ao» interessa-me por sugerir ao mesmo tempo duas ideias essenciais e que, de certa forma, enquadram as reflexões aqui apresentadas. Assim temos, por um lado, o convite a que nos deixemos embalar pela aventura, ou pelo sabor do acaso, pela sua capacidade de nos conduzir por universos inesperados e sedutores. Depois, queria deixar também aqui a ideia de um certo elogio da aventura. Ao sabor da aventura é assim, e ainda, um louvor ou aplauso de quem tanto gostou, quando criança, de deixar-se enredar por apaixonantes aventuras vividas em livros (nessa altura escritos quase exclusivamente por autores estrangeiros, com evidente destaque para as aventuras imaginadas por Enid Blyton) e que não dispensa ainda hoje o prazer de ler uma boa história, capaz de nos transportar para feitos extraordinários e de nos fazer reviver proezas inolvidáveis.

Finalmente, pelo vigor que as séries de **aventura e mistério** têm representado nos últimos tempos — décadas de 80/90 — no nosso campo editorial (acompanhando, aliás, idênticas tendências de outros países) e pelo interesse que indiscutivelmente assumem no panorama das leituras para crianças e jovens, penso que realmente se impõe uma reflexão sobre este

tipo de narrativa. Creio que deixou de fazer sentido uma certa atitude de censura face a esses livros, sendo urgente lançarmos um olhar novo sobre o fenómeno da série. A sua leitura constitui, na verdade, uma etapa essencial no percurso do jovem leitor e esse primeiro amor ou «série-mania», como alguns lhe chamam, pode constituir um forte incentivo para novas leituras, nessa e noutras idades. É nesta linha de sentido que igualmente se inscrevem as observações do conhecido investigador e escritor francês Georges Jean, que escreve em prefácio recente:

Pedagogicamente, e sempre tendo por finalidade a descoberta pelos jovens da literatura enquanto tal, é necessário mostrar [...] que, para se conseguir um dia algum distanciamento relativamente ao *prazer de ler* e, assim, saborear, no sentido nobre do termo, o que se lê, é preciso entrar nos livros com os heróis e entregar-se ao que vai acontecer no outro lado da página. (*in* Decréau, 1994: 6)

Concretamente neste texto, irei tecer um conjunto de considerações de âmbito mais geral sobre esse género de escrita, inflectindo algumas reflexões particulares sobre a obra de uma dupla de sucesso nesta área: as colecções de Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada. Abarcando um número razoável de livros (56 volumes até ao momento, distribuídos por três colecções), a abordagem feita é essencialmente de índole panorâmica, procurando ao mesmo tempo descortinar especificidades de cada uma dessas séries.

### 1. Aventuras para todos os gostos

São várias as características das séries — em cujo panorama se destacam as narrativas de aventura e mistério — que se poderão enumerar. Vários aspectos que esta modalidade de

escrita encerra foram objecto de um estudo extremamente interessante de Laurence Decréau (1994). Nesse trabalho, a autora analisa, sobretudo, as várias facetas da figura do **herói** e as relações que o jovem leitor de séries estabelece com esse tipo de narrativa. Entre aspectos negativos e positivos se vai percorrendo o mundo de uma escrita onde a qualidade também é critério de escolha.

Sendo um dos seus traços essenciais a permanência da mesma personagem central, um aspecto, com particular realce no panorama português, é a opção pela **personagem-grupo**. Na verdade, no centro da história encontramos não uma figura individualizada, como acontece em alguns exemplos da literatura estrangeira ou com o herói de leituras já adolescentes (recoremos os casos de Fantômette, Tarzan, Indiana Jones Jr., entre outros), estando esse lugar preenchido por um colectivo que age mais ou menos em uníssono. A este tipo de personagem encontra-se associada a questão da **idade**: o grupo é formado por jovens com uma idade aproximada à dos potenciais destinatários.

Este facto permite uma situação de **identificação** mais imediata com a narrativa e as aventuras contadas. A relativa variedade existente entre os elementos que compõem o grupo e das características físicas e psicológicas que os distinguem — raparigas/rapazes; audazes/cautelosos; etc. — possibilita quase sempre a existência de um ponto de apoio para o jovem leitor, ou seja, que surja um qualquer processo de identificação. Essa identificação concretiza-se de forma complexa e algo ambígua: tanto se pode operar por uma semelhança real — **atração pelo igual** — como por uma semelhança desejada — **atração pelo diferente** (Anne Leclair-Halté, 1985).

A série infanto-juvenil, propondo aos seus leitores aventuras frequentes vezes longe do seu quotidiano, e recorrendo ao herói-grupo, acaba por possuir um importante efeito revelador, ao permitir uma descoberta do outro (na personagem), mas também de si próprio, próximo do processo que Wolfgang Iser

(citado por Decréau, 1994: 65-66) caracteriza da seguinte forma:

Ce n'est que lorsque le lecteur doit constituer, au cours de sa lecture, le sens du texte — et ceci non pas à ses propres conditions (en faisant des analogies), mais bien dans des circonstances qui ne lui sont pas familières —, que quelque chose s'exprime en lui qui met en lumière un élément de sa personnalité dont jusqu'alors il n'avait pas conscience.

