

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



***A.L.I.C.E***

**ASSISTÊNCIA DE ENCENAÇÃO A CARLOS J. PESSOA**

**Desenvolvimento de uma consciência de dramaturgia da luz**

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

MESTRADO EM TEATRO - ESPECIALIZAÇÃO EM ENCENAÇÃO

---

**Deolinda Valadas**

Lisboa, Fevereiro de 2021

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

## ***A.L.I.C.E***

### **ASSISTÊNCIA DE ENCENAÇÃO A CARLOS J. PESSOA**

**Desenvolvimento de uma consciência de dramaturgia da luz**

## **Deolinda Valadas**

Relatório de Estágio submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Teatro - especialização em Encenação, realizada sob a orientação científica de Carlos J. Pessoa, Professor Coordenador de Mestrado em Teatro - especialização em Encenação, área Artístico-Pedagógica e coorientação de David Antunes, Professor Coordenador de Mestrado em Teatro - especialização em Encenação, área Científica.

Lisboa, Fevereiro de 2021

*A todos os que nos inspiram  
e partilham generosamente o seu saber,  
tornando possível iluminar a dramaturgia dos nossos dias.*

## AGRADECIMENTOS

Aos meus orientadores, Carlos J. Pessoa e David Antunes, cujo compromisso emocional, intelectual e científico ampliaram a minha curiosidade e compreensão da encenação, e cujo rigor crítico me obrigou a trazer maior clareza ao meu pensamento enquanto aluna e artista.

A toda a equipa do Teatro da Garagem, em particular a Maria João Vicente, pelo acolhimento neste estúdio.

Manifesto também a minha gratidão à Fundação GDA- Gestão dos Direitos dos Artistas pela bolsa de apoio financeiro concedida.

Gostaria também de agradecer à ESTC e a todos os outros professores com quem tive o privilégio de comungar: Eugénia Vasques, António Lagarto, Armando Nascimento Rosa, José Espada e Miguel Cruz.

A todos os meus colegas de Mestrado, em particular a Isabel Telles de Menezes e Mónica Gone, pelo apoio e pela amizade.

Enorme gratidão a Luísa Marques e Tiago Ferrolho pela imensa disponibilidade e gentileza.

Um agradecimento muito especial à minha família, ao Luís pela longa e desafiante caminhada conjunta de 22 anos. E por fim, agradeço ao ser mais extraordinário do mundo: David, pela resiliência solidária, e inspiração, que a sua infância permite semear e fazer nascer. Obrigada por tudo, sempre!

## RESUMO

Este relatório apresenta o desenvolvimento e realização do Estágio Profissional realizado na Companhia Teatro da Garagem, em Lisboa, que consistiu na assistência da encenação de Carlos J. Pessoa, sob a forma principal de observação, pesquisa e análise, tendo como objectivo prioritário desenvolver uma consciência de dramaturgia da luz no espectáculo *A.L.I.C.E.*, que teve estreia e carreira no CCB/Pequeno Auditório, em Lisboa, de 7 a 10 de Abril de 2016. Acompanhamento também dos projectos artísticos, igualmente apresentados no CCB, associados ao espectáculo *A.L.I.C.E.: A CAIXA* – Oficinas de Criação, de 13 a 15 de Abril de 2016 e *Que sonhos virão do sono de Alice?* - Vídeo instalação, 17 de Abril de 2016.

O relatório é composto por cinco capítulos. O primeiro capítulo é referente ao enquadramento geral deste estágio. O capítulo seguinte é dedicado à descrição e análise do espectáculo *A.L.I.C.E.* O terceiro capítulo relata o meu trabalho de observação das Oficinas de Criação - *A CAIXA*. Um breve resumo da Vídeo instalação/performance *Que sonhos virão do sono de Alice?*, constitui o quarto capítulo. O quinto capítulo descreve o trabalho que desenvolvo actualmente como encenadora e que é consequência e influência deste estágio. Por fim, concluo com uma reflexão geral de todo o estágio, partilhando uma perspectiva presente e futura.

**Palavras-Chave:** Teatro da Garagem, *A.L.I.C.E.*, Luz, Vídeo, Jogo, Poder, Coragem, Liberdade.

Este trabalho não foi escrito ao abrigo do Novo Acordo Ortográfico.

## ABSTRACT

This report presents the development and fulfillment of the Professional Internship held at Companhia Teatro da Garagem, in Lisbon, which consisted in assisting Carlos J. Pessoa's staging, by means of observation, research and analysis, with the primary objective of developing a dramaturgy of light awareness, in the play *A.L.I.C.E.*, which had its debut and presentation at the CCB / Pequeno Auditório, in Lisbon, from 7 to 10 April 2016. The artistic projects, also presented at CCB, associated with the play *A.L.I.C.E: A CAIXA* - Creation Workshops, April 13-15, 2016 and *Que sonhos virão do sono de Alice?* - Video installation, April 17, 2016, were attended and depicted as well.

The report consists of five chapters. The first chapter refers to the general framework of the internship. The next chapter presents the description and analysis of *A.L.I.C.E.* The third chapter reports my attendance at the Creation Workshops - *A CAIXA*. A brief summary of the video installation/performance *Que sonhos virão do sono de Alice?* composes the fourth chapter. The fifth chapter describes the work that I am currently undertaking as a stage director, as a result and influence of this internship. Finally, I conclude with a general reflection of the entire internship, sharing a present and future perspectives.

**Key-words:** Teatro da Garagem, *A.L.I.C.E.*, Light, Video, Game, Power, Courage, Liberty.

# ÍNDICE

<b>AGRADECIMENTOS.....</b>	<b>ii</b>
<b>RESUMO.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>ÍNDICE.....</b>	<b>v</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>vii</b>
<b>ÍNDICE DOS ANEXOS.....</b>	<b>ix</b>
<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO 1 - Enquadramento geral.....</b>	<b>3</b>
<b>1.1 Sobre a Companhia de Teatro da Garagem.....</b>	<b>3</b>
<b>1.2 Identificação do objecto artístico e seus objectivos.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Metodologias de investigação.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4 Enquadramento teórico da luz.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4.1 Breve historiografia da luz.....</b>	<b>4</b>
<b>1.4.2 Aspectos da luz.....</b>	<b>7</b>
<b>1.4.2.1 Símbolo.....</b>	<b>7</b>
<b>1.4.2.2 Atmosfera ou emoção.....</b>	<b>9</b>
<b>1.4.2.3 Sensação de luz <i>per si</i>.....</b>	<b>10</b>
<b>1.4.2.4 Significado em aberto.....</b>	<b>10</b>
<b>1.4.3 Considerações finais sobre a dramaturgia da luz.....</b>	<b>11</b>
<b>1.5 Acompanhamento de outras actividades.....</b>	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO 2 - Espectáculo <i>A.L.I.C.E.</i>.....</b>	<b>16</b>
<b>2.1 Cronograma – Fases de construção de <i>A.L.I.C.E.</i>.....</b>	<b>16</b>
<b>2.2 Pontos de observação e aprendizagem sobre o processo de</b>	
<b>criação em <i>A.L.I.C.E.</i>.....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.1 Metodologia de criação artística.....</b>	<b>17</b>

2.2.2 A importância dos figurinos e cenário na potenciação do trabalho de encenação.....	18
2.2.3 Sobre o recurso à utilização de vídeo e de luz.....	18
2.3. Sobre a criação do espectáculo <i>A.L.I.C.E.</i> .....	20
2.3.1 Descrição e análise do espectáculo.....	21
2.4 Pressupostos de Encenação.....	50
2.4.1 Centralidade no trabalho do actor.....	51
2.4.2 Conceito de inversão.....	51
2.4.3 Conceito de intermedialidade.....	52
2.4.4 Estética luminotécnica.....	53
2.4.5 Conceito de dualidade cénica.....	53
CAPÍTULO 3 - <i>A CAIXA</i> , Oficinas de criação.....	56
3.1 Breve descrição.....	57
CAPÍTULO 4 - <i>Que sonhos virão do sono de Alice?</i> .....	61
4.1 Sobre o processo.....	62
4.2 Breve descrição.....	63
CAPÍTULO 5 - Trabalho desenvolvido em consequência do estágio....	64
5.1 Reflexão sobre o que é “encenar”.....	64
5.2 Trabalho prático desenvolvido em função do estágio.....	67
CONCLUSÃO.....	74
BIBLIOGRAFIA CITADA.....	76
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA.....	77
WEBGRAFIA.....	78
ANEXOS.....	79

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. <i>Electromagnetic spectrum</i> . Berkeley Lab (2014).....	14
Fig. 2. Foto de ensaio: trabalho de pesquisa pela fusão da luz e vídeo. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	19
Fig. 3. Início de espectáculo I. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	21
Fig. 4. Rei Branco e ‘mãos que tentam subir’. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	23
Fig. 5. Início de espectáculo II. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	24
Fig. 6. Coelho e Rã. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	25
Fig. 7. Prólogo, Jogos de luzes – Torres Reflectidas. Fotografia de António Marciano (2016).....	27
Fig. 8. 1ª Jogada, Jardim de Alice. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	28
Fig. 9. 2ª Jogada, carruagem de comboio. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	29
Fig. 10. 2ª Jogada, comboio e regato. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	31
Fig. 11. 3ª Jogada, Passadeira rolante. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	33
Fig. 12. 3ª Jogada, Rainha Branca e Xaile. A Rainha é mordida pelo Xaile no vídeo Fotografia de António Marciano (2016).....	35
Fig. 13. 4ª Jogada, Rainha Branca em palco, e <i>Coisa que se Mexe Muito</i> em vídeo. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	36
Fig. 14. <i>Seis Aparições de Lenine sobre um Piano</i> , de Salvador Dali (1931).....	37
Fig. 15. 4ª Jogada, Alice, Ouriço, Ovelha, Caranguejo e Juncos Perfumados no lago. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	38
Fig. 16. 5ª Jogada, Alice e o Ovo. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	39
Fig. 17. 6ª Jogada, Rei Branco e Cavalos, vídeo com imagem a luz negra. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	42
Fig. 18. 6ª Jogada, Alice corta o bolo. Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	43

Fig. 19. 7ª Jogada, Erva que cresce e decrecece.	
Fotografia de Deolinda Valadas(2016).....	44
Fig. 20. 8ª Jogada, Alice coroada Rainha.	
Fotografia de António Marciano (2016).....	46
Fig. 21. 9ª Jogada, Alice, Rainha Branca e Rainha Vermelha em ‘concurso de televisão’.	
Fotografia de António Marciano (2016).....	47
Fig. 22. 10ª Jogada, Alice(s) e o banquete.	
Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	48
Fig. 23. 10ª Jogada, Alice e a suspensão do tempo.	
Fotografia de Deolinda Valadas (2016).....	49
Fig. 24. 11ª Jogada, final de espectáculo. Ilustração digital de Deolinda Valadas (2016).....	50
Fig. 25. <i>A Caixa</i> . Fotografia de Teatro da Garagem (2016).....	56
Fig. 26. Alice dorme. Ilustração de Deolinda Valadas (2016).....	61
Fig. 27. <i>Que sonhos virão do sono de Alice?</i> Fotografia de Teatro da Garagem (2016).....	63
Fig. 28. Mulher Nuvem em <i>ENSAIO</i> . Teatro-Cine de Torres Vedras.	
Fotografia de Deolinda Valadas (2018).....	68
Fig. 29. Menina Sonhadora em <i>ENSAIO</i> . Teatro-Cine de Torres Vedras.	
Fotografia de Deolinda Valadas (2018).....	69
Fig. 30. Contemplação – após <i>rewind</i> em <i>ENSAIO</i> . Teatro-Cine de Torres Vedras.	
Fotografia de Deolinda Valadas (2018).....	69
Fig. 31. <i>Conta Comigo</i> . Imagem e <i>design</i> de Catarina Fonseca (2018/2019).....	70
Fig. 32. <i>ILUMINARTE</i> . Fotografia de Deolinda Valadas (2018).....	71
Fig. 33. Abraão, homem tríptico. Fotografia de Deolinda Valadas (2020).....	71
Fig. 34. Cristina on the road. Frame fotográfico, 58:15’.	
Fotografia e vídeo de Deolinda Valadas (2020).....	72
Fig. 35. <i>CONVIDA 20</i> . Convidado Graham Vick, AREPO.	
Fotografia – <i>frame</i> extraído de vídeo entrevista (2020).....	73

## ÍNDICE DOS ANEXOS

**Anexo A** – Folha de Sala do espectáculo *A.L.I.C.E* da Companhia

Teatro da Garagem (2016)

**Anexo B** – “Breve Didática para Alice” por Carlos J. Pessoa (2016)

**Anexo C** – Guião de *A.L.I.C.E.* (CCB - versão3 - 2016)

**Anexo D** – Guião de Luz de *A.L.I.C.E* (Lisboa CCB e Bragança, 2016)

## INTRODUÇÃO

O presente relatório apresenta o desenvolvimento e realização do estágio profissional em teatro, especialização em encenação, realizado com a Companhia Teatro da Garagem, no período de 7 de Abril a 10 de Abril de 2016, que teve lugar no CCB – Centro Cultural de Belém, com o espectáculo *A.L.I.C.E.*, encenado por Carlos J. Pessoa, e durante o qual desenvolvi trabalho de pesquisa e análise em encenação, tendo por base o desenvolvimento de uma consciência de dramaturgia da luz. Além do espectáculo *A.L.I.C.E.*, foi ainda possível acompanhar o desenvolvimento e apresentação dos seguintes objectos artísticos: *A CAIXA – Oficinas de Criação*, apresentadas de 13 a 15 de Abril de 2016, e *Que sonhos virão do sono de Alice?* – Vídeo instalação, 17 de Abril de 2016, ambos apresentados no CCB - Fábrica das Artes.

A minha vivência teatral e cultural em Londres, durante aproximadamente cinco anos (2007-2012), proporcionou-me um contacto muito próximo e contínuo com modos, métodos, técnicas e perspectivas muito diversificadas de teatro contemporâneo. Esta contaminação cultural, bem como o interesse que nasceu por me ter sido endereçado um convite para encenar um colectivo de teatro em Portugal, foram as razões basilares que me compeliram a investir numa pesquisa de aprendizagem em teatro, direccionada especificamente para uma especialização em encenação. De regresso a Portugal, e após ter ingressado na ESTC, em 2014, desenvolvi, durante o 1º ano de estudos aí realizados, a necessidade artística de explorar a problemática da dramaturgia da luz e do desenvolvimento de uma consciência da mesma. Desta forma, iria poder desenvolver e alicerçar uma maior qualidade artística, enquanto encenadora. O encenador Carlos J. Pessoa, Director Artístico do Teatro da Garagem, e também meu Orientador neste Mestrado, tem desenvolvido ao longo do seu percurso um trabalho notável ao nível da pesquisa e experimentação teatral, no campo da utilização da luz e dos diferentes média, bem como ao nível da dramaturgia e encenação. Os seus trabalhos são para mim uma referência estética e criativa, pelo que fez todo o sentido o meu pedido para a realização deste estágio. Tratou-se pois de uma escolha pessoal que me permitiu, de forma privilegiada, poder crescer numa perspectiva de carácter prático e académico. Acima de tudo resultou numa oportunidade única de poder estruturar e dimensionar, de forma progressiva, um

maior conhecimento e visão enquanto artista. Na Companhia Teatro da Garagem, encontrei um estimulante lugar de acolhimento para este projeto de estágio. As características da Companhia, subjacentes num trabalho de criação artística, assentes numa forma de dinamização intermedial onde a luz tem também um papel e um foco primordial, foram essenciais para o trabalho que desenvolvo hoje enquanto encenadora.