Pensando nos livros das autoras estudadas, encontramos aí contemplados os aspectos que enunciei. Nas três coleções deparamos sempre, ao nível das personagens, com um núcleo central constituído por jovens, rapazes e raparigas, ligados por laços de parentesco ou por amizade, mas com personalidades distintas. Em alguns casos esse núcleo é completado por um adulto (veja-se *Viagens no Tempo*), mas partilhando significativamente do desejo de aventura manifestado pelos mais jovens, sendo igualmente uma personagem algo excêntrica e marginal face ao mundo dos adultos.

Nas séries, ao lado desta espécie de **hipertrofia da personagem**, pela centralização da narrativa no(s) actante(s) principal(is), retomados em aventuras sucessivas, verifica-se, além disso, que as personagens são pouco desenvolvidas e caracterizadas de acordo com um esquema mais ou menos tipificado. Este primeiro facto leva-nos a falar sobretudo de «caracteres em acção», uma vez que mais do que um trabalho de composição da psicologia de uma personagem, aquilo a que assistimos é, basicamente, a personagens em permanente actuação. É, por isso, também, que quase sempre entra em cena o jovem com espírito aventureiro, tendo como traços fundamentais a coragem e a força de vontade. A compensar essa maior impulsividade de certas figuras, surgem outras mais comedidas mas não menos corajosas. Como exemplos temos a figura de Ana, irmã

de João em *Viagens no Tempo*; a figura de Pedro, o «intelectual», da série *Uma Aventura*; ou o Vasco, dos volumes de *Asa Delta*.

Nesta relativa diversidade, mais patente em *Uma Aventura*, pelo facto de o núcleo de personagens ser mais alargado (cinco personagens, embora as gémeas actuem frequentemente a uma só voz), é relativamente fácil ao leitor «descobrir-se» numa dessas figuras e partilhar, através dela, as peripécias vividas em cada aventura.

**Rapidez e economia de meios** caracterizam quer a apresentação das personagens quer dos elementos essenciais que desencadeiam a acção. Em relação às **personagens**, e a partir do lançamento da série, as diferentes aventuras não terão como função afinar ou atribuir-lhes novas facetas, mas antes «exemplificar, ilustrar e confirmar repetidamente os traços da ficha sinalética inicial», citando palavras de Laurence Decréau (1994: 107). Por exemplo, a personagem Chico, logo na sua primeira aventura, a partir do momento em que se forma o grupo, irá ser «atacado» por uma maior preocupação face ao estudo, confirmando a conhecida máxima de «junta-te aos bons e serás como eles». No que à **acção** diz respeito, os episódios secundários têm uma presença pouco significativa ou nula, resumindo-se a acção praticamente à apresentação e resolução do problema/mistério. Este carácter extremamente sintético resulta por vezes em narrativas algo sincopadas, como acontece, por exemplo, em *Uma Aventura no Porto*.

Em termos **estruturais**, nas séries encontramos o domínio da **acção** ou de «imagens em acção», resultante de uma combinatória de elementos pré-existentes e que caracterizam a série, limitando-se as descrições quase sempre a fornecer elementos mínimos de um certo ambiente. A este facto, alia-se a abundância do **diálogo**, o que leva Laurence Decréau a considerar a série como um momento de transição entre o oral e o texto literário. Em relação a este aspecto, Juan Cervera comen-

ta que não faz muito sentido a capacidade que geralmente se atribui ao diálogo de manter a atenção do jovem leitor. Tal orientação, frequente nas séries de aventura e mistério, resulta, muitas vezes, em narrativas sem densidade, exactamente ineficazes para despertar o interesse desse leitor. Este facto tem origem, penso eu, na confusão por vezes existente entre momentos de descrição (esta sim, se demasiado prolixa, pode afugentar leitores) e a narração, essencial para a criação do ambiente da história e para criar a necessária tensão «dramática», indispensável à manutenção do interesse pela leitura.

De qualquer forma, a descrição, deixando de constituir um factor de esforço na leitura, acaba por, em termos de estrutura textual, participar na acção, uma vez que os elementos descritivos intervêm em função e no decorrer da própria acção, frequentes vezes também aliados ao diálogo. Aliás, o diálogo surge precisamente como veículo privilegiado para fornecer ao leitor dados relativos a ambientes, caracterização de personagens, etc., elementos que noutras circunstâncias (noutros géneros de escrita) são transmitidos através dos momentos de descrição, entendidos como fragmentos textuais que, «tendencialmente estáticos, proporcionam momentos de suspensão temporal, pausas na progressão linear dos eventos diegéticos» (Reis e Lopes, 1991: 87). São estes momentos estáticos, estas pausas, que a narrativa de aventuras para jovens pretende evitar, em favor de uma diegese que raramente sofre interrupções, prosseguindo o seu percurso inexorável, e apoiada, ao longo dos vários volumes de uma série, sempre numa **estrutura similar**, baseada no surgimento de um problema ou enigma que os heróis vão procurar resolver. Retenhamos um único exemplo (extraído de *Uma Aventura nas Férias do Natal*), dos muitos com que poderíamos ilustrar este método de escrita:

Entraram na aldeia. A maior parte das casas ainda eram feitas de granito e telhas escuras, sem chaminé. Aqui e ali viam-se algumas caiadas de branco. O centro era uma

pedra única, redonda e lisa, muito grande.