O Teatro da Garagem é uma companhia fundada em 1989 e que tem dedicado o seu trabalho à criação e experimentação de novas formas de escrita para teatro, e novas formas cénicas. Nas criações mais recentes, a utilização da luz em paralelo com o vídeo, gravado e em tempo real, têm assumido um papel relevante, tanto do ponto de vista estético como técnico-experimental, permitindo explorar e questionar a definição de Teatro. O trabalho que me foi permitido desenvolver no Teatro da Garagem, possibilitou-me um olhar ampliado do fazer teatral da Companhia. Neste estágio assisti ao processo de recriação do espectáculo *A.L.I.C.E*, por recurso a conversas, discussões iniciais e leitura do texto com o encenador e os restantes elementos da Companhia. Foram também realizadas entrevistas, filmagem de ensaios, registo fotográfico e anotação sob a forma de escrita e de ilustração. O trabalho de observação e registo deste relatório está dividido em cinco capítulos: No primeiro capítulo é esboçado o enquadramento geral deste estágio, visando uma breve abordagem sobre a Companhia de Teatro da Garagem. São identificados os objectivos e metodologias do trabalho de pesquisa e observação a que recorri. É ainda apresentada uma breve historiografia da luz, bem como alguns aspectos da luz e suas relações com o espectáculo. O segundo capítulo tem como foco a realização de uma análise e descrição do espectáculo *A.L.I.C.E*. O capítulo seguinte relata o trabalho de observação das Oficinas de Criação – *A CAIXA*. O quarto capítulo é constituído por um breve resumo da Vídeo instalação/performance *Que sonhos virão do sono de Alice?*, e por fim, o quinto e último capítulo permite identificar e dar a conhecer o trabalho que tenho desenvolvido, como encenadora, em consequência deste estágio.

Este estágio provocou em mim inicialmente um primeiro despertar, e posteriormente, despoletou uma profunda transformação no que toca às questões relacionadas com a importância da luz num espectáculo.

No teatro, tal como na vida, a arte também está em sabermos iluminar a caminhada que segue pelas intermitências entre a escuridão e a luz.

# **CAPÍTULO 1. Enquadramento geral**

Este capítulo tem por objectivo apresentar um enquadramento geral visando os seguintes aspectos: Abordagem sobre a Companhia de Teatro da Garagem; Identificação do objecto artístico e seus objectivos; Metodologias de investigação; Enquadramento teórico sobre a dramaturgia da luz.

## **1.1 Sobre a Companhia do Teatro da Garagem**

A Companhia do Teatro da Garagem foi fundada em 1989 e a sua criação artística está intimamente ligada à investigação e experimentação, com especial enfoque sobre novas formas de escrita e suas formas cénicas. O longo percurso da Companhia procura um sentido de questionamento e inovação que podem, de uma forma sucinta, sumarizar-se num conceito de Abertura. Abertura, no sentido de incorporação de outras artes numa dinâmica “intermedial”, bem como na abertura a outros criadores que desafiam e revivificam a criação artística. A Companhia conta com o autor, dramaturgo e encenador residente, Carlos J. Pessoa, um músico e responsável pelo espaço sonoro, um núcleo de actores, uma equipa de produção, um desenhador de luz, um cenógrafo e figurinista. Além da criação artística a partir de textos originais de Carlos J. Pessoa, desenvolve um trabalho com a comunidade através de actividades com o Serviço Educativo. Por convite da EGEAC e da Câmara Municipal de Lisboa a Companhia reside no Teatro Taborda, na Costa do Castelo em Lisboa desde 2005. As criações artísticas recorrem a diversos *media* na sua investigação de diferentes formas cénicas, quer numa intermedialidade do tipo analógico, quer a nível digital.<sup>1</sup>

## **1.2 Identificação do objecto artístico e seus objectivos**

Este relatório apresenta os resultados do Estágio Profissional realizado na Companhia Teatro da Garagem, em Lisboa em Março e Abril de 2016. Partindo da assistência à encenação de Carlos J. Pessoa, sob a forma principal de observação, posterior pesquisa e análise, que teve como objectivo prioritário e específico desenvolver uma consciência de dramaturgia da luz do espectáculo *A.L.I.C.E.*

---

<sup>1</sup> Cf. Informações disponíveis no site oficial da companhia em: <https://teatrodagaragem.com/sobre-nos/>

### 1.3 Metodologias de investigação

A observação do trabalho de encenação durante a fase de ensaios e apresentação final ao público, as filmagens dos vídeos apresentados e o acompanhamento e experimentação do desenvolvimento do guião de luz do espectáculo final, foram os principais vetores que constituíram os processos metodológicos deste estágio, bem como a consulta bibliográfica e pesquisa teórica sobre a luz e a sua dramaturgia.

As formas de registo, para subsequente elaboração do relatório, consistiram em anotação escrita, fotografias, ilustração, filmagem de ensaios e entrevistas em vídeo<sup>2</sup> com o encenador Carlos J. Pessoa e o desenhador de luz Nuno Samora.

### 1.4 Enquadramento teórico da luz

*“Where other arts say: That **means**, music says: that is*

(de acordo com Wagner, R. citado por Abudalafia, Y.)

*“Where form and colour try to express something, light says: I **am**; forms and colours will only exist through me”*

(Appia, A., *La vie musicale*, 1 April 1908  
cited in Palmer 2013, p.80)<sup>3</sup>

#### 1.4.1 Breve historiografia da luz

Desde o início da sua história até ao século XV, o teatro acontece à luz do dia e é iluminado essencialmente pela luz do Sol. A questão da visibilidade está assim resolvida. As utilizações de luz artificial serviam fundamentalmente para a realização de efeitos especiais. A luz do fogo, os efeitos pirotécnicos e a reflexão da luz do Sol através de metais polidos entre outros efeitos especiais, inventados durante este longo período da história, têm como objectivo principal, exaltar ainda

---

<sup>2</sup> Entrevista a Pessoa, C.J (<https://www.youtube.com/watch?v=Pe95b2wwuZM&feature=youtu.be>)

Entrevista a Samora, N. (<https://www.youtube.com/watch?v=YL1q8TcCKNE&feature=youtu.be>)

<sup>3</sup> Citado em Abulafia, Y. (2015). *The art of light on stage: Lighting in contemporary theatre*. Taylor and Francis. In Chapter 4. [www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf](http://www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf)

mais, as fronteiras entre o real e o irreal, típicas do espaço cénico. O real, o mundo dos homens e as suas tramas, era frequentemente contraposto com o sagrado irreal através da aparição do *deus ex machina*. Era neste momento que o fogo e a manipulação da luz solar faziam o seu papel de glorificação, tornando visível o invisível, unindo o profano e o sagrado. O fogo tem também outra função durante este longo período histórico: quando em pleno dia, um ator aparece com uma tocha na mão para designar “noite” ou “escuridão”, tal como acontecia no teatro grego ou elisabetano, o objectivo não é apenas de descrição da hora e local mas o de criar a simbologia e atmosfera da noite.

No decorrer do século XVI, o teatro passa a ser apresentado, mais frequentemente, em espaços fechados (primeiro improvisados e depois em teatros), sem acesso à luz do Sol. É a partir deste momento que a questão da iluminação artificial se coloca como algo essencial para os teatros. As técnicas de iluminação entre os séculos XVI e finais do século XIX transformaram-se bastante, mas sempre recorrendo ao fogo, quer através do uso de velas, lamparinas, ou gás e luz oxídrica (também conhecida como luz de Drummond). Até ao final do século XIX, a luz tem como função principal dar visibilidade. No entanto, a utilização da luz, e o seu movimento, como ferramenta de construção da tensão dramática, desde cedo foi pensada e explorada. Um exemplo primário desta forma de ver a luz cénica é precisamente referida no texto do italiano Leone de' Sommi (1525-1590) *Dialoghi in materia di rappresentazioni sceniche*. Durante os quatro séculos seguintes, a arte teatral oscilou entre o fantástico e o maravilhoso do período Barroco, um maior comedimento no Clássico, atmosferas emocionais no Romantismo e a racionalidade do Realismo e do Naturalismo. Tanto a cenografia e os figurinos e iluminação tiveram uma linha ascendente rumo ao real, de forma cada vez mais detalhada e minuciosa.

As primeiras experiências com a luz eléctrica chegam aos palcos em 1849 aquando da estreia, em Paris, da ópera *O Profeta* de Giacomo Meyerbeer (1791 – 1864), vinte e nove anos antes de chegar às ruas e às casas de Paris.<sup>4</sup> A iluminação torna-se então um símbolo dos novos tempos onde a simbiose entre arte e tecnologia se afirma de forma clara e irreversível. Com a invenção da lâmpada

---

<sup>4</sup> A primeira utilização mundial de luz eléctrica ocorreu nas ruas em Paris em 1878, na pequena mostra eléctrica na [Exposição Universal de 1878](#). K.G.Beauchamp, *Exhibiting electricity* IET (1997) ISBN 0852968957, (pp. 160-165)

incandescente (1879), juntamente com a criação das resistências (*dimmers*), a eletricidade permite à iluminação cénica o controle central de todas as fontes de luz do teatro. Nasce assim o *Black-out*, a metade que faltava e que reforça à dicotomia luz/escuridão, visível e invisível e através deste último, a possibilidade de comunicar o indizível.

Adolphe Appia (1862 - 1928), nos seus textos sobre a encenação das óperas de Richard Wagner (1813-1883), escreveu a base da gramática estética de uma nova linguagem para o teatro do século XX. Enquanto os seus contemporâneos usavam a luz elétrica para replicar o Sol, a Lua e as estrelas, Appia percebeu o potencial da luz elétrica como forma de comunicação e conseqüente desenvolvimento em linguagem. A introdução, por parte de Wagner, do conceito de *Gesamtkunstwerk*, ou em português, Obra de Arte Total, conduz os encenadores do século XX à união de todas as artes no palco. Desta forma, a encenação passa a ser pensada como uma linguagem que une em si um conjunto de linguagens, entre as quais, a iluminação cénica. Nesta nova forma de pensar a encenação teatral, a iluminação cénica contribui determinadamente para libertar a arte teatral da simples imitação da realidade.

Gordan Craig (1872 – 1966) foi talvez o artista de teatro que melhor concebeu a ideia do teatro total, como uma articulação entre os elementos visuais e sonoros, desenhados pelo encenador. A iluminação é, para Craig, um elemento articulador e simbólico devido à sua capacidade de mostrar e ocultar.

Nos anos 70 do século XX tem início uma revolução tecnológica na iluminação teatral. Surgem as lâmpadas de descarga que possibilitam uma maior intensidade e tonalidades de cor nunca antes utilizadas no teatro. Com a introdução das mesas digitais foi também possível controlar em simultâneo vários projetores e demais tecnologias potenciando ainda mais o papel da iluminação cénica. Estes desenvolvimentos tecnológicos permitiram uma parceria cada vez mais próxima entre o teatro, cinema, vídeo e artes plásticas. A projeção de imagens em cena, juntamente com as novas possibilidades técnicas da iluminação, permitiram uma união entre os conceitos de movimento de Vsevolod Meyerhold (1874-1940) e Sergei Eisenstein (1898 – 1948), os slides de Erwin Piscator (1893 – 1966), o Teatro Épico de Bertolt Brecht (1898 – 1956), e as projeções de luz de Josef Svoboda (1920 – 2002) e Richard Pilbrow.

Nestes últimos cento e cinquenta anos a relação entre tecnologia e arte mudou com tamanha rapidez, que talvez não tenhamos tempo sequer de refletir sobre a extensão dessa mudança para a existência humana. A visão mudou. O tempo mudou. A noção de realidade mudou. Vivemos em um mundo de imagens em movimento, geradas por uma dança de luzes. Todas ligadas na tomada. A eletricidade gera a energia que move grande parte do mundo. A lâmpada é metáfora de idéia. Iluminação, é metáfora de sabedoria. “*Power*” é energia, e é poder.

Durante o século XX a iluminação cénica abandona definitivamente a função de tornar visível, e passa assim a construir uma visibilidade. Ela não nos faz somente ver, ela diz-nos como ver. No século XXI a iluminação cénica não pode ser vista apenas como um desenho de luz ou uma “ferramenta” da encenação. Ela deverá ser encarada como uma impulsionadora dramática e tornar-se numa íntima parceira da construção, direção e significação do objecto artístico almejado pelo/a encenador(a).

### **1.4.2 Aspectos da luz**

Ao propôr-me a analisar, do ponto de vista da dramaturgia da luz, algumas das principais cenas do espectáculo *A.L.I.C.E*, identifiquei durante o processo de pesquisa bibliográfica a pertinência em seleccionar e mencionar alguns dos muitos aspectos da luz identificados no livro *The Art of Light on Stage: Lighting in Contemporary Theatre* de Yaron Abulafia: Símbolo; Atmosfera ou emoção; Sensação de luz *per si* e Significado em aberto.

#### **1.4.2.1 Símbolo**

O acto de escurecer uma sala de espectáculos, na área designada ao público, é uma convenção cultural iniciada com Richard Wagner nas suas apresentações musico-teatrais. Se optarmos por iluminarmos a sala, isso torna-se um símbolo. A luz torna-se um elemento simbólico do anti-convencional.

Em *A.L.I.C.E*, o facto de uma das opções de encenação passar por sentar o público em três frentes distintas transformando o palco numa península, junto ao

espaço cénico, permite uma aproximação intensa e uma sensação de imersividade profunda, uma vez que aqui, embora as luzes de sala (de público) estejam “convencionalmente” escurecidas, não existe um escurecimento total, o que permite ao público acompanhar o espectáculo mas também ver-se e ser igualmente visto, ainda que de forma discreta. Podemos dizer que esta opção permite ao público fazer parte da cena enquanto observadores, tornando-se também numa espécie de jogadores passivos-ativos.

A cor é um derivado da luz e por sua vez, a escolha de cores para um espectáculo, além de poder representar um símbolo, terá sempre um impacto diferente sobre o espectador, seja ele de carácter emocional, psicológico ou simbólico, consoante as diferentes escolhas.

Sobre a simbologia das cores, considere pertinente refletir sobre a seguinte citação de Rimbaud:

“Eu inventei a cor das vogais! – **A** negro, **E** branco, **I** vermelho, **O** azul, **U** verde. – Regulei a forma e o movimento de cada consoante e, com ritmos instintivos, nutri a esperança de inventar um verbo poético que seria acessível a todos os sentidos”<sup>5</sup>

Não deixa de ser curioso que as cores predominantes do espectáculo **A.L.I.C.E** sejam precisamente o preto(**A**), branco(**E**) e o vermelho(**I**). Escolha consciente, ou não, de acordo com o simbolismo de Rimbaud, a verdade é que ao imprimir-se com prevalência estas cores na cena, no texto e nos actores, através dos seus figurinos e adereços, pretende-se transmitir uma ideia de jogo (preto), de liberdade inocente (branco) e de coragem e poder (vermelho), a meu ver, as principais características desta Alice.