— Olha para este chão!

— Que pedra colossal!

— A aldeia é gira, não é?

— É, parece que faz parte da serra.... [...] Repara, as pedras à volta, as pedras do chão, as pedras das casas... é tudo igual, tudo da mesma cor, parece que as casas nasceram do chão!

— É, talvez dê essa ideia! — concordou a Luísa, olhando em volta.

— Mas aquelas de azulejos não são assim!

— Pois não e é pena, estragam a paisagem!

Face a estas características principais, uma das críticas lançadas com frequência às séries é o seu **carácter repetitivo**. Todavia, isso é esquecer, afinal, a própria essência do género, que reside precisamente no carácter quase ritual dessa gesta repetitiva. Vários autores que se têm debruçado sobre a problemática da série realçam, a este propósito, alguns aspectos positivos. É assim que Laurence Decréau (1994) fala da cumplicidade entre autor e leitor e das funções psicanalítica e pedagógica da repetição.

Trocas, piscar de olhos: no universo da série, estamos entre amigos, e o prazer passa pela imensa convivência que existe entre o destinador e os seus inumeráveis destinatários. Amável autor, que toma pela mão os seus leitores, guardando-se de avançar o que quer que seja que não caiba num quadro implicitamente reconhecido! (p. 51)

Também Juan Cervera (1991: 351), comentando a importância da série enquanto fenómeno que cria fortes ligações à leitura, refere que a repetição pode constituir um recurso lite-

rário e educativo, graças ao qual a literatura presta serviços inegáveis à formação humana, intelectual e estética da criança. E no momento actual, em que a prodigalidade na informação e na produção artística impede, com alguma frequência, uma verdadeira assimilação, permanecer algum tempo em contacto com produções que seguem a mesma linha pode ser uma solução contra a superficialidade. Ao mesmo tempo que se favorece um possível aproveitamento desses livros em contexto escolar, aspecto este que não queria deixar de aflorar, por considerar que este é um manancial que permanece desaproveitado (1).

## 2. Aventuras «à portuguesa»

Fazer viver as situações e encontrar o tom ideal para a verosimilhança da narrativa e para prender a atenção do jovem leitor são desafios que se colocam na escrita do livro de aventuras. E estes aspectos são tanto mais importantes quando se pretende fixar leitores a uma determinada colecção.

A este desafio, Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada têm de facto conseguido responder cabalmente. Nas três colecções que até agora têm vindo a cultivar — Uma Aventura, iniciada em 1982, com 39 volumes editados; Viagens no Tempo, iniciada em 1985, na altura com a designação A Máquina do Tempo, com 14 volumes, e Asa Delta, a mais modesta, com apenas 3 volumes, e iniciada em 1987 — deparamos com uma aliança poderosa entre uma desenvoltura de escrita e uma capacidade de criar situações sempre renovadas e aliciantes.

Nesses volumes encontramos basicamente duas vertentes de escrita, resultantes do cruzamento da **narrativa de aventuras** com outros dois aspectos essenciais: a narrativa de **mistério** e a narrativa **histórica**.

1. A vertente do livro de **aventuras e mistério** surge na esteira do sucesso da pioneira Enid Blyton e próximo da tradi-

ção do romance policial, encontrando-se aí os ingredientes fundamentais do género, ou seja, uma narrativa organizada segundo o esquema clássico de problema/resolução do problema, a que se alia uma organização da intriga que procura conduzir o leitor a uma interpretação dos vários indícios que o autor vai «semeando». O leitor deve procurar sentido(s) no texto, praticando assim uma leitura activa, quase sem se aperceber disso. Neste domínio integram-se as colecções Uma Aventura e Asa Delta, que irei agora caracterizar brevemente.

Em ambos os casos deparamos com narrativas que, protagonizadas por jovens de um universo vizinho ao dos seus jovens leitores, recorrem a uma linguagem próxima da que é utilizada por estes. Trata-se de uma linguagem de todos os dias, a servir episódios que irrompem igualmente do quotidiano juvenil. Será em aspectos desse quotidiano que se vão inscrever acontecimentos extraordinários. Por outro lado, tudo se passa como se os heróis, pela sua própria condição de heróis, tivessem uma capacidade invulgar de desencadear, ou atrair, a aventura. Vejamos alguns exemplos. Na colecção Uma Aventura tomemos dois números ao acaso. No n.º 4, *Uma Aventura em Viagem*, uma deslocação à Escócia, a convite de um amigo conquistado em anterior aventura, coincide com factos estranhos sucedidos na propriedade do amigo; no n.º 29, *Uma Aventura Fantástica*, a narrativa inicia logo com uma carta/convite para desvendar um mistério. Nestes e noutros números, o *incipit* surge assim como um lugar onde, em pinceladas ligeiras, se fornecem elementos básicos que permitam uma rápida entrada na acção. São, pois, raros os casos em que a aventura central é antecedida quer por um *incipit* ou começo que se detenha algum tempo na «moldura» da história quer pela inclusão de episódios secundários.

O **meio social e cultural** no qual a acção se enquadra merece-nos também alguns comentários. É um facto reconhecido que, no passado, o espaço privilegiado nos livros para os mais novos remetia, quase sempre, para os mais favorecidos de

um ponto de vista material e cultural. Hoje encontramos representada uma maior variedade de ambientes e de estratos sociais. Na série *Uma Aventura* deparamos exactamente com essa diversidade, permitida até pelo facto de o grupo central ter proveniências diversas: desde a família com algumas possibilidades económicas (Pedro), ao filho de pais emigrantes que vive com a avó (João) ou ainda à família com dificuldades económicas (Chico). Em *Asa Delta* cruzam-se também núcleos familiares bastante diversos. Por um lado, uma perspectiva mais tradicionalista ou até conservadora da família (Luís Filipe), na figura de um pai autoritário e com uma visão rígida da separação entre os sexos (por exemplo, não quer que a mulher trabalhe fora de casa); num quase extremo, encontramos a família de recorte algo excêntrico (Margarida), resultado também de uma reorganização familiar, através do divórcio e novas uniões, o que origina, nomeadamente, o convívio entre irmãos de pais diferentes. No centro do trio que constitui o grupo encontramos uma espécie da família-tipo citadina portuguesa (Vasco), com ambos os pais a trabalhar e um estilo de vida super-organizado. De sublinhar que esta diversidade acaba por constituir um factor positivo e valorizado pela própria narrativa, como as reflexões da personagem Vasco sugerem: «Tinha graça conviver com outras famílias, pois na intimidade as pessoas portam-se de maneiras muito diferentes!» (n.º 3, p. 53)

Outro aspecto característico deste ciclo recente da série de aventura — e em particular no que ao caso português diz respeito — reside na natureza dos temas e de outros aspectos que são aí retratados. Na verdade, estes novos heróis partilham de muitos dos códigos que marcam a juventude dos anos 80/90. Multiplicam-se as referências ao audiovisual; a aspectos da cultura juvenil (por exemplo, o festival de música *rock* em *Os Músicos Mágicos*); e até ao próprio contexto escolar («Esta casa é igualzinha a uma que estava no nosso livro de Meio Físico... lembra-te, Teresa?», no n.º 2 de *Uma Aventura*). Novas temáticas têm também vindo a ocupar um lugar privilegiado: as

desavenças e ciúmes entre irmãos (em particular na colecção *Asa Delta*), a ecologia, uma preocupação pelo património (cultural, físico, etc.), entre outros domínios. E até nos surgem pequenos apontamentos sobre as preferências ou, se quisermos precisar mais, sobre os primeiros amores (e desamores) do início da adolescência. No n.º 23 de *Uma Aventura* há mesmo lugar para se inventar uma nova palavra, o «namorádio» (= local para namorar). Um breve aparte referente a outra colecção: a série *Viagens no Tempo*, talvez pelo facto de os seus protagonistas aparentarem, em termos comportamentais (uma vez que não existem dados mais concretos), mais idade do que os heróis das duas colecções de que trato agora, as observações relativas a «estados amorosos» são mais frequentes.

De qualquer forma, as **personagens**, de acordo aliás com as tendências da série, são caracterizadas de **forma estereotipada**, correspondendo em alguns casos a figuras-tipo e a ideias feitas sobre determinados padrões de comportamento. É assim que nos surge a figura do aluno muito bom a educação física mas que não gosta de estudar, por isso com resultados pouco animadores nas restantes disciplinas, ou do aluno-modelo, que, evidentemente, terá de usar óculos (respectivamente o Chico e o Pedro de *Uma Aventura*).

Centrando agora a atenção nos três volumes que até este momento compõem a colecção *Asa Delta* poderemos referir que, partindo igualmente de facetas do real quotidiano, acaba por revelar de forma explícita outra ordem de preocupações. Em anúncio incluído em alguns volumes da colecção *Uma Aventura* ficamos a saber:

A colecção *Asa Delta* destina-se a divulgar junto dos jovens a arte popular portuguesa de uma forma alegre, divertida, emocionante.

O leitor, enquanto acompanha as personagens no desenrolar da aventura, vai sendo confrontado com temas, téc-

nicas, aspectos históricos da arte popular portuguesa. Adquirindo assim, quase sem dar por isso, conhecimentos sobre a sua gente e o seu país.

Este propósito é ainda concretizado, para além da própria ficção em si, na inclusão de um *dossier* relativo à temática abordada, no final de cada livro.

Em termos de **construção narrativa**, as histórias desta série efectuam um cruzamento entre o real e uma fenomenologia de tipo **fantástico**, de acordo com a distinção efectuada por Todorov e outros teóricos. Na verdade, os acontecimentos extraordinários encenados, e que estão no centro do mistério a desvendar, instauram a dúvida a vários níveis, uma vez que se encontram em contradição com as leis (conhecidas) da natureza, situando-nos exactamente na esfera do discurso fantástico<sup>(2)</sup>. Este aspecto é ainda acentuado pelo facto de nunca restar vestígios que permitam comprovar as ocorrências vividas e/ou observadas pelas personagens, ficando apenas o conjunto de amigos na posse de um possível «entendimento» para esses acontecimentos insólitos. Tal facto tem como consequência mais imediata a impossibilidade de desvendar a «chave» dos enigmas perante os restantes intervenientes na acção, permanecendo uma leitura ambígua quer junto das personagens quer em relação aos possíveis leitores.