Ainda sobre a cor, e sua utilização em encenação, considero que o encenador é como que um pintor que pode utilizar diferentes paletes de cores, através da mestria da utilização da luz para criar quadros vivos e expressar a sua arte através do teatro; Uma espécie de alquimista da poesia visual, sonora e do movimento.

---

<sup>5</sup> Rimbaud, A. (1957) *Uma temporada no inferno*. (p.60) Editora Civilização Brasileira.

### 1.4.2.2 Atmosfera ou emoção

Quando a função semiótica da imagem de luz (*light-image*) é baseada numa “atmosfera ou emoção”, a influência do texto verbal e o enredo da narrativa é menos evidente. A luz, sob esta premissa, pretende apelar à imaginação do espectador mais pela sua dimensão visual do que através do texto, ou de qualquer outro elemento de cena. A estética da luz é usada para evocar um reino transcendental de atmosferas e emoções, atingindo níveis psicológicos e de actividade neural<sup>6</sup> que visam uma experiência emotiva.

Em *A.L.I.C.E.*, um exemplo evidente da utilização de luz com principal foco na premissa de “atmosfera ou emoção” acontece logo no início de espectáculo com um jogo de luzes que cria uma atmosfera de arranque maquinal. Temos toda uma engrenagem que arranca com cerca de 130 projectores de luz e 39 actores unidos em cena num momento pré-apoteótico.

Aqui, uma vez mais, a opção de sentar o público muito próximo da cena, em três frentes, aliada à dramaturgia da luz, permite instalar uma atmosfera de carácter intimista que transmite uma série de intensas emoções ao longo do espectáculo. O banho de luz com a sua força, pulsar, intermitência e cor predominante em tons de vermelho, conseguem provocar na assistência um mergulho vertiginoso e imediato na atmosfera do espectáculo. Cria-se uma expectativa e uma excitação inicial contagiante, com a mensagem de que “o espectáculo já começou” e a luz é indubitavelmente o actor principal neste arranque ‘garagiano’.

---

<sup>6</sup> Abulafia, Y. (2015). *The art of light on stage: Lighting in contemporary theatre*. Taylor and Francis. [www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf](http://www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf)

### 1.4.2.3 Sensação de luz *per si*

A luz artificial, pela sua pré-semiótica, com características que se assemelham à luz natural, por si só, consegue manipular as nossas sensações primárias e têm um poderoso impacto no nosso sentido de ser/estar (*sense of being*), no humor, e nos nossos sentimentos de segurança ou perigo. (Pinker 1997, 537). Não admira que uma mudança repentina nas luzes de um teatro nos possa fazer sentir alerta e vulneráveis.

A luz sob esta premissa torna-se uma espécie de *performer-fantasma* com o seu próprio significado, com a sua própria lógica e razão.

A luz como uma espécie de *performer-fantasma* é sentida ao longo de todo o espectáculo de *A.L.I.C.E.*, em particular, nos momentos em que cruza a sua miscelanização com outros *media*, infantizando e assumindo a sua presença por via de uma espécie de poder e autoridade que reforçam e relevam ainda mais os imensos jogos de poder que caminham, lado a lado, com a personagem de Alice.

### 1.4.2.4 Significado em aberto

Porque a luz pode ser percepcionada como “transparente”, assemelhando-se a uma banda sonora ou a paisagens sonoras, sem chamar a atenção de forma explícita e deixando um significado em aberto na sua interpretação por parte do espectador. A luz como uma espécie de música inaudível.

“Could it be that the artist in light leaves the spectators to complement the elements that he intentionally keeps uncertain? “The reader” writes Ricoeur, “is invited to do the work that the artist delights in undoing” (Ricoeur 1991, 150). A situation of this kind might be pleasant for some spectators while irritating others; challenging the engagement with the addresses can become a source of restlessness caused by Sisyphean quest for settling meaning. The “openness” of representation is not an arbitrary quality but a constructed mechanism left by the maker.”<sup>7</sup>

Em *A.L.I.C.E*, onde a luz funciona como uma grande força e entidade afetiva e que consegue ditar o ritmo e realçar a dimensão visual da peça, Carlos J. Pessoa, ao optar por introduzir, repentinamente, atmosferas de luz que refletem diretamente nas emoções de Alice, visa de forma indirecta afetar também as emoções dos espectadores e deixá-los fazer as suas escolhas numa interpretação livre de cada cena/jogada ao longo de todo o espectáculo.

Considerações finais:

A dramaturgia da luz reflecte uma interpretação sugestiva do espectáculo, onde se inclui uma constante mudança das relações entre a experiência e o significado da luz e dos outros *media*.

Muito mais se poderia dizer sobre os diferentes aspectos e qualidades da luz, bem como da sua relação com a dramaturgia, no entanto procurei ser o mais concisa em relação a este enquadramento teórico de modo a não fugir ao âmbito deste relatório.

### 1.4.3 Considerações finais sobre a dramaturgia da luz

“Por *dramaturgia da luz*, refiro-me ao processo de orquestração da luz ao longo da apresentação, consistindo na combinação de conceitos de luz e a sua respectiva função semiótica e poética.”<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Abulafia, Y. (2015). *The art of light on stage: Lighting in contemporary theatre*. Taylor and Francis. In Chapter 4. [www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf](http://www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf)

<sup>8</sup> Abulafia, Y. (2015). *The art of light on stage: Lighting in contemporary theatre*. Taylor and Francis. In Chapter 4. [www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf](http://www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf)

Durante o processo de pesquisa para a escrita deste relatório, numa das entrevistas realizadas a Nuno Samora, designer de luz de *A.L.I.C.E.*, ao ser questionado sobre a importância da dramaturgia da luz neste espectáculo, partilhou connosco o seguinte:

“A importância do desenho de luz em qualquer espectáculo, (...) ajuda e reforça a ideia dramática (...). Ajuda a levar o espectador para a zona que o espectáculo quer levar as pessoas. (...) Um espectáculo com a luz certa, é muito mais facilmente percebido e sentido do que se observares um espectáculo em que depois, ou não sentes sequer a presença da luz, e estar lá, ou não estar, seria a mesma coisa. (...) Um desenho errado leva o espectador a questionar: - mas que ambiente é este? Que não tem nada a ver com a palavra, não tem nada a ver com o movimento, não tem nada a ver com o todo e distrai-se da cena. E levar o espectador a estar mais preocupado com o desconforto de onde se encontra, do que propriamente com aquilo que é dito e acontece no palco. Para mim, a importância de um desenho de luz é precisamente isto: é concentrar toda a intenção da dramaturgia de um espectáculo num mesmo sítio: seja através de um movimento, seja o cenário, seja a luz, seja a palavra, seja o que for. Porque para mim o teatro é isto: é o aglomerado das várias cenas que o compõem. Basta uma [área] não estar adequada para poder estragar um espectáculo. E tu, com a luz podes criar muitas coisas, nomeadamente como neste espectáculo: cenário. A luz neste espectáculo é praticamente todo o cenário da peça.”<sup>9</sup>

Nuno Samora, ao mencionar que “Basta uma [área] não estar adequada, para poder estragar um espectáculo”, refere-se de forma muito directa à questão de uma má utilização da luz, que possa não permitir elevar a qualidade de toda uma criação teatral. Poderá então concluir-se, que um potencial excelente espectáculo, mas que não tenha a oportunidade de usufruir de um desenho de luz de qualidade, pode transformar-se num verdadeiro pesadelo visual e sensorial. Da mesma forma, algo que possa à partida parecer desinteressante e/ou “formatado” pode, através de uma dramaturgia da luz consonante com o todo do espectáculo, ganhar uma outra vida e dimensão, tornando-se numa *performance* que irradia uma extraordinária magnificência artística.

---

<sup>9</sup> Samora, N. (06/05/2016). Entrevista realizada por Valadas, D. Teatro Taborda.  
<https://www.youtube.com/watch?v=YL1q8TcCKNE&feature=youtu.be>

Robert Wilson conseguiu sintetizar esta ideia de uma forma muito concisa e pragmática:

“Light is the most important part of theatre. It brings everything together, and everything depends on it... If you know how to light, you can make shit look like gold”<sup>10</sup>

Partindo ainda de uma outra citação do encenador Robert Wilson:

“There's no such thing as silence”, he says, citing John Cage's theory of music.”And there's no such thing as stillness.”<sup>11</sup>

Se houver movimento na quietude (*There is movement in stillness*) e som no silêncio (*There is sound in the silence*) por extensão, numa contemplação meramente intuitiva, deixo em suspenso a seguinte reflexão especulativa:

Talvez haja luz na escuridão... (*Maybe there is light in the dark...*)

Numa breve abordagem de carácter mais abrangente:

- Será que a escuridão pode ser/ter luz?

“Is darkness really light?”

The concept of light (for humans)

Darkness is the absence of *visible* light. There can be plenty of electromagnetic radiation ("light") around that *we* simply can't see. Some creatures can see a bit into the infrared or into the ultraviolet, so they "see light" under conditions that we can't. So the adage is correct, as long as you're talking about human vision and the range of light visible to humans. Or, it's wrong if you want to count the entire electromagnetic spectrum. Pick one. – [Phil Perry](#) May 27 '14 at 14:48

The light we can see is just a tiny part of the whole electromagnetic spectrum, from plain old radio waves at one end, up to gamma rays at the other.”<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Abulafia, Y. (2015). *The art of light on stage: Lighting in contemporary theatre*. Taylor and Francis. [www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf](http://www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf)

<sup>11</sup> Wilson, R. (March 7, 1985). *Master of experimental theatre*, by Sterritt, D. New York. <https://www.csmonitor.com/1985/0307/lwil.html> (consultado em 08/12/20)

<sup>12</sup> <https://physics.stackexchange.com/questions/114503/is-darkness-really-light>

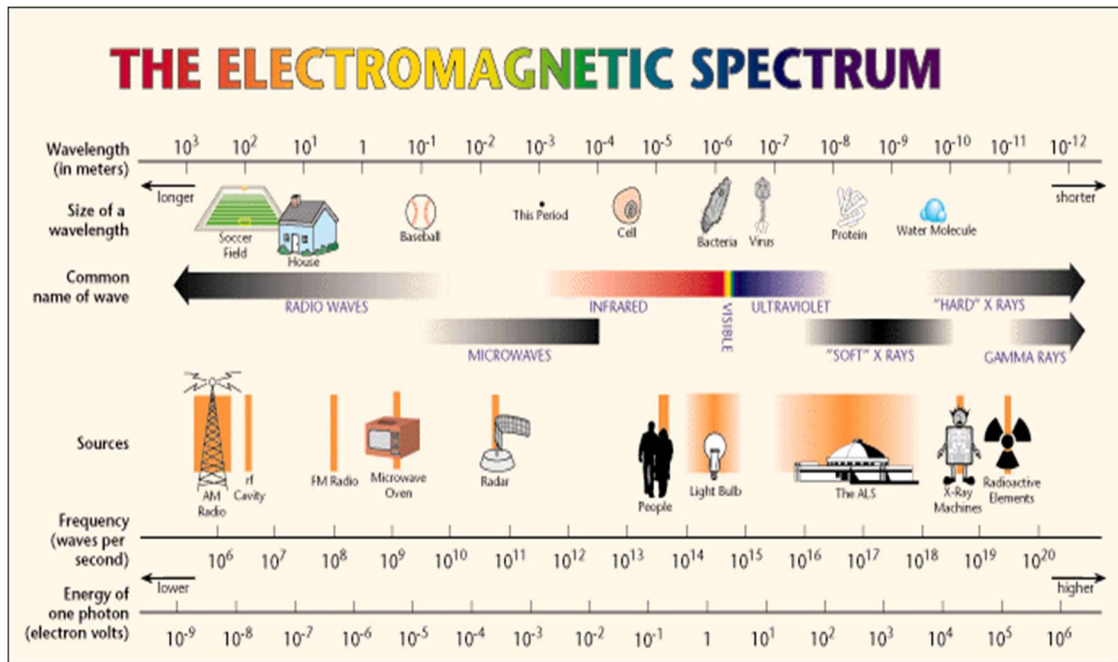


Figura 1. *Electromagnetic spectrum*. Berkeley Lab (2014)<sup>13</sup>

Aparentemente poderá haver luz no que conceptualmente definimos como escuridão (ausência de luz visível ao olho humano).

Em *A.L.I.C.E*, em particular no final do espectáculo, na última cena, mesmo depois do *black-out* final, ressoa em nós a última imagem luminosa de Alice deitada em palco. Talvez pela percepção, em sobreposição, dos três tempos, numa presença multidimensional de passado (a última imagem visível de Alice a deitar-se em palco), o presente (naquilo que percebemos como escuridão, representado num convencionalizado *black-out*) e por fim, o futuro, quando o somatório de todas as imagens ficam retidas no pensamento e são projectadas holograficamente numa imagética de expectativas sobre esta Alice que é interpretada e “projectada” futuramente: Alice? Quem será esta Alice-gata? Como - Onde - e, Para onde vai?”. Encerramos aqui a justaposição de passado, presente e futuro, e em todos eles a luz foi actor, espaço, cenário e imaginário.

<sup>13</sup> <https://www2.lbl.gov/MicroWorlds/ALSTool/EMSpec/EMSpec2.html>

## **1.5 Acompanhamento de outras actividades**

*A CAIXA* – Oficinas de Criação, de 13 a 15 de Abril de 2016 e *Que sonhos virão do sono de Alice?* - Vídeo instalação, em 17 de Abril de 2016, ambos associados ao espectáculo *A.L.I.C.E.*, constituem as outras actividades acompanhadas neste estágio.

O registo detalhado, destes dois objectos artísticos, será desenvolvido respectivamente nos capítulos três e quatro.

## CAPÍTULO 2. Espectáculo *A.L.I.C.E*

Este capítulo permite identificar as diferentes fases de construção do objecto artístico *A.L.I.C.E.* de modo sucinto, sob a forma de cronograma, e identificar pontos de observação e aprendizagem sobre o processo de criação. O capítulo tem como principal objectivo abordar o desenvolvimento e apresentação do espectáculo com base no pressuposto do objectivo prioritário deste relatório de estágio: desenvolver uma consciência de dramaturgia da luz. É ainda apresentada uma breve análise dos pressupostos de encenação.

### 2.1 Cronograma - Fases de construção de *A.L.I.C.E*

Ano 2016		Fevereiro	Março	Abril
1	<b>Planificação</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisa inicial sobre a temática do espectáculo sob a forma de entrevista com Carlos J. Pessoa</li> <li>• Visionamento do vídeo de apresentação do espectáculo <i>ALICE</i> no TeCA - Teatro Carlos Alberto no Porto em 2013</li> </ul>			
2	<b>Ensaios</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto integral pela equipa de actores profissionais e restante equipa técnica e estagiários</li> <li>• Indicações estéticas e de Direção aos actores</li> <li>• Pressupostos de encenação</li> <li>• Início dos ensaios e criação de novas camadas dramáticas através da luz, vídeo, som e direção de actores</li> <li>• Recriação de um guião de luz, vídeo e de som</li> <li>• Entrevista a Nuno Samora</li> </ul>			
3	<b>Montagem</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Montagem e afinação dos projectores de luz, vídeo-projectores, bancadas, ciclorama, etc</li> </ul>			
4	<b>Apresentação ao público</b> <b>Local:</b> CCB/ Fábrica das Artes Pequeno Auditório  <b>Datas:</b> 7/04/16 e 8/04/16 às 11h00 (público: Escolas do Ensino Secundário) 9/04/16 às 21h00 (público em geral) 10/04/16 às 17h00 (público em geral)			
5	<b>Desmontagem</b>			

## **2.2 Pontos de observação e aprendizagem sobre o processo de criação em *A.L.I.C.E.***

### **2.2.1 Metodologia de criação artística**

Numa fase inicial dos ensaios, partimos de uma primeira leitura do texto com todo o elenco de actores profissionais e equipa técnica, onde o encenador expõe a sua definição dramaturgica e estética de encenação, e descreve indicações de direcção aos actores para a construção das suas personagens. Segundo Carlos J. Pessoa, no primeiro ensaio, enquanto partilhava com a equipa artística algumas das coordenadas sobre o espectáculo: “estamos perante um texto de composição histriónica. Não é teatro psicológico. Teatro de marionetas, como bonecos/veículos. Teatro mobilizador de ágora. As personagens dão vida a alter egos de bolso”.