2. O cruzamento do livro de **aventuras** com a narrativa **histórica** concretiza-se na já extensa colecção *Viagens no Tempo*. No caso desta colecção, já não encontramos no centro da intriga o mistério ou enigma a resolver, como acontece nas duas anteriores. O seu universo é aparentado ao do romance histórico, ou seja, continuamos a ter uma aventura mas enquadrada por uma moldura de época que não é a nossa. As figuras centrais vão assim viver num tempo que não é o seu e conviver com figuras das diferentes épocas que vão percorrer.

Enquanto **narrativas históricas**, os volumes de *Viagens no Tempo* evocam espaços, atmosferas, acontecimentos que possibilitam um reviver de situações paradigmáticas do passado. O leitor é envolvido, desta forma, pelo turbilhão dos sentimentos e dos factos, que não raro apelam a uma tomada de posição face aos acontecimentos relatados: vejam-se os casos de *Brasil! Brasil!* (sobre a escravatura) ou *Um Trono para Dois Irmãos* (sobre as lutas liberais). A narração permite uma maior e melhor aproximação aos factos, tornando assim mais viva a consciência histórica. Associa ainda os dados atestados cientificamente a um olhar novo sobre a História. Estamos, pois, longe de uma certa visão distorcida da nossa História, que no período anterior ao 25 de Abril se procurou promover.

Mas, para além de recontar a História, o autor conta igualmente uma história. Neste sentido, deve atender a determinados critérios, nomeadamente a técnica narrativa, a consistência dos factos e das personagens retratadas.

No caso que nos interessa aqui, a técnica utilizada baseia-se na construção de um «universo secundário» (Swinfen, 1984), recorrendo ao artifício da **viagem no tempo**, introduzindo-se desta forma um pequeno apontamento ligado à ficção científica. É assim que dois jovens e um cientista, localizados num universo primário que é parcamente caracterizado, exactamente por não constituir o espaço privilegiado para o desenrolar da acção central, graças às descobertas de uma associação internacional, a AIVET, terão a possibilidade de conhecer diferentes períodos da nossa História, utilizando uma máquina que permite viajar através do tempo, em particular para o passado. O universo «secundário» criado pela narrativa funda-se num espaço-tempo marcado por acontecimentos significativos da História de Portugal, como aliás esperaríamos, mesmo quando o salto efectuado resulta de algo não previsto — caso do volume *O Ano da Peste Negra*, onde o ano inicialmente pretendido para a «viagem» era outro.

O artifício da viagem no tempo origina um ponto de vista narrativo que permite duas realizações fundamentais.

Em primeiro lugar, pôr em prática a **função pedagógica** inerente a estes livros — porque, afinal, pretende-se sobretudo dar a conhecer uma determinada época ou um acontecimento relevante —, nomeadamente através de um **diálogo** que procura clarificar aspectos variados do momento retratado. Este diálogo de **tipo explicativo** geralmente surge em função de dúvidas manifestadas pelas personagens crianças, que o adulto vai procurar esclarecer<sup>(3)</sup>. É assim que, por exemplo, logo no primeiro número, se elucida o que é um aio, o que significa prestar vassalagem, etc., situação reiterada de forma desigual nos restantes volumes (e também nas outras duas colecções, mas de forma menos marcada). Esclareça-se, no entanto, que a construção da intriga sobrepõe-se a este discurso explicativo/educativo, e é, acima de tudo, por meio da acção que as informações históricas são veiculadas.

Por outro lado, possibilita ainda criar aqui e ali um certo **distanciamento crítico**, visível no confronto entre diferentes visões sobre um mesmo facto: a perspectiva actual e a contemporânea aos acontecimentos. Este tipo de reflexão percorre muitos dos volumes, colocando o jovem leitor numa posição de questionamento sobre os valores e as atitudes que em cada época são valorizados. Permite assim tomar consciência de que o passado existiu e que foi vivido por seres com sentimentos tão humanos como os nossos.

Este confronto permanente entre dois tempos dá ainda ocasião a que se coloquem algumas questões curiosas, em termos reflexivos, como seja a possibilidade de se modificar o curso da história, problema que surge de forma mais premente em situações caracterizadas por um certo dramatismo (veja-se *O Ano da Peste Negra* ou *O Dia do Terramoto*).

A situação particular desta colecção, ao colocar em cena um grupo determinado de personagens (que será sempre o mesmo) a viver sucessivamente em épocas tão distintas (seguindo uma linha cronológica, a colecção começou com uma aventura vivida na Idade Média e já avançou até ao século XIX — n.º 12, *Mataram o Rei* — tendo novamente recuado para o século XVII, no n.º 13) e a contactar com os mais diversos acontecimentos, tem dado origem a algumas particularidades que gostaria de frisar. Assim, certamente por dificuldades impostas pelo assunto tratado, em alguns volumes verifica-se um **relativo apagamento** de algumas das figuras do núcleo central e/ou dos episódios de abertura e fechamento da acção — no início, a preparação da viagem e no final, o «salto» de regresso ao presente. É assim que, por exemplo, no n.º 11 da colecção, Ana e Orlando desaparecem de cena a partir de determinada altura, sendo o centro da narrativa preenchida pelas aventuras de um João (quase transformado em adulto) e de outras figuras de época.