O processo criativo, em termos de direcção de actores, recorreu essencialmente a grupos heterógenos de intérpretes (actores profissionais e não profissionais de espectáculo) estes últimos provenientes dos clubes de teatro do Teatro da Garagem; recurso à segregação dos grupos de trabalho durante a fase dos ensaios; haviam ensaios só com os actores profissionais, outros em que os intérpretes não profissionais eram dirigidos e trabalhados em conjunto com o actor ou actores profissionais presentes naquela cena/jogada num ensaio independente. Em ensaios posteriores, reuniam-se os dois grupos de trabalho (actores e não actores) numa espécie de ensaio geral, por cenas/jogadas, em que era o encenador Carlos J. Pessoa que uniformizava e polia as cenas de acordo com o que seria necessário introduzir, retirar ou consolidar.

### **2.2.2 A importância dos figurinos e cenário na potenciação do trabalho de encenação**

Nas diferentes jogadas deste espectáculo: Os figurinos e o design de cena iam sendo criados durante a fase de ensaios, por via de um diálogo directo entre o cenógrafo e figurinista, Sérgio Loureiro, com o encenador. Partindo do pressuposto de que “Alice somos todos nós”, resultaram figurinos criados com base em objectos mundanos, que poderiam ser usados comumente por qualquer um de nós. Este recurso além ter por trás um conceito de comicidade, consegue criar no espectador uma relação de maior identidade com a cena e com as personagens. No fundo, qualquer um dos objectos de cena fazem parte do nosso quotidiano (ex: Régua de medição métrica nos chifres usados na personagem do Veado, desentupidor de canos na personagem do Unicórnio, mopas de limpar o chão, imaculadamente brancas, nas cabeleiras monárquicas da Rainha e Rei Brancos, ou ainda, as agulhas gigantescas de *tricot* na personagem do Ouriço).

### **2.2.3 Sobre o recurso à utilização de vídeo e de luz no trabalho de encenação**

O vídeo ao possibilitar a atribuição de diversas camadas de imagens por justaposição, pode causar no espectador uma maior percepção da densidade dramática e cénica do espectáculo. Ex: utilização de dois projectores para a obtenção deste efeito com imagens distintas, ou opcionalmente obter um resultado semelhante por via da edição de vídeo com recurso à sobreposição de imagens.



Figura 2. Foto de ensaio: trabalho de pesquisa pela fusão da luz e vídeo  
Fotografia de Linda Valadas (2016)

Existe no trabalho de pesquisa e experimentação da Companhia Teatro da Garagem um domínio de manipulação da luz que me possibilitou desenvolver uma consciência de dramaturgia da luz. Há uma preocupação técnica e estética que permitem relevar a importância da luz e adensar as suas implicações cénicas e dramáticas, a solo, e em simbiose com todos os restantes elementos da cena que fui acompanhando ao longo dos ensaios e que será identificada e desenvolvida ao longo deste capítulo no ponto 2.3.1 - Descrição e análise do espectáculo. Considero que ter tido a oportunidade de assistir à criação de um guião de luz, por parte do Desenhador de luz, Nuno Samora, na fase final da montagem e afinação do desenho de luz no Pequeno Auditório do CCB, foi fulcral para a consolidação de todos os aspectos observados e registados ao longo do processo criativo, quer ao nível da luz, quer ao nível das suas implicações e resultados finais.

### 2.3 Sobre a criação do espectáculo *A.L.I.C.E.*

*A.L.I.C.E.* é o primeiro espectáculo integrante do Ciclo Caminhadas Especulativas, no qual a companhia trabalhou com actores profissionais e não profissionais. O espectáculo foi concebido inicialmente em 2013 no TeCA – Teatro Carlos Alberto, no Porto, integrando alunos de Escolas de Teatro do Porto e jovens actores.<sup>14</sup> O espectáculo *A.L.I.C.E.*, de 2016, trata-se de uma substancial recriação do espectáculo de 2013, tornando-se numa nova criação que contou também com actores profissionais e não profissionais, resultando num espectáculo onde se pretendeu englobar a formação dos intérpretes, tendo igualmente como alicerce uma concepção que permitisse aos seus participantes experienciar uma estética diversificada. Desta forma reuniu-se um leque de pessoas com diferentes interesses, unidas para trabalhar a partir de um mesmo pilar de arranque: a leitura das obras *Alice no País das Maravilhas* (1865) e *Alice do Outro Lado do Espelho* (1871) de Lewis Carroll (1832-98) tendo por base dramática esta última.

A criação do espectáculo da autoria, encenação e concepção de Carlos J. Pessoa, a partir de textos de Lewis Carroll, contou com a dramaturgia de Maria João Vicente, assistência de encenação de Nuno Nolasco, cenografia e figurinos de Sérgio Loureiro, operação de luz de Nuno Samora e Manuel Abrantes, música, desenho e operação de som de Daniel Cervantes, vídeos de Nuno Nolasco e Direção de Produção de Maria João Vicente.

Interpretação de Ana Palma (Rei Branco), Beatriz Godinho (Alice), Duarte Soares (Tuiddledum | Cavaleiro Vermelho), Maria João Vicente (Humpty Dumpty), Nuno Nolasco (Tuidledim | Cavaleiro Branco), Nuno Pinheiro (Rainha Vermelha) e Vicente Wallenstein (Rainha Branca). No seu elenco, o espectáculo contou ainda com a participação adicional de trinta e um intérpretes dos Clubes de teatro do Teatro da Garagem e duas estagiárias de Mestrado em Teatro, especialização em Encenação e Artes Performativas da ESTC-Escola Superior de Teatro e Cinema.

---

<sup>14</sup> C.f.entrevista disponível em Canal 180. (2013) <http://www.youtube.com/watch?v=9YIAMSrwtgA>

### 2.3.1 Descrição e análise do espectáculo

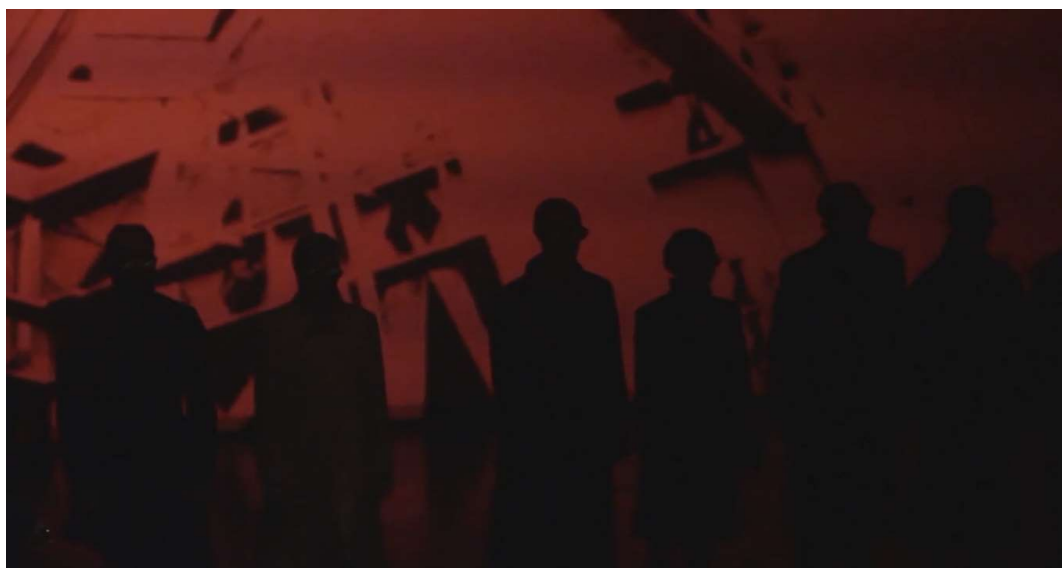


Figura 3. Início de espectáculo I.  
Fotografia de Deolinda Valadas, (2016)

Este capítulo tem como objectivo analisar o espectáculo *A.L.I.C.E.* a partir de uma descrição geral dos principais elementos que o compõem: texto, música, movimento, vídeo, figurinos e cenário, com um particular enfoque na luz no que toca à sua relação dramática com as diferentes cenas que o compõem.

"Quem diz Alice, diz senha, diz A.L.I.C.E, como o abre-te Sésamo!"  
*Vicente, M<sup>a</sup> João*<sup>15</sup>.

E é com a luz, como uma espécie de senha e de chave “abre-te Sésamo”, que damos início a este espectáculo de *A.L.I.C.E.* A luz funciona como impulsadora dramática, motor de arranque e condutora de todas as sequências de jogadas/cenas. Diria ainda que, neste espectáculo em particular, a luz é um dos elementos principais e assume quase que um papel de co-protagonista com a personagem de Alice.

O dispositivo cénico é construído por um gigantesco tabuleiro de xadrez desenhado pela luz. O público senta-se em três frentes, e ao fundo, um ciclorama, a cerca de dois metros de distância do tabuleiro de xadrez.

---

<sup>15</sup> Anexo A – Folha de Sala do espectáculo *A.L.I.C.E* da Companhia Teatro da Garagem, (p.6)

O espectáculo é composto por onze actos denominados por ‘jogadas’ onde as marcações são definidas pela luz, e ao longo das quais, Alice percorre diversas ‘casas’ até culminar no momento final em que se torna rainha. Segundo Carlos J. Pessoa (2016), o ritmo e tempo do espectáculo é marcado pelo ritmo da luz e da música que o acompanha criando uma simbiose de atmosferas diversamente abrangentes num pulsar dramaturgicamente imersivo<sup>16</sup>. A utilização de projeção de vídeo complementa e estende o efeito da luz e valoriza toda a narrativa e ação do espectáculo.

A dramaturgia de *A.L.I.C.E.* nasce essencialmente a partir da obra *Alice do Outro Lado do Espelho*, de Lewis Carroll, imbuída de uma lógica de reflexo de espelho, de inversão das coisas – dos géneros (do homem-mulher, mulher-homem e outros), do lento e rápido, da identidade e da não identidade, da presença e da ausência que estão recorrentemente presentes no processo de criação do espectáculo.

O movimento de cena, e por sua vez, o da luz que acompanha a cena, é maioritariamente baseado em movimentos geométricos (em linhas, diagonais e rectas) à semelhança do que acontece num tabuleiro tradicional de xadrez, ganhando no entanto neste espectáculo uma outra dimensão autónoma de movimento garagiano, numa base surrealista pelo ambiente em que todas as personagens estão impregnadas. Lewis Carroll era também matemático<sup>17</sup>, como tal, foi opção da encenação fazer referência à lógica de movimento espelhada numa escolha de movimento de cena com base num jogo matemático de estratégia milenar, que é no entanto sempre tão actual, e que serve dramaturgicamente todo o espectáculo. A ideia de teatro como jogo, e o de Alice a “jogar” nesta caminhada, trouxe-nos esta proposta de relação entre movimento-xadrez e texto-em movimento.

O texto, que é usado como ponto de partida, contém em si uma atmosfera tenebrosa relacionada com os acontecimentos, e com o que nos é dito e omitido em jogos de linguagem e de silêncios. Baseado nesta premissa, o espectáculo aparenta ter um cunho e um punho de carácter político e social, desdobrado nas várias personagens que o integram, com particular foco em Alice que representa de

---

<sup>16</sup> Segundo conversa/entrevista com Carlos J. Pessoa, durante o processo de ensaios (2016)

<sup>17</sup> C.f. biografia de Lewis Carroll ([https://www.ebiografia.com/lewis\\_carroll/](https://www.ebiografia.com/lewis_carroll/))

alguma forma “todos nós”, todos nós num percurso cósmico de confronto com as regras e a sociedade.

Há na queda de um espelho, e nesses estilhaços de espelho que tudo invertem e nos deixam num trilho visual labiríntico e ziguezagueante, um reflexo nas vozes das personagens, nos seus pensamentos e comportamentos que derivam numa espécie de sonho hipnótico até ao limite do seu âmeço.

Alice, apresenta-se neste espectáculo como ser humano, à imagem de uma menina que se vê confrontada com figuras mecanizadas, com o poder totalitário, com o colapso do espaço e do tempo num destino incerto, aqui representado em vídeo pela imagem em movimento de um tapete rolante mas também no palco pela figura da personagem “Destino incerto”, que simbolizam o percurso da sua existência e a lançam (metaforicamente) numa queda inevitável. A luz negra, que é usada para criar uma nova filmagem com várias mãos e que é sobreposta à imagem das escadas rolantes, permite acrescentar uma sub-camada no vídeo que revelam dramaturgicamente as várias tentativas de Alice se levantar e tentar subir essa escada rolante em contra-mão como se quisesse contrariar as quedas do destino.

A vertigem e o tédio são constantes e as coisas tornam-se alucinantes pelo conflito espaço-temporal, que a conduz ao lugar da impossibilidade de qualquer realização.



Figura 4. Rei Branco e ‘mãos que tentam subir’.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

Alice e o seu desejo de fazer parte deste jogo de xadrez coloca-a no lugar de confronto com as leis e as regras desse mundo. Partindo como um peão, tem de se sujeitar às limitações que isso implica. Enquanto peão, no início da jornada, só consegue vislumbrar o que lhe é dado a conhecer em cada cena/jogada, numa espécie de pequenos fragmentos/estilhaços da realidade. Tal como um peão movimenta-se saltando um casa de cada vez.



Figura 5. Início de espectáculo II.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

O início de espectáculo acontece com o arranque simultâneo da luz e ambiente sonoro. A luz ténue deixa vislumbrar o dispositivo cénico do palco transformado, pela luz, em tabuleiro de xadrez com 64 quadrados no total. A música tem um carácter maquinal e repetitivo (minimalística) e está sobreposta com uma segunda camada vocal, de um câoro, quase que inaudível tal como as personagens que o evocam. Logo de seguida surge a projecção de vídeo, ao fundo no ciclorama, com a imagem em movimento de um mecanismo de um elevador antigo cujas rodas se movem lenta e ininterruptamente onde prevalece a cor vermelha. A iluminação dos quadrados de palco é feita em linhas diagonais que alternam dinamicamente.

Entram em cena os intérpretes dos Clubes de Teatro, num colectivo de “indivíduos anónimos”, que movimentam-se numa espécie de marcha mecânica transportando-nos para um ambiente que nos remete para uma imagética construtivista russa. As linhas de movimento de cena são realizadas em três frentes, e, alternadamente, vão ocupando e desocupando todos os quadrados de luz. O figurino destes “indivíduos anónimos”, composto essencialmente de gabardines e tocas de natação, colaboram para que haja uma interpretação dramática de anonimato e simultaneamente de mergulho neste início de espectáculo-jogo. O efeito da luz tremeluzente, que acompanha a cena, acentua ainda mais o efeito tenebroso deste arranque maquinal.

**Coordenadas dramáticas da luz:** arranque; construtivismo russo; indivíduo-máquina; solidão; anonimato; mergulho.



Figura 6. Coelho e Rã.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

### Prólogo

Entrada das personagens do “Coelho” e da “Rã”.

Nas palavras do “Coelho: “Tudo começou quando Alice perseguia o Coelho Branco apressado. Para onde se dirigia, de onde viria? Queda lenta num buraco. Escolher crescer ou encolher. Quem sou eu? Ah, esse grande enigma!”<sup>18</sup>

Alice entra no universo do espelho invertido e descobre duas personagens na lareira perto das cinzas, o Rei e a Rainha Brancos. Apercebe-se também que usufrui do poder da invisibilidade perante aquelas personagens, e surge como um “Criador invisível” ao movimentá-las sem que estas se apercebam. As personagens do Rei e Rainha Brancos não conseguem ver Alice, e assustados julgam que estão a ser movidos no ar pela fúria de um “vulcão”. De seguida entram em cena a personagem Caixa de Espelhos, que percorre o espaço cénico, arrastando-se dentro de uma caixa enquanto outro intérprete com dois objectos espelhados pela projecção de luz, reflecte de forma invertida as duas torres no chão da cena, que se movem em movimentos circulares podendo simbolizar neste movimento de luz a perda de controlo das regras de jogo, por parte dos Reis Brancos.

As torres são símbolo de fortaleza e estabilidade. Aqui, a dramaturgia da luz, diz-nos que tudo está em movimento instável.

---

<sup>18</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, p. 5



Figura 7. Prólogo, Jogos de luzes –Torres reflectidas.  
Fotografia de António Marciano (2016)

No vídeo projectado temos acesso ao movimento das personagens, numa espécie de flutuar suave com os corpos desenhados a luz negra, que em contraponto com o movimento rápido dessas mesmas personagens no palco, em rodopio e em sintonia com os objectos e a luz de sala, transmitem uma segunda camada dramática que nos transporta para uma dimensão de inversão da passagem do tempo. No vídeo seguinte vemos uma página do livro dos espelhos que contém um texto, o poema de Lewis Carroll “Rarrazoado”, escrito de forma invertida. Alice diz: “Porquê que está tudo escrito numa língua que desconheço?”<sup>19</sup> e consegue apenas ler o seu título “Rarrazoado” deixando-nos tal como à personagem de Alice

---

<sup>19</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 6)

em *suspense* em busca de uma “chave de acesso” para a interpretação daquela mensagem codificada..

**Coordenadas dramáticas da luz:** movimento; invisibilidade; instabilidade; inversão (tempo invertido); mensagem; código;



Figura 8. 1ª Jogada, Jardim de Alice.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

### **1ª Jogada**

**“Alice encontra a Rainha Vermelha.**

**Rainha Vermelha avança para a quarta casa da Torre do Rei.**

**Correr depressa.”**

Alice corre pelo jardim, delineando os limites do espaço cénico em linhas rectas, criando com o seu percurso a forma de um rectângulo acompanhado pela luz, que guia a personagem, como que revelando-lhe ser lugar de pertença deste tabuleiro de xadrez mas com os limites/regras que lhe forem impostos. De seguida dá-se o encontro com Rainha Vermelha e Alice revela-lhe o desejo de querer fazer parte do jogo, aqui simbolizado como uma espécie de mundo. Nas palavras de Alice: “É um enorme jogo de xadrez que está a ser jogado por todo o mundo... se é que isto é realmente o mundo. Oh, que divertido! (tímida) Quem me dera ser um deles! Não me importava nada de ser um Peão, desde que pudesse participar... mas

está claro que gostaria mais de ser uma Rainha.”<sup>20</sup> A Rainha Vermelha informa-a que, se quiser ser um peão da Rainha Branca, terá de começar pelo segundo quadrado e quando chegar ao oitavo será Rainha. Mas para isso terá de correr “Mais depressa! Mais depressa”(...) “Mais depressa! Não tentes falar! (...) “Aqui, como vês, é preciso corrermos o mais depressa possível para ficarmos no mesmo lugar”<sup>21</sup> O foco intenso de luz branca que incide sobre Alice acentua a relação de contrasenso e o sentimento de incapacidade em controlar a situação. Não é por fazer o que lhe mandam que as coisas acontecem como lhe dizem, numa analogia com o poder político global. Ao tornar-se peão, Alice terá de assumir as regras e limitações daquele mundo.

**Coordenadas dramatúrgicas da luz:** limite; regras-instruções; confusão; impotência.



Figura 9. 2ª jogada, carruagem de comboio.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

<sup>20</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 8)

<sup>21</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 8)

## **2ª Jogada**

**“Alice atravessa a terceira casa da Rainha de comboio.**

**Rainha Branca avança para a quarta casa do Bispo da Rainha atrás do xaile.Viajar.”**

No início da 2ª Jogada, o desenho de luz e o coro de intérpretes definem um ambiente alusivo ao do interior de uma carruagem de comboio. O vídeo revela-nos um remoinho de água, aspirada para um ralo insinuando a tensão e a intensão de asfixia “aspirativa” da cena. Enquanto isto decorre, as personagens “passageiros” tentam expulsar Alice por não ter comprado um bilhete para aquela viagem. Alertam-na para a importância do valor do tempo, tudo vale “mil libras”. O tempo do revisor “vale mil libras cada minuto”, “De onde ela veio não havia espaço para uma bilheteira. A terra lá vale mil libras cada centímetro! (...)” “O homem que conduz a máquina. É que só o fumo vale mil libras cada baforada!”<sup>22</sup>.

O Cavaleiro de Papel, que tem inscrito no seu papel/figurino “Destino Incerto”, tenta confortá-la ao dizer-lhe que da próxima vez deverá comprar um bilhete “de ida e volta cada vez que o comboio parar”.

À luz da personagem Alice, enquanto peão, em representatividade de todos os comuns mortais, é-nos permitido vislumbrar uma mensagem implícita de que todos nós, à escala mundial, até para seguirmos para um destino incerto precisamos de pagar. Tudo na vida tem um preço.

No momento seguinte, o corpo conjunto de intérpretes desconstrõe a carruagem de comboio e transformam-se num riacho. Este riacho de passageiros com formatura em linha recta, de joelhos e em cócoras, é acompanhado por um desenho de luz que acompanha esta linha e que enfatiza e dá força a este riacho humano, prostado simbolicamente numa submissão vitimizada às regras do jogo. O encenador Carlos J. Pessoa descreve a cena do seguinte modo: “No comboio a vapor, o poder da História, se encontramos os condenados, as vítimas desse marchar inexorável é também a mole humana, na sua gestualidade impressiva e patética, comovente, que prevalece; imagens irrecusáveis e inesquecíveis, sinais da atrocidade”<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 10)

<sup>23</sup> Anexo B – “*Breve Didática para Alice*” por Carlos J. Pessoa



Figura 10. 2ª Jogada, Comboio e regato  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

De seguida, Alice vai parar a um lugar misterioso, o “bosque onde as coisas não têm nome”, onde estranhamente se esquece da sua própria identidade para mais tarde, enquanto se desloca, dela se recordar. “E agora quem sou eu? Eu hei-de me lembrar”. Enquanto isto acontece, em simultâneo uma projeção de vídeo com a imagem em movimento do interior de um piano, com filtro de luz vermelha, ressoa com o som das suas teclas a tocarem sem dono. Uma outra dimensão do vídeo e da música em sintonia com a luz de cor vermelha, intensifica o estado psicológico da personagem de Alice. Vermelho: sinal de alerta da necessidade de parar para pensar. Na mesma cena a personagem do Veado, que contracena com Alice, apercebe-se que ela é uma criança. Por ser humana, coloca-a no lugar de uma espécie perigosa aos olhos do Veado. Uma metáfora de que aos olhos dos animais o ser humano representa perigo, por nunca se saber com o que contar.

Entrada em cena dos personagens Tuiddledim e Tuiddledum, os gémeos falsos que representam simetria/assimetria e se distinguem por uma lógica dos opostos, tal como no reflexo de um espelho. Acompanham na entrada de Dim e Dum, um vídeo e ambiente sonoro instalados que nos permitem ver as silhuetas das caras das personagens, de perfil, a transitar no vídeo e a percorrer a tela de projecção, com fundo negro, riscas azuis e com movimento em câmara lenta. Em contraponto temos também em tempo real, Dim e Dum, já instalados no espaço

cénico, suspensos numa espécie de *freeze* cénico. Mais uma vez, o vídeo, o som e a luz (ligeiramente tremeluzente) em conjunto a revelarem a inversão e a existência de dois tempos que representam a existência da simultaneidade de dois planos neste jogo: o virtual e o real.

Esta dualidade também pode representar que Alice existe em dois planos e que, num segundo plano, poderá não passar de um sonho do Rei Vermelho que dorme e quando ele despertar ela poderá deixar de existir. *DUM*: “Se aquele Rei ali acordasse tu apagavas-te logo... Puf!... que nem uma vela!”<sup>24</sup>

“Com Tuidledim e Tuidledum, Alice retoma o poder da dialéctica, do pensar filosófico que se contraria a si próprio desse dealbar da poesia como jogo de sentidos e sonoridades, num duelo recalitante com uma verdade impossível...”

25

No início da cena de luta entre as personagens Dim e Dum, a propósito de uma roca, que se apresenta velha, mas que Dum ateima ser uma roca nova apercebemo-nos que nem tudo o que parece é, nem o que acreditamos ser, o será. Um *performer* ilumina a roca em palco com recurso a duas lanternas tremeluzentes. A cena final desvanece-se com o surgir do Corvo, envolto numa atmosfera tenebrosa, ligeiramente iluminada com recurso a um gobô, que imprime à cena uma ilustração do fundo de palco com ramos de árvores e nos permite adensar o diluir da solidez.

**Coordenadas dramáticas da luz:** Dualidade; rodopiante; inversão; tremeluzente; diluição; tenebroso.

---

<sup>24</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 14)

<sup>25</sup> Anexo B “*Breve Didáctica para Alice*” por Carlos J. Pessoa



Figura 11. 3ª Jogada, Passadeira rolante.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

### **3ª Jogada**

**“Alice com xaile encontra a Rainha Branca.**

**Rainha Branca avança para a quinta casa do Bispo da Rainha e transforma-se em Ovelha.**

**[Alice, Rainha Branca, Xaile, Corvo]”**

Alice vê-se rodeada por um corpo conjunto de personagens que atravessam o espaço cénico em diagonal, e que rodopiam ao fazer o pino. A luz branca e intermitente, que acende e se apaga alternadamente, numa linha diagonal oposta ao movimento dos actores, faz-nos imergir numa inversão dos acontecimentos. Ao fundo do palco a projecção de vídeo mostra-nos uma passadeira rolante de aeroporto, com filtro de luz vermelha, que não pára de se mover para um destino desconhecido. Tudo isto representa de alguma forma o perigo do movediço e a instabilidade psicológica de Alice.

A personagem do Xaile entre em cena esvoaçante e fugidio, Alice tenta apanhá-lo “Anda cá! Anda cá” e rodopiam na cena em conjunto, ao centro de palco. A Rainha Branca surge numa corrida fulgorante em busca do Xaile que lhe fugiu.

Alice veste o Xaile na Rainha, ou a Rainha no Xaile, porque a Rainha Branca parece ser manipulada pelo Xaile que lhe controla os movimentos.

“Ao poder da dialéctica segue-se o degrau do poder da Fluidez; palco da Rainha Branca e do seu Xaile Movediço, ou será a Rainha Branca objecto do Xaile (?) animado de uma estranheza pueril que desagrega a solidez numa liquefacção de tudo, num diluir de tudo o que rarefaz a moldura ética do crime e castigo numa lógica de inversão que tem tanto de absurdo como de perturbante;”<sup>26</sup>

A Rainha mostra-lhe que naquele mundo, os acontecimentos têm uma ordem invertida (do fim para o princípio) e como tal, ela tem o poder da premonição, detém o conhecimento antecipado dos acontecimentos antes destes terem sucedido. A Rainha prevê que picará o seu dedo num dos alfinetes do Xaile e vêmo-lo acontecer através do vídeo projectado ao fundo de cena: o Xaile morde o dedo da Rainha Branca. Só posteriormente vemos, em cena no palco, a Rainha a sentir a picada, dando-nos assim a ilusão de uma outra dimensão temporal.

**Coordenadas dramáticas da luz:** Fuga; manipulação; premonição; ordem invertida.

---

<sup>26</sup> Anexo B “Breve Didáctica para Alice” por Carlos J. Pessoa



Figura 12. 3ª Jogada, Rainha Branca e Xaile. A Rainha é mordida pelo Xaile no vídeo.  
Fotografia de António Marciano (2016)

#### **4ª Jogada**

**“Alice avança para a quinta casa da Rainha.**

**Rainha Branca avança para a oitava casa do Cavalo do Bispo. Pousa o Ovo na prateleira.**

**“Eu nunca dou as coisas para as mãos das pessoas... Tens de ir lá tu buscá-lo”**

**[Alice, Rainha/Ovelha, Juncos Perfumados, Pescador, Caranguejo, Coisa que se Mexe Muito]**

Na 4ª Jogada a *Rainha Branca* transforma-se em *Ovelha*, numa espécie de ser híbrido através de um processo de metamorfose.

Segundo Carlos J. Pessoa:

“; é a *brancura* que permanece, uma *pureza* que serve de pano de fundo ao poder da Metamorfose, transformando-se a Rainha Branca em Ovelha, por ventura

do sacrifício, em lugar experimental de todos os híbridos, dos novos1 monstros a adejar um espaço de proibição que estabeleça limites, que defina territórios.”<sup>27</sup>

De seguida, Alice, vai parar a uma loja e é surpreendida pela personagem Coisa que se Mexe Muito e consegue apanhá-la.



Figura 13. 4ª Jogada, *Rainha Branca* em palco e *Coisa que se Mexe Muito* em vídeo.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

A face desta personagem surge na projecção de vídeo repetidamente quase como um vírus informático, numa espécie de metamorfose entre um *debug* electrónico e um *burnout* do personagem. Num dos ensaios, em processo criativo, Carlos J. Pessoa sugere a inspiração para esta cena a partir do quadro surrealista de Salvador Dalí - *Seis Aparições de Lenine sobre um Piano* (1931).