Estes aspectos remetem para um dos perigos que uma narrativa de recorte histórico comporta e que reside na possibilidade de se criar um certo **anacronismo** ao modernizar-se excessivamente o comportamento e a linguagem das personagens de outros tempos. Embora seja necessária uma certa actualização, para que a história possa interessar às crianças e jovens de hoje, há que respeitar certos limites. Neste sentido, no caso em análise, deparamos com dois aspectos que poderão eventualmente suscitar a reflexão ou uma certa perplexidade junto dos jovens leitores. Por um lado, parece que se entrosa, talvez de uma forma demasiado simples, as personagens actuais no mundo novo em que se inserem. A facilidade com que se adaptam a diferentes modos de vida é realmente impressionante! Talvez a justificação se encontre na versatilidade do homem, ou do jovem moderno... Este facto justificará, noutra perspectiva, a quase ausência de um sentimento de estranheza face à intromissão destas personagens nesses tempos mais ou menos recuados.

Seguindo o padrão da série, isto é, as mesmas personagens enfrentando aventuras diferentes em cada novo número, mas neste caso concreto com um constrangimento preciso — a necessidade de se recorrer sempre à Máquina do Tempo para dar início a uma nova aventura —, a construção do tecido narrativo que compõe os volumes da colecção *Viagens no Tempo* acaba por se socorrer de pequenas estratégias que permitam ultrapassar o seu carácter repetitivo.

De vez em quando a narrativa provoca pequenos sobressaltos, acumulando assim o prazer do reconhecimento com o da novidade. Por exemplo, no n.º 4 os dois irmãos mergulham no tempo, sozinhos e inadvertidamente; no n.º 6, *Um Cheirinho de Canela*, uma nova Máquina do Tempo vai colocar os heróis em apuros. Nestes casos, a escolha pré-determinada do destino da suposta viagem, que acontecia noutros números e que conferia alguma segurança ao potencial leitor, por saber que as personagens dominam toda a situação, dá lugar a um salto no tempo fora de qualquer previsão. Junta-se assim o medo mas também a atracção da surpresa, como o próprio narrador aliás sublinha: «Aquele viagem inesperada era assustadora, mas não deixava também de ser uma novidade» (n.º 6, p.12). Gera-se desta forma um novo foco de interesse para o jovem leitor, criando ao mesmo tempo um certo equilíbrio entre a manutenção de um esquema habitual (a viagem no tempo) e a introdução de elementos estranhos (uma viagem, desta vez fora do controlo dos intervenientes).

A colecção *Viagens no Tempo*, tendo como objectivo relatar acontecimentos significativos da História de Portugal, coloca-nos igualmente em contacto com a **concepção de história** destas duas autoras. É assim que, logo no primeiro volume, identificamos na fala da personagem do adulto cientista ecos de um entendimento próximo do das autoras:

Agora é moda não se falar em certas figuras da História de Portugal. E é um disparate! Porque os acontecimentos entendem-se muito melhor se estiverem recheados de personagens... (p. 69)

Este tipo de entendimento é ainda perceptível em obras de índole historiográfica (colecção *História de Portugal*), mas nas quais as autoras inserem breves apontamentos narrativos ficcionais — intitulados genericamente «Uma história possível» — que dão exactamente «vida» a «personagens» da história, com particular incidência em figuras menos conhecidas ou anónimas, mas que ajudaram a construir a História.

No segundo volume prolonga-se este tipo de reflexão, com uma crítica, também pela voz das personagens, à forma como se escreve a História:

— E eu descobri que a maior parte destes livros sobre História têm gravuras muito lindas, mas não se percebe nada do que lá está escrito... quer ouvir?

E o João, num tom muito empolado de troça, leu em voz alta:

— «Na conjuntura do primeiro quartel do século XIII, a caça reveste-se ainda de uma carga ritual, catalizadora das tensões intergrupais...» (p. 17)

Mas sublinhe-se que esta colecção não é a única a deixar transparecer uma «voz» que comenta uma **realidade tipicamente portuguesa**. Em *Uma Aventura* deparamos, do mesmo modo, com notações que remetem para facetas da nossa cultura e/ou vivências mais ou menos recentes. Exemplifiquemos com dois casos extraídos do n.º 19, *Uma Aventura na Páscoa*, retratos, sucessivamente, de facetas da escola de um período da nossa História recente e da escola de hoje.

Aqui e ali as gémeas ouviram adultos recitar a mesma

poesia do pai:

*Batem leve, levemente.*

Não havia dúvida de que todos tinham estudado pelos mesmos livros de leitura! (p. 26)

Sem aquecimento, e com a temperatura a descer daquela maneira, a escola começava a parecer-se com uma arca frigorífica. Então nas salas onde havia vidros partidos, era impossível estar. (p. 32)

### 2.1. A aventura, lugar de aprendizagem

O espaço da aventura é entendido, para as autoras das colecções aqui analisadas, não só como um **espaço lúdico** mas também de **aprendizagem**, quer das próprias personagens quer dos leitores visados. Recorrendo a fórmulas mais ou menos explícitas, procura-se abordar e transmitir conhecimentos concretos em diferentes áreas — história e cultura, geografia física e humana, arte, etc. —, assim como sugerir reflexões sobre comportamentos e atitudes.