---

<sup>27</sup> Anexo B “*Breve Didáctica para Alice*” por Carlos J. Pessoa

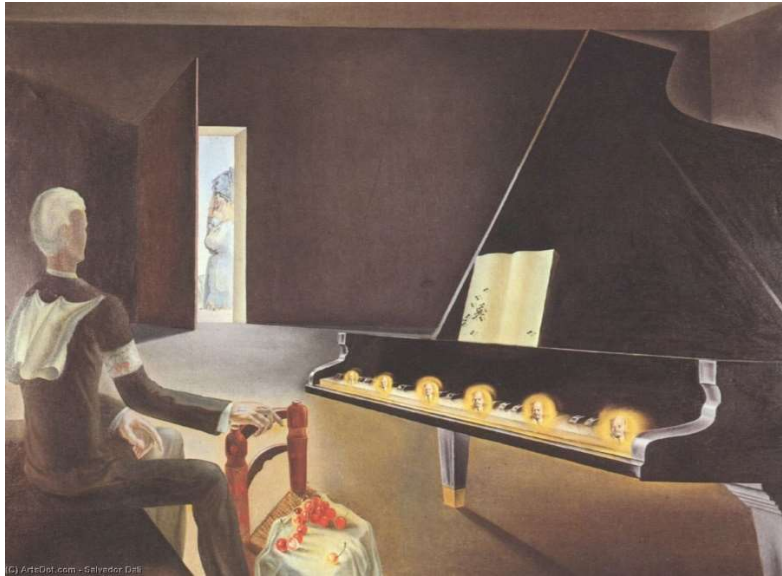


Figura 14. *Seis Aparições de Lenine sobre um Piano* de Salvador Dalí (1931)<sup>28</sup>

Temos uma alusão ao poder da transformação, em que tudo se transforma e metamorfoseia-se e nessa lógica a loja transforma-se num lago. Alice e a Ovelha (outrora Rainha) dão consigo num barco imaginário a remar por entre Juncos Perfumados (duas personagens que perfumam o espaço cénico com borrifadores de perfume *vintage*), mas numa lógica de dualidade e reflexo encontram-se também, em simultâneo, projectados em vídeo, numa sobreposição de imagens conjunta com a imagem em movimento de juncos a negro, extraídos da natureza num fundo azul-marinho que ilustram o interior do lago numa pintura-vídeo. Contamos ainda com a presença das personagens: Pescador, Ouriço e Caranguejo. O desenho de luz foca individualmente cada uma das personagens presentes neste lago e imprime uma atmosfera de mistério, revelando o sentimento de indecisão por parte de Alice. Nas palavras da personagem Ouriço: “Há muito por onde escolher, só tens de te decidir”.

<sup>28</sup> <https://pt.aliexpress.com/item/32916055130.html>



Figura 15. 4ª Jogada, Alice, Ouriço, Ovelha, Caranguejo e Juncos Perfumados no lago.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

Alice não sabe o que escolher para comprar nesta loja/lago, mas quando se decide a comprar um ovo, a Ovelha adverte-a de que terá de ser ela a ir em busca do que quer: “Eu nunca dou as coisas para a mão das pessoas... isso assim não pode ser. Tens de ir lá tu buscá-lo”<sup>29</sup>. Tal como nós humanos, quando queremos muito uma coisa, temos de ser nós a empreender esforços para a conseguir e não ficar numa espera em modo *ad eternum* na esperança que a ‘coisa’ venha ter connosco por desígnio do aleatório.

**Coordenadas dramáticas da luz:** Metamorfose; Transformação;  
Abundância; Indecisão; Escolhas; Empreendedorismo.

### **5ª Jogada**

**“Alice avança para a sexta casa da Rainha.**

**Rainha Branca avança para a oitava casa do Bispo da Rainha, fugindo do Cavaleiro do Bispo.**

**Um nome *tem* de significar alguma coisa?**

**[Alice, Humpty Dumpty, Árvore, Lebre, Coro de Vozes]**

<sup>29</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 23)

Alice corre em direção a Humpty Dumpty (ovo). Ao fundo de palco temos uma projeção de vídeo com a imagem em movimento de um ovo a girar e a deslizar em sobreposição com uma paisagem de natureza. Os elementos da cena anterior transformaram-se em árvores e o ovo zigzagueia num círculo rápido que parece absorver espaço e tempo, dando-nos a ilusão de chegar pela tela mas também pela dualidade simultânea da presença da personagem Humpty Dumpty no palco. O desenho de luz sob a forma de pirâmide no início da cena, acentua o poder



Figura 16. 5ª Jogada, Alice e o Ovo.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

autoritário desta personagem e imprime uma atmosfera de poder. Segundo Carlos J. Pessoa “Mas Alice quer mais e mais. Alice quer o ovo, quer o tempo e o espaço numa circularidade fecunda, e o veículo da mesma é a palavra, o poder da Palavra”.<sup>30</sup> O poder da palavra e o poder de um nome.

“Humpty Dumpty – “Mas diz-me como te chamas e a que vens.  
Alice – Chamo-me Alice, mas...  
Humpty Dumpty – É um nome muito estúpido! Mas o que é que significa?  
Alice (incrédula) – Um nome tem de significar alguma coisa?  
Humpty Dumpty – É claro que tem. O *meu* nome significa a forma que eu tenho... e é muito elegante, diga-se de passagem. Com o nome como o teu, quase que podias ter qualquer forma.”<sup>31</sup>

<sup>30</sup> Anexo B “Breve Didáctica para Alice” por Carlos J. Pessoa

<sup>31</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 25)

Através do desenho de luz que define numa linha recta a forma de um muro onde a personagem Humpty Dumpty se equilibra dizendo que “se eu alguma vez caísse, o que é bastante improvável” acentua a dureza de carácter desta personagem que diz não se desequilibrar. Em contraponto ao que diz Humpty Dumpty, vemos o ovo a tentar perder o equilíbrio a todo o custo. A luz incita-nos a pensar na mensagem de que não é permitido “sair fora da linha”, e se o fizer haverão consequências. Todavia, aqui uma vez mais, tal como já havíamos assistido em jogadas anteriores, numa lógica de inversão, as consequências serão positivas.

“*Humpty Dumpty* - se eu caísse... prometeu-me o rei que...”

*Alice (interrompe imprudentemente)* – Que mandava todos os seus homens e os seus cavalos”.<sup>32</sup>

Quando Humpty Dumpty fala a Alice do “Presente de desaniversário” mostra-lhe o poder da inversão da palavra porque podemos ter um presente de aniversário por ano, ao passo que se for um desaniversário, ela poderá ganhar 364 presentes de desaniversário.

Humpty Dumpty diz ter ainda o poder da palavra, no sentido de poder atribuir o significado que quiser a cada uma das palavras e, com base nessa lógica, explica a Alice o poema *Rarrazado* deste *A.L.I.C.E.*

Sempre que Alice interrompe ou contraria o ovo no seu discurso o desenho de luz em cena lança um *flash* acompanhado de som (alerta de avaria) e Alice cai ao chão. Aqui a dramaturgia da luz através deste apontamento de iluminação volta a reforçar o significado de poder total de Humpty Dumpty perante Alice.

**Coordenadas dramáticas da luz:** Poder da palavra; poesia/chave-mestra; desequilíbrio; controlo.

## **6ª Jogada**

**“Alice avança para a sétima casa da Rainha. Floresta**

**Cavalo Vermelho avança para a segunda casa do Rei. Xeque.**

**Bolo de Bolacha.**

---

<sup>32</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 25)

**[Alice, Rei Branco, Soldados: Fadosga e Fofinho, Cavalo, Unicórnio, Leão, Rainha Branca, Bolo de Bolacha (traz uma bandeja com um bolo invisível)]”**

Rei Branco entra com os seus Soldados e um Cavalo. Ao fundo, na projecção de vídeo a luz negra, surge o Rei Branco rodeado pelas mãos dos Soldados que tentam escalar os degraus da escadaria. As mãos projectadas, na justaposição de vídeo, surgem suspensas não sendo possível identificar os corpos dos Soldados, como se se tratasse de uma luta em que as vítimas além de sujeitas à pressão do poder alheio, ficam remetidas a um anonimato e a uma perda de identidade. Este efeito de luz negra permite ainda acentuar o estado psicológico das personagens: O Rei que manda e os Soldados que obedecem subjugados numa situação limite, espelho da representação de um poder totalitário. O Rei “manda”.

“*Rei Branco* – Tudo para baixo! Eu mando neles todos. Eu mando neles todos. Eu mando neles todos e *gosto* muito! Mando ou não mando?!”<sup>33</sup>

Segundo Carlos J. Pessoa menciona: “O Rei Branco nostálgico, às páginas tantas, de estandartes brasonados com leões e unicórnios, batalhas quimétricas de um nada perturbante que nem tanto de tolo como de perigosamente radical, no seu fascismo – a letra F, que tantas vezes é invocada, subentendido, como atracção totalitária”.<sup>34</sup>

---

<sup>33</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 32)

<sup>34</sup> Anexo B “*Breve Didáctica para Alice*” por Carlos J. Pessoa



Figura 17. 6ª Jogada, Rei Branco e Cavalo - vídeo com imagem a luz negra.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

Entram os mensageiros do Rei Branco: Fadosga e Fofinho. O Rei manda Fadosga “atirar-se” apaixonadamente a Alice “Ela fama-te... Faz-te a ela! (empurra Fadosga na direcção de Alice). Há festa no Fonfaniel!”. Neste momento a luz começa a piscar e com filtros de várias cores replica-se um ambiente de discoteca com música *Disco*. Temos a luz como enredo integrado na própria acção da cena.

De seguida, mais um momento musical com Fadosga e Fofinho num momento de tentativa de dança-encontro, gorada pelo desabraço das personagens. Um corredor de luz em tom rosa une as personagens nas periferias à boca de cena, e a música romântica em sintonia acompanha a cena revelando o carácter cómico-romântico deste desencontro. O Unicórnio e o Leão travam uma batalha sob a forma de dança. Música tradicional portuguesa de fundo usada: corridinho do Algarve. O Rei controla a dança e os seus intervenientes, mandam parar e iniciar a dança-luta quando bem lhe apetece. Rei: “Vá, matem-se. Matem-se muito”. O desenho de luz, evidenciado através de um desenho recortado em quadrados de luz aglomerados, uma espécie de arena de luta, num efeito de composição de cenário complementar da cena.

O poder da letra “F” poderá implicitamente pressupôr ser toda uma analogia e olhar crítico ao país representado pelos 3 “F” – Fado, Futebol e Fátima. Uma crítica ao poder político controlador deste país: Portugal.

Únicórnio pede ao Rei Branco para ir buscar um bolo de bolacha. O Leão avisa que o bolo tem de ser repartido em partes iguais. Alice descobre que isso não é possível.



Figura 18. 6ª Jogada, Alice corta o bolo.  
Fotografia de António Marciano (2016)

“*Alice* – É muito irritante! Já cortei várias fatias mas voltam sempre a juntar-se!

*Únicórnio* – Tu não conheces os métodos dos bolos do outro lado do Espelho. Começa por servi-lo e depois parte-o.”<sup>35</sup> Estamos perante a ironia da inversão das coisas e uma metáfora do desígnio da impossibilidade de partilha perante a ambição do poder desmesurado.

**Coordenadas dramáticas da luz:** Submissão; luta-dança; desigualdade;

<sup>35</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (pp. 37 e 38)

### 7ª Jogada

**“O Cavalo Branco toma o Cavalo Vermelho.**

**Cavalo Branco avança para a quinta casa do Bispo do Rei.**

**[Alice, Cavaleiro Vermelho, Cavaleiro Branco]**



Figura 19. 7ª Jogada, Erva que cresce e decresce.  
Fotografia de António Marciano (2016)

O início da 7ª jogada principia com uma projecção de vídeo onde surge a imagem em movimento de ervas que crescem e decrescem. Os diferentes intérpretes que ocupam o espaço cénico tornam-se aqui parte integrante da imagem de vídeo funcionando como uma extensão da cena, transformados também eles em erva que cresce e decresce em movimento lento, enquanto Alice, em contraste, se move freneticamente. A luz potencia a cena definindo diferentes focos em cada um dos intérpretes e seus movimentos. A atmosfera é reflexo do estado de instabilidade emocional de Alice, sempre aos “altos e baixos” ao longo desta caminhada.

Entrada do Cavaleiro Vermelho e Cavaleiro Branco. Lutam pela posse de Alice.

*“Cavaleiro Branco (aproximando-se dela ofegante): Foi uma vitória gloriosa, não foi?*

*Alice (temerosa):* Não sei... Eu não quero ser prisioneira de ninguém. Quero ser uma Rainha.”<sup>36</sup>

Segundo Carlos J. Pessoa “Alice, de seguida, encontra o Cavaleiro Branco reminiscência do **poder Amoroso**, da demanda que encerra amor e amigo num mesmo cinzel bordador das margens do tempo e do espaço numa cavalgada sublime em nome de Deus”. Neste contexto, a fé de Alice contemplada numa espécie de miragem que se poderá desvanecer a qualquer momento. É preciso ter esperança e coragem para continuar a avançar no caminho.

“*Cavaleiro Branco* – Só tens de andar mais uns metros pelo monte abaixo e passar um pequeno regato até seres *Rainha*.”

**Coordenadas dramáticas da luz:** Luta; Prisioneira; Fé; Esperança;

### **8ª Jogada**

**“Alice avança para a oitava casa da Rainha. Coroação.**

**Rainha Vermelha avança para a casa do Rei. Exame.**

**[Alice, Coroa]**

Alice experimenta finalmente a sua coroação há tanto tempo desejada. Contudo a alegria deste momento é fugaz.

“*Alice (largando a correr pelo monte abaixo):* Espero ter-lhe dado coragem. E agora vou direita ao último regato e depois serei Rainha! Oh, quanta majestade!  
(*Rapidamente chega à margem do regato.*)

*Alice:* Finalmente achar-me-ei no Oitavo Quadrado!

Oh, como eu estou contente por ter chegado até aqui! (exclama, muito espantada, levando as mãos à cabeça) Mas o que é que *tem* a minha cabeça? Mas como é que isto veio cá parar sem eu saber?”<sup>37</sup>

A coroa que lhe foi atribuída, é maior que a sua cabeça e muito alta, por isso tem de usá-la com muito equilíbrio. A “coisa” não serve o seu propósito senão for

---

<sup>36</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 40)

<sup>37</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 48)

devidamente *equilibrada* e afinada. Terá Alice uma cabeça “pequena” demais para assumir tanto poder?

No cenário, vemos um “Trono” em forma de “T”. Um “T” também aqui representado pelo desenho de luz assumindo a forma de “T” em larga escala. Evoca o grande momento de Alice subir ao trono e ser coroada. Um “T” pelo desejo secreto de Alice atingir tal como o Rei Branco o poder “totalitário”, o “T” pelo “tamanho” desajustado para atingir esse poder.



Figura 20. 8ª Jogada, Alice coroada Rainha.  
Fotografia de António Marciano (2016)

**Coordenadas dramáticas da luz:** Trono; Coroação; Desajuste; Rainha.

## 9ª Jogada

**Alice torna-se Rainha.**

**As Rainhas fazem Roque.**

**[Alice, Rainha Branca, Rainha Vermelha]**



Figura 21. 9ª Jogada, Alice, Rainha Branca e Rainha Vermelha em “concurso de televisão”.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

Na 9ª Jogada, Alice tem de passar por uma prova oral realizada pela Rainha Branca e Rainha Vermelha, numa cena que se assemelha a um concurso de televisão do género “*Quem quer ser milionário*”, onde o objectivo de conseguir *clikar* no botão para fazer parar o tempo e responder às perguntas acertando nas respostas, é conseguir atingir o prémio final, aqui representado pela possibilidade de atravessar a tão desejada porta “Rainha Alice”. Uma espécie de portal do tempo que a transporta para mais uma jogada e uma nova dimensão. Alice atinge o seu objectivo final porque as Rainhas adormecem e ela aproveita esta “distração” para tacitamente “ganhar” a entrada para ser, sem mais demoras: “Rainha Alice”.