Em relação à temática histórica, a colecção Viagens no Tempo é a que estabelece laços mais estreitos com essa disciplina, como já se apontou. Mas esse mesmo objectivo surge igualmente em volumes das outras colecções. É assim que, por exemplo, na colecção Uma Aventura temos um volume onde se fala do Palácio da Ajuda e de alguns episódios ligados à sua história; noutro, uma aventura vivida no Palácio da Pena serve para contar histórias — reais e imaginadas — sobre esse espaço, etc.

No que se refere a informações sobre aspectos geográficos, encontramos-os disseminados pelos diferentes volumes de Uma Aventura, que até ao momento concretizaram já uma razoável volta a Portugal, mas não só. Do Algarve (n.º 12) ao Ribatejo (n.º 9); do Minho (n.ºs 2 e 6) aos Açores (n.º 31); da Bei-

ra (n.º 32) ao Alentejo (n.º 10), passando por Lisboa (n.º 22) e pelo Porto (n.º 13), foram já inúmeros os locais onde ocorreram aventuras e outras peripécias. Mas houve ainda oportunidade para ir a França (n.º 28), a Cabo Verde (n.º 25), a Macau (n.º 35), à vizinha Espanha (n.º 37) e até a Marrocos (n.º 21). Esta diversidade espacial permite um contacto pontual, através do livro, com diferentes culturas. Não constituindo a faceta intercultural uma área muito explorada, no sentido em que esses espaços surgem essencialmente como uma moldura da acção, ao lado de outras possíveis, ainda assim se propicia, em alguns desses volumes, um encontro com diferentes formas de estar no mundo.

Mas nestas colecções também outros aspectos e valores são colocados em destaque, facultando um contacto com modos de ser, de pensar e de agir que permitem uma possível interiorização de alguns princípios sem dúvida defendidos nas várias narrativas de aventura. Pode-se começar por referir o realce que é dado a valores como a importância da entajada, a solidariedade, a amizade, a justiça, a persistência ou a coragem. Neste domínio, os exemplos concretos poderiam estender-se aqui por várias páginas. Nas relações que as personagens estabelecem entre si, na forma como interagem, os valores enunciados surgem a cada passo, confrontado os jovens leitores sobretudo com formas positivas no relacionamento humano. Como será evidente, apenas a figura dos «maus» quebrará esse quadro, mas funcionando simultaneamente como causadores da consolidação dos valores positivos junto das restantes personagens.

Outros aspectos ainda se perfilam em alguns volumes. Seleccionemos, tal como em anteriores ocasiões, alguns números ao acaso da colecção Uma Aventura. Logo no n.º 2, a visita a uma velha aldeia serrana é pretexto para se tecerem alguns comentários sobre as construções menos próprias que aí se podem encontrar: «— Mas aquelas de azulejos não são assim! [...] — Pois não e é pena, estragam a paisagem!» e em *Uma*

*Aventura no Palácio da Pena* (n.º 26) comenta-se a (in)justiça de algumas situações de reforma, através da fala do ex-guarda:

— As leis não são justas porque tratam toda a gente da mesma maneira e as pessoas são todas diferentes. — Acabrunhado, respirou fundo antes de desenvolver o seu pensamento: — Quando se atinge uma certa idade, arrancam-nos à força do trabalho e isso não é justo. Muitos deviam reformar-se mais novos porque estão fracos e já não aguentam mais. Outros, como eu, deviam continuar no seu posto. (p. 134)

Cumprindo, de forma mais explícita, esta preocupação em comunicar conhecimentos concretos, as colecções Asa Delta e Viagens no Tempo destacam-se pela inclusão de um *dossier*, no final de cada volume, relativo à temática do livro. Alguns números da colecção *Uma Aventura* apresentam também essa característica, integrando informações alusivas a aspectos da intriga ou do espaço onde decorre a acção (por exemplo, no n.º 25, sobre as ilhas de Cabo Verde; no n.º 29, sobre os cavaleiros templários; no n.º 30, sobre o Palácio da Ajuda ou no n.º 31, sobre os Açores).

## 2.2. O diálogo autor/leitor

Tal como aconteceu com autores célebres de séries famosas — lembremos Conan Doyle, que se viu obrigado, por pressões dos seus leitores e de outras ao mais alto nível, a «ressuscitar» o seu Sherlock Holmes, ou Enid Blyton, que ultrapassou largamente a meia dúzia de títulos inicialmente previstos para o seu Clube dos Cinco — também no presente caso, a influência de leitores, diríamos insaciáveis, tem conduzido à escrita de algumas aventuras quase por «encomenda».

A existência de uma forte interacção entre as autoras e os

seus jovens leitores, facto também progressivamente consolidado pelos múltiplos encontros que Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada Ihes têm proporcionado, está assim presente, de forma explícita, em vários títulos das suas colecções. Geralmente em epígrafe, temos em vários números a referência ao diálogo a que aludimos, através de uma menção da existência de «pedidos» que terão sido dirigidos às autoras no sentido de inventarem novas aventuras, por vezes mesmo com sugestões temáticas ou de espaço.