A luz de cena projectada em um foco principal, com filtro em tom de azul, e que incide sob cada uma das três personagens, permite dar áquele momento uma atmosfera de *suspense* ganhando toda a cena uma maior dimensão e intensidade de tensão e distensão.

**Coordenadas dramáticas da luz:** Competição ; *Suspense* ; Ganhar;

## 10ª Jogada

**Alice. Banquete.**

**Rainha Branca avança para a sexta casa da Torre da Rainha.**

**[Alice, Rainha Branca, Rainha Vermelha]**

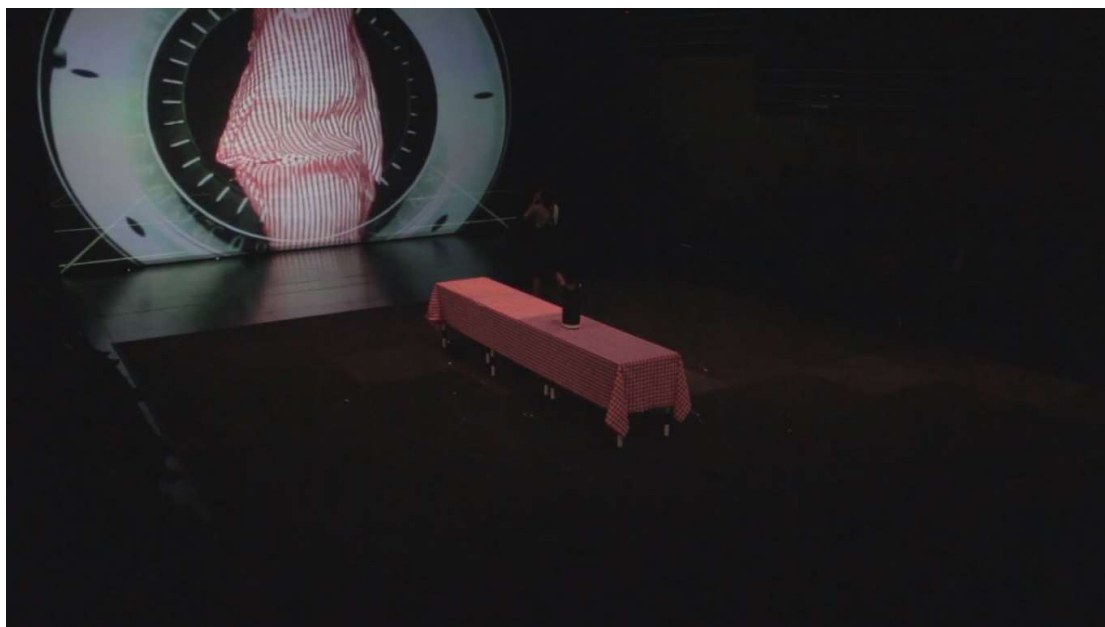


Figura 22. 10ª Jogada, Alice(s) e o banquete.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

Segundo Carlos J. Pessoa “O banquete escatológico põe à prova toda a sua fragilidade, ou a bem dizer, a bondade da inocência que ainda a sustém.” Alice não aguenta mais aquele percurso e destino final a que foi conduzida por jogos de poder e manipulação.

*“Alice (gritando e saltando sobre a mesa) – “Não suporto mais isto!”<sup>38</sup>*

Este fim de mundo de Alice é representado pela finalização de um banquete com o arrancar feroz da toalha de mesa, num gesto que revela a sua revolta para com o destino, aqui representada numa projeção de vídeo onde vemos Alice a arrancar a toalha da mesa em justaposição com outra imagem, em movimento, de uma roleta russa. E quando a roleta pára, pára o jogo/cena. Em palco, numa dualidade oposta de inversão vemos a outra Alice que grita desesperada “Pára! Pára com isso!”. Alice retira a coroa e deposita-a no centro da mesa. A luz é co-protagonista desta Alice em palco, revelando-se pelo jogo de luzes a piscarem

<sup>38</sup> Anexo C – Guião de *A.L.I.C.E.*, (p. 55)

intermitentemente com um ritmo frenético. A luz é uma extensão do estado emocional e psicológico de Alice: Confusão; exaustão; necessidade de fazer parar o mundo e regressar ao lugar da sua essência, ser criança, em detrimento de alcançar um poder desmesurado e infernal.

O lugar da criança, pueril, um lugar original.

O fim é a origem. O princípio e o fim, o alfa e o ómega.



Figura 23. 10ª Jogada, Alice e a suspensão do tempo.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2016)

## 11ª Jogada

“Afinal *Alice* é *Alice*, uma criança, uma menina capaz ainda de prometer um futuro mais risonho. Nessa medida o **estilhaçamento do projecto de poder**, o regresso a um sorriso sem corpo, memória de gato amável e misterioso, é também a hipótese de um purgatório de novo trazido à liça, num processo de recuperação da poética medieval: nem o *céu do País das Maravilhas*, nem o inferno do *Outro lado do Espelho* mas uma terceira causa, um sorriso que se abre e se fecha porque a vida continua.”<sup>39</sup>

A travessia do cosmos de Alice chega agora a um lugar de equilíbrio em que esses dois mundos que a perseguem ao longo de toda a caminhada, representada sob a forma de jogadas, cessa num encontro de sobreposição. Vemos ao fundo de palco na projecção de vídeo uma Alice serena sob a forma de retrato, e em justaposição um outro vídeo com a imagem dos dois mundos que se movem

---

<sup>39</sup> Anexo B “*Breve Didáctica para Alice*” por Carlos J. Pessoa

e que terminam sobrepostos numa união a um só. O fim da dualidade e do reflexo. O sorriso de Alice permanece e ganha uma outra dimensão, o da transformação. Um outro vídeo com projecção do sorriso de Alice, a luz negra, transmite-nos essa atmosfera de transição do corpo para o sorriso sem corpo, e do sorriso para o gato “amável e misterioso”. A escolha do gato, como animal, é uma alusão ao seu simbolismo: independência, sabedoria, sagacidade e equilíbrio. Um animal místico que representa a fusão do espiritual e do físico.

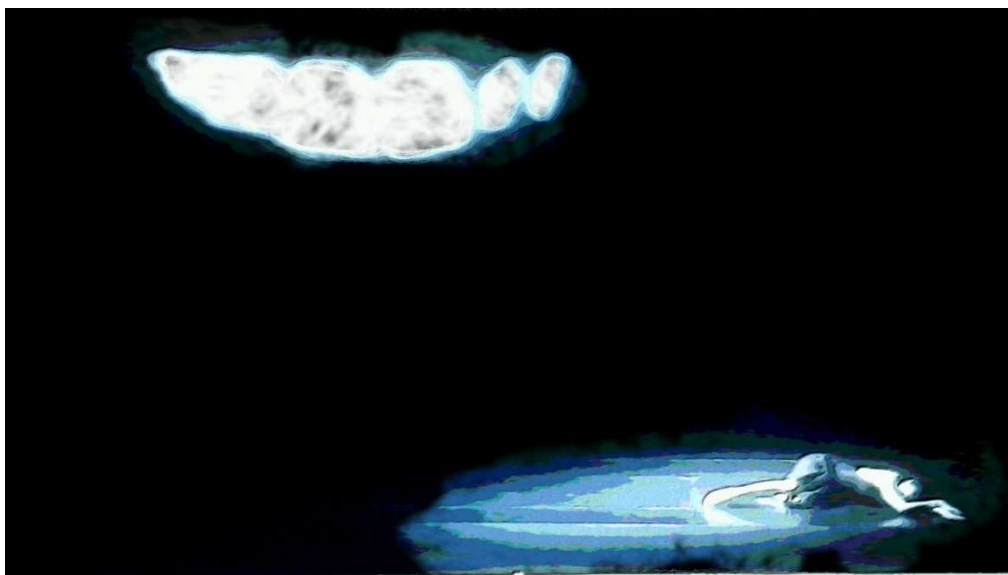


Figura 24. 11ª jogada, final de espectáculo.  
Ilustração digital a partir de fotografia de cena, de Deolinda Valadas (2016)

O espectáculo termina com Alice a transformar-se em gata. Alice mia, um miar de incorporação e aceitação para um novo corpo. Palco escurecido, as luzes vão se desvanecendo num *black-out* suave e enternecedor, enquanto ouvimos o miar findar num silêncio de paz e serenidade. Nisto encerra-se esta vida e nasce a possibilidade de continuar uma outra para além desta.

## 2.4 Pressupostos de Encenação

Este ponto tem como objectivo reflectir e concluir sobre os pressupostos de encenação em *A.L.I.C.E.*

Entendendo como pressupostos de encenação os conceitos a discutir e que representam um ponto de partida para a concepção e para as opções estéticas da encenação deste espectáculo, pude identificar e observar os seguintes pressupostos:

### 2.4.1. Centralidade no trabalho do actor

O trabalho de pesquisa e experimentação do Teatro da Garagem para além de uma investigação sobre formas de escrita para novas formas cénicas, tem também por base um trabalho com foco na centralidade do trabalho do actor como matéria prima para a encenação. Em *A.L.I.C.E*, este pressuposto não é excepção e todos os actores e participantes, num total de 39 intérpretes, são uma das “peças” basilares da construção do trabalho de encenação de Carlos J. Pessoa. O resultado gerado por um trabalho intenso, apaixonado e muitíssimo intuitivo e sensível no saber em como dirigir cada um dos intérpretes neste espectáculo foi fulcral e ressoa numa intensidade cénica potentemente arrebatadora e inesquecível.

### 2.4.2. Conceito de inversão

Entenda-se como conceito de inversão, neste contexto, o trabalho de encenação, que parte da dramaturgia do texto, e que identifica uma analogia com a ideia de reflexo e de espelho invertido, e transpõe-na para a cena através do movimento cénico dos actores, da direcção da voz dos intérpretes, mas também em alguns dos vídeos que são usados na projecção (em modo “play” e/ou “rewind”) e que se cruzam com os atores, o cenário e a luz ao longo de todo o espectáculo.

No guião de *A.L.I.C.E*, na jogada nº5 (p. 27), a personagem do ovo Humpty Dumpty, menciona a importância da existência de 364 prendas de desaniversário; revela a inversão do texto enquanto palavra.

Lento *versus* rápido, aqui o conceito de inversão é identificada nos movimentos de cena dos actores, representada por movimentos acelerados e que repentinamente podem entrar em modo *slow motion*.

Carácter meigo *versus* agressivo (na interpretação dos actores; ex: o actor Nuno Nolasco na personagem Tuidledim)

Inversão dos géneros, quando temos, por exemplo, um actor a interpretar uma personagem feminina e uma actriz a dar pele a uma personagem masculina. Ex: o actor Vicente Wallenstein no papel de Rainha Branca e a actriz Ana Palma no papel de Rei Branco.

A inversão, na presença *versus* ausência, identificada em *A.L.I.C.E.*, por exemplo no poder da invisibilidade referida no Prólogo. Alice, apercebe-se que usufrui do poder da invisibilidade perante as personagens com quem cruza, e surge como um “Criador Invisível” ao poder movimentar as restantes personagens à semelhança de um Deus ex machina, que controla e dispõe em presenças e ausências.

### 2.4.3. Conceito de intermedialidade

“Formado com base no modelo da intertextualidade, o termo intermedialidade designa as trocas entre os meios de comunicação, principalmente no que diz respeito a suas propriedades específicas e a seu impacto sobre a representação teatral. Portanto, examinar-se-á sistematicamente como um meio de comunicação influencia outro: um tipo de iluminação cinematográfica será, por exemplo, usado no palco; ou então o procedimento filmico da fusão, da câmara lenta ou do quadro-a-quadro será retomado pela mímica corporal de DECROUX; ou então, ainda, a montagem narrativa de curtas sequências de planos filmicos passará a ser uma técnica de escritura dramática etc. Graças às revoluções tecnológicas, o homem tomou-se, escrevia FREUD em *Mal-Estar na Civilização* (1929), um "deus profético"; da mesma maneira o corpo e o espírito do ator e do espectador foram modelados por novos meios de comunicação: é o conjunto dessas interações que a intermedialidade propõe-se a estudar.”<sup>40</sup>

Numa obra imersiva salienta-se, sobretudo, uma envolvência experiencial e sensorial e, ainda, uma natureza de interacção medial e do espectador na e com a própria obra.

Observa-se em *A.L.I.C.E.* uma apropriação dos *media* digitais (video) e a criação de uma dinâmica de encenação que consegue agregar as várias possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais numa tensão entre o visível e o invisível, o material e o imaterial, bem como a sua relação e fusão com os restantes elementos cénicos, em particular a luz. É ainda possível descrever neste espectáculo uma experiência imersiva, tendo como um dos seus pressupostos de encenação: a relação entre o corpo presencial e a virtualidade do espaço cénico por recurso ao conceito de intermedialidade.

Se pensarmos o vídeo como luz em movimento, ele revela uma impressão digital luminosa em movimento. Cada *frame* é único e a sua combinação, em concorrência ou remediação, com o que acontece no espaço cénico cria uma

---

<sup>40</sup> Pavis, P. *Dicionário de Teatro* (2008). (3ª ed.) (J. Guinsburg, M. L. Pereira, Trad.) (p. 212). Editora Perspectiva, São Paulo.

simbiose intermedial igualmente única que permite à obra ganhar uma outra dimensão, proporcionando ao espectador perceber uma agregada rede de impulsos com múltiplos significados, de forma quase ilimitada e infinita.

#### **2.4.4 Estética luminotécnica**

A encenação fez recurso a uma estética luminotécnica marcada, muito essencialmente, pela criação acentuada de uma geometria do espaço cénico e pelo movimento dos actores em linhas, diagonais e quadrados criando figuras e dinâmicas que surgem e desaparecem com o desenvolvimento das várias cenas aqui representadas por jogadas num tabuleiro de xadrez, desenhado pela luz.

A iluminação, por opção da encenação, como elemento central do espectáculo permite além de desenhar a cenografia nas cenas – ex: rios, juncos, corredores, muro – criar uma atmosfera que nos faz emergir e submergir nos vários planos do sonho de Alice.

#### **2.4.5. Conceito de dualidade cénica**

Pelo recurso de encenação a um conceito de dualidade cénica, o espectáculo e a percepção do espectador atingem uma espécie de alienação/divagação paralela de cariz espaço-temporal através da criação de um efeito de encenação que permite perceber realidade e presença duplas (dupla presença e dupla realidade) que propõem toda uma imagética de colapso de tempo e de espaço.