Por exemplo, em *Tufão nos Mares da China*, lemos, «Aos queridíssimos leitores que tão insistentemente pediram este livro». Em *Uma Aventura no Deserto* (n.º 21) as autoras confessam que decidiram escrever essa aventura em virtude de um pedido oriundo de uma leitora da São Tomé e Príncipe. No n.º 30, *Uma Aventura no Verão*, faz-se referência também à correspondência recebida pelas autoras, com alusão a um outro aspecto de extremo interesse: a ligação da literatura à vida, patente na procura, empreendida pelos leitores, dos espaços reais retratados na ficção narrativa. Neste sentido, a série desempenha, assim, um inegável papel de abertura para o mundo, despertando a curiosidade.

Ao longo dos anos fomos recebendo cartas de rapazes e raparigas que nos diziam ter seguido os mesmos percursos porque o livro lhes despertara a curiosidade e queriam ver os locais da aventura com os seus próprios olhos.

A consciência desta ligação e de este interesse manifestado pelos leitores conduziu nomeadamente, em alguns casos, a um convite de responsáveis de algumas instituições para a escrita de aventuras localizadas num espaço preciso, como acontece com *Uma Aventura no Palácio da Pena* (n.º 26) ou *Uma Aventura no Verão* (n.º 30), localizada no Palácio da Ajuda.

### 3. A aventura, ontem... e hoje

Não havendo lugar a longas conclusões, gostaria apenas de, retomando algumas das palavras iniciais, sublinhar a importância do fenómeno da série e o papel que a sua leitura inequivocamente desempenha no panorama das leituras dos jovens.

Ontem e hoje, as colecções continuam, felizmente, a suscitar adesões entusiasmadas e a alimentar a imaginação de muitos leitores. Possibilitando assim que, algures, por vezes em lugares que facilmente reconhecemos, as aventuras mais incríveis tenham lugar, ou então que sejamos transportados para universos fabulosos, partilhando, com os nossos heróis preferidos, mais uma empolgante aventura. Deixemo-nos, pois, e deixemos as nossas crianças vogar ao sabor da aventura...

#### NOTAS

(<sup>1</sup>) Não sendo objectivo deste estudo apresentar propostas de exploração da série em contexto escolar, gostaria apenas de lembrar que, de acordo com as mais recentes teorias sobre a problemática da leitura e da compreensão em leitura, uma dificuldade excessiva com a decifração do texto tem como resultado falhas graves ao nível da compreensão, impossibilitando, conseqüentemente, uma verdadeira fruição do texto. Daí o interesse pedagógico que as séries apresentam, pela sua maior proximidade, em termos linguísticos, às capacidades dos alunos, e pelo facto de apresentarem igualmente uma estrutura textual linear e próxima do esquema do conto (situação inicial — complicação — resolução).

(<sup>2</sup>) Cf. com a definição de T. Todorov (1979: 29): «Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel.» Outra autora que procura igualmente distinguir as diferentes facetas que o discurso da fantasia pode assumir é Rosemary Jackson em *Fantasy: the literature of subversion*, London/N.Y.: Methuen, 1981, li-

vro onde esclarece: «the fantastic problematizes vision (is it possible to trust the seeing eye?) and language (is it possible to trust the recording, speaking 'I?'). [...] The status of what is being seen and recorded as 'real' is constantly in question. This instability of narrative is at the centre of the fantastic as a mode» (pp. 30 e 34).

(<sup>3</sup>) Este tipo de escrita inscreve-se numa tradição já antiga — relembramos, para o caso português, o *Diálogo com dois filhos seus sobre preceitos morais, em modo de jogo* (1540), de João de Barros. O discurso dialógico explicativo em livros dirigidos às crianças teve o seu apogeu entre nós durante o século XIX e princípios do século XX, com a publicação de vários *Diálogos* mas também numa escrita de ficção, com particular destaque para alguns livros de Ana de Castro Osório e de Virgínia de Castro e Almeida.

#### Bibliografia

- Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada (1998), Lisboa: Caminho.  
 CERVERA, Juan (1991), *Teoría de la literatura infantil*, Bilbao: U. Deusto/Ediciones Mensajero.  
 DECREÁU, Laurence (1994), *Ces héros qui font lire*, Paris: Hachette.  
 LECLAIRE-HALTÉ, Anne (1985), «Le Club des Cinq à l'école», *Pratiques*, 47.  
 LÉON, Renée (1994), *La littérature de jeunesse à l'école*, Paris: Hachette.  
 REIS, Carlos, LOPES, Ana Cristina M. (1991), *Dicionário de narratologia*, Coimbra: Almedina.  
 SWINFEN, Ann (1984), *In defense of fantasy*, London/Boston: Routledge & Keagan.  
 TODOROV, T. (1970), *Introduction à la littérature fantastique*, Paris: Seuil.  
 VINSON, Marie-Christine (1985), «Le héros et son lecteur: quelques remarques sur l'identification», *Pratiques*, 47.