Este pressuposto de encenação acontece em várias cenas ao longo do espectáculo, nomeadamente em todas os momentos de jogadas/cenas em que temos em simultâneo a personagem de Alice representada, em palco, pelo corpo e presença física da actriz que a interpreta, bem como a simultaneidade de Alice projectada em vídeo, em que a intérprete encontra-se no mesmo espaço e tempo presentes, ainda que com dimensões de percepção de passagem do tempo diferentes. Esta percepção é tecnicamente conseguida através do recurso ao controlo da imagem de vídeo em contraste/contraponto com o que acontecem ao mesmo tempo no palco. Por exemplo, se Alice se movimenta em cena de forma fluidamente natural (no espaço cénico) a outra Alice (projectada em vídeo), em

simultâneo, atinge um estado de movimento quase de inércia, criando um momento de tensão e distensão visual entre os movimentos opostos/inversos entre o que é permitido observar ao espectador. Podemos observar este jogo de dualidade cénica ao longo do espectáculo e que acontece também com outras personagens, mas aqui descrevo sucintamente o que acontece na fase final da última cena, a 11ª jogada, quando Alice se transforma em animal, assumindo a forma de gata. Em suma, uma espécie de virtual como extensão e contraponto do real.

Para o encenador Carlos J. Pessoa, esta manipulação de dualidade cénica também nasce e sustem-se a partir do conceito de “Suspensão da descrença”.<sup>41</sup>

*"Suspension of disbelief"* (Samuel Taylor Coleridge) Suspensão da descrença — crença — a partir da crença tudo é possível.

A fé inabalável do espectador instalada no fascínio pelo mistério do teatro — O teatro torna-se uma "espécie de espelho" do mundo (Hamlet) — Esta "espécie de espelho" favorece ilusões e mergulhos como na Alice — Assim se desencadeia um jogo — Um tabuleiro de luz onde se joga — onde se brinca com o espaço e com o tempo.

No teatro o espectador, por momentos, experimenta o fausto da eternidade, (já que é deus, já que manipula, ou tem a ilusão disso, o espaço e o tempo) — e pode extasiar-se ou aborrecer-se de morte — para salvação do próprio teatro.

A arte do encenador é proporcionar ao espectador essa ilusão de divindade, independentemente de modas, formas, estilos. O encenador manipula o **espaço e o tempo** do espectador (haverá aqui uma dupla, tripla... manipulação?) fazendo-o acreditar que é ele o senhor do universo. Mas será mesmo assim?

Talvez por isso o teatro desperte tantas paixões e incompreensões, quando se é (espectadores e fazedores) "agarrado" por ele. Este "ele" o teatro tem por agente infiltrado o encenador.

O encenador aprende a reconhecer as oportunidades que o teatro lhe dá, sabe dessa engenharia misteriosa do **espaço e do tempo**; sabe não sabendo, diz não dizendo, ajuda-se do paradoxo, da intuição, da loucura, de uma inteligência do invisível. O encenador entrega-se à reverberação, ao *blur/à nódoa luminosa*, dos espelhos. O encenador, enquanto artista, nunca sabe, descobre na altura própria.

O espectador pode odiar de morte o Teatro, porque de certo modo, o teatro confisca-lhe a vida. Por momentos a vida do espectador está nas mãos do agente infiltrado, do encenador, dessa figura sinistra. O poder do encenador não deve, do meu ponto de vista, nunca ser exercido. Para se ser encenador ,não se pode, em conclusão, ser encenador.

É uma questão ética, para mim, inabalável. Isto tem todavia um preço. Não é fácil resistir à tentação da manipulação. Um encenador pode ser um autocrata insuportável. Em primeiro lugar, insuportável para si mesmo.

Como se o espelho se vingasse, num auto-retrato cruel, e o **tempo e o espaço** retomassem o seu curso.<sup>42</sup>

Em *A.L.I.C.E.*, nasce e experiencia-se, um profundo e intenso estado de imersão, que resulta de uma perfeita harmonização e orquestração dos diferentes pressupostos de encenação acima descritos.

<sup>41</sup> Coleridge, S. T. (1834). *Biographia Literaria: Or, Biographical Sketches of My Literary Life and Opinions*. (p. 175). New York: Leavitt, Lord & Company.

<sup>42</sup> C.f. anotações em conversa com Carlos J. Pessoa sobre o conceito de dualidade cénica e encenação.

Isto acontece essencialmente com o amplo recurso às várias dimensões e camadas obtidas através dos vídeos, e do jogo de luzes, usados ao longo de todo o espectáculo. O impacto de encenação é densificado pela relação de concorrência que se estabelece entre o actor com o vídeo, e vice-versa, bem como uma mestria na manipulação de espaço e tempo do espectador, que emerge do olhar e direcção perspicaz e sensível do seu encenador.

Instala-se em nós um ‘consolo estético’, que ressoa numa intensidade sublime e transcendente, e que nos eleva o espírito e nos transporta numa visão caleidoscópica “para dentro” deste mundo de Alice.

### CAPÍTULO 3. A CAIXA, Oficinas de criação

“Entre a arte e a educação – Formação em Teatro  
16 de Abril 2016

Coordenação: Carlos J. Pessoa e Maria João Vicente

Fábrica das Artes | para todas as infâncias

“A CAIXA, parte da ideia de que o teatro é uma caixa mágica na qual tudo pode acontecer. Cada participante, ou pequeno grupo, entrará numa caixa cúbica, espelhada nas suas seis faces, na qual é possível experimentar a sensação de *mise en abîme*, acompanhada de sons previamente preparados e com ressonâncias do espetáculo A.L.I.C.E., do Teatro da Garagem, que não só estimulem a imaginação e a curiosidade, como permitam alterar a noção de tempo / espaço que habitualmente rege o quotidiano das nossas vidas. Pretende-se que os participantes joguem uma espécie de reinvenção de si, na perspetiva deformada e abissal que perturba o seu equilíbrio. De facto interessamos explorar a ideia de que a partir de uma realidade – A CAIXA – podemos construir diversas realidades. Interessa-nos também potenciar a ideia de que a arte fala uma língua estrangeira, ainda que reconheçamos as palavras, e que esta ideia é promotora de uma relação mais rica com os objetos artísticos, que é afinal uma relação connosco próprios. Basta colocarmo-nos ao espelho...”

Orientação: Ana Palma, Beatriz Godinho, Maria João Vicente, Nuno Nolasco e Nuno Pinheiro

Atividade exclusiva para público que tenha assistido às sessões de 7 e 8 de Abril do espetáculo A.L.I.C.E., a decorrer no Pequeno Auditório do CCB.”<sup>43</sup>

A oficina, A CAIXA, premeia o teatro como valência e ferramenta educacional artística.



Figura 25. A Caixa (c) Teatro da Garagem (2016)

<sup>43</sup> C.f. informação mencionada em  
<https://www.ccb.pt/Default/pt/FabricaDasArtes/Programacao/Oficinas?A=388>

### 3.1 Breve descrição

Entramos no ESPAÇO FÁBRICA DAS ARTES do CCB, e no acesso à sala do público deparamos com um estreito corredor, todo ele ‘ocupado’ por diferentes espelhos, pendurados nas paredes, com mensagens inscritas por desvendar. Na entrada deste corredor temos dois anfitriões, os actores Nuno Nolasco e Beatriz Godinho, que nos vão guiando e propondo a experimentação desta oficina. Segundo Nuno Nolasco, “propicia-se um ambiente de cabine *pipe show*, aqui com uma intenção de *pipe pic, pic* de ‘ver’ proveniente da palavra inglesa picture.

A ideia tem origem num movimento artístico dadaísta; Cadavre exquis – cadáver esquisito, como forma de construção artística a partir do poder do aleatório (ainda que pensado). Exemplo: atirar fotografias ao chão e a forma aleatória como caem será a forma em como serão usadas e coladas numa colagem por exemplo de um quadro.” Cadavre exquis trata-se na verdade de um jogo colectivo surrealista inventado por volta de 1925 em França que subvertia o discurso literário e tinha como propósito colocar na mesma frase palavras e uma estrutura de forma inusitada. O título do jogo provém do primeiro dos “cadáveres esquisitos” conhecidos: “O cadáver esquisito beberá/ o vinho novo”. Este tipo de jogo acabou por contaminar além da literatura também as artes plásticas, e é a partir de uma inspiração neste último tipo de contaminação que se inicia o arranque desta visita guiada à *CAIXA*.

Logo nesta espera de corredor, antes da entrada principal, joga-se. Joga-se o adivinhar das mensagens que estão ocultas nos espelhos expostos. Espelhos de diferentes formas e tamanhos.

Nesta oficina, essencialmente são propostos jogos de espelhos e de luzes divididos em cinco quadros.

#### **Pressupostos das regras de jogo:**

Todos os participantes são público escolar que assistiu ao espectáculo de teatro *A.L.I.C.E.*

Ao longo do dia são realizadas várias oficinas com grupos de cerca de dez elementos cada.

Sob a orientação de dois actores, Beatriz Godinho e Nuno Nolasco, da companhia de teatro da Garagem, os participantes seguem um percurso em que os

diferentes objectos presentes na sala marcam o itinerário. Esta participação visa oferecer aos alunos uma experiência como participantes activos num processo de criação artística.

### **Quadro I**

Primeiro objecto presente na sala: Uma caixa com espelhos nas várias faces. No seu interior é permitido estarem e movimentarem-se confortavelmente duas pessoas.

Proposta de jogo: São pedidos dois voluntários, ao grupo de cerca de dez estudantes, para entrarem na caixa, cada um munido de uma lanterna.

Experimenta-se acender e apagar a lanterna alternadamente e trazer outra expressão diferente, como se se tratassem de vários frames. Os restantes elementos do grupo, oito estudantes, caminhavam à volta como observadores mas também intervenientes, no sentido de proporem sons estimulando os elementos que se encontram na caixa a reagirem ao que ouvem. O grupo que seguiu criou um excerto de música *rap*: “Estamos no CCB, com Alice a espelhar!! Quem não veio ver, ficou a perder! Yo!”

### **Quadro II**

O objeto presente é uma espécie de biombo com espelhos nas duas faces interiores.

Material usado: réguas de medida de carpinteiro.

Proposta de jogo: são solicitados dois voluntários para interpretarem os personagens de Rainha e Rei Vermelho, tentando usar o movimento corporal e a voz das personagens.

Com as réguas e o biombo espelhado é ainda pedido que façam um quadrado utilizando só um lado do biombo. De seguida, que façam uma estrela e por último uma coroa.

### **Quadro III**

Aqui os objectos presentes são três caixas de cartão grandes, pintadas de preto com orifícios de diferentes formas (redondo, quadrado, etc)

Proposta de jogo: Dois voluntários do grupo entram nas caixas e utilizando diferentes partes do corpo nos orifícios, têm simultaneamente de interpretar várias

personagens a partir do universo do espectáculo *A.L.I.C.E.* A personagem escolhida para interpretar foi o Urzilento, como explica o Ovo Humpty Dumpty no espectáculo: “urzilento é um pássaro magro e feio com penas espetadas por todo o lado... como uma vassoura de urze”. Os voluntários percorrem o espaço cénico confinado a este momento numa espécie de duelo da dualidade.

#### **Quadro IV**

Os objectos cénicos aqui tratam-se de uma mesa rectangular com quatro espelhos soltos e colocados no tampo.

Proposta de jogo: São distribuídos pelo grupo os quatro espelhos e formam-se grupos de dois elementos (pares). Cada grupo tem um espelho e com esse espelho, e entre eles, experimentam encontrar partes do seu corpo projectado no outro (ex: cara, braços, pés, cabeça, etc.)

#### **Quadro V**

E por fim, no final da caminhada, deparamos com uma cortina de pano preta fechada que depois de aberta nos revela uma tela branca de projecção.

Proposta de jogo: Criar a apresentação de uma pequena dramaturgia com todos os elementos do grupo, utilizando os objectos disponíveis. São propostos dois narradores para ajudar a criar uma dinâmica na história. Os objectos são, uma vez mais, espelhos de vários tamanhos com letras e imagens desenhadas a branco (ex: pássaro, Rei, palavra “Fim”) e que com o uso de lanternas, através da sua projecção e reflexo no fundo branco da tela de parede, dão vida a vários personagens e permitem narrar uma história em tempo real.

Depois de terminada a apresentação dá-se por finalizada a oficina de criação.

O ambiente entre os participantes, à saída, é de enorme júbilo, acompanhado de animada discussão sobre o que acabaram de experienciar enquanto participantes da oficina. O grupo que acompanhei são alunos da Casa Pia de Lisboa, do 8º e 9º ano de escolaridade, e manifestam grande entusiasmo pela experiência de aprendizagem que acabaram de usufruir. Oiço alguém dizer: “Gostava de ser actor”.

Considero que esta é uma das melhores recompensas que se poderá esperar pelo trabalho desenvolvido nesta oficina: conseguir estimular e direccionar jovens para o ensino artístico.

## CAPÍTULO 4 – *Que sonhos virão do sono de Alice?*

*Vídeo instalação / Performance / Conferência*

17 de Abril 2016

“ALICE DORME. Alice dorme. ALICE DORME. Alice dorme e sonha. Que sonhos virão do sono de Alice? Este objecto parte de um vídeo de Alice, neste caso da atriz que interpreta o papel no espetáculo do teatro da Garagem, durante o sono. Os participantes observarão este sono, numa atitude contemplativa, durante um período de tempo significativo e poderão colocar auscultadores, nos quais foi gravada uma banda sonora composta por conversas tidas durante o processo de criação. Pelo encenador, pelo atores e pela restante equipa técnica e artística.

Nesta faixa sonora poderão ouvir também sons diversos provocados pelos movimentos da Alice adormecida, sons indefinidos e música.

Propõe-se aos participantes uma vigília particular, na qual poderão, por um lado experimentar um estado entre a realidade e o sonho, por outro vislumbrar o mundo da cabeça dos artistas que fizeram o espetáculo. A utilização do vídeo, de banda sonora original e de diferentes registos do real, traduzem alguns dos principais axiomas do trabalho da Garagem.

Orientação: Ana Palma, Beatriz Godinho, Maria João Vicente, Nuno Nolasco e Nuno Pinheiro”<sup>44</sup>



Figura 26. *Alice dorme*  
Ilustração de Deolinda Valadas (2016)

<sup>44</sup> <https://www.e-cultura.pt/evento/2307> (consultado em Maio 2016)

#### 4.1 Sobre o processo

O processo deste vídeo foi criado, tecnicamente, a partir de uma filmagem da atriz, Beatriz Godinho, que interpreta o personagem de Alice no espectáculo *A.L.I.C.E* a dormir. Foi colocada uma câmara de filmar, com captação recorrendo a infra-vermelhos, no quarto onde a atriz está deitada numa cama. Inicialmente ela está acordada e vêmo-la adormecer, deixando-nos na expectativa se estará ou não a sonhar, que sonhos virão e se vierem, que sonhos serão esses. É criado no espectador uma expectativa até ao final em relação ao que poderá vir a acontecer. Somos convidados a ouvir em sobreposição à imagem, a voz do encenador, Carlos J. Pessoa, durante o processo de ensaios do espectáculo *A.L.I.C.E*. O encenador não sabia que a sua voz estava a ser captada, durante os ensaios, com um gravador de áudio, com o intuito de ser a voz desta vídeo instalação. Ouvimos excertos da sua voz *off*, sob a forma de frases soltas, ditas nos vários ensaios, tais como: “...um teatro mobilizador de ágora...” , “...uma espécie de alter egos de bolso...” , “...carcaças de pseudo-animais...” , “...alegria e divertimento na construção das personagens...”. Tecnicamente tratou-se de uma recolha áudio sobretudo do primeiro ensaio de *A.L.I.C.E*. onde foram proferidas as primeiras notas e “cores” com indicações para o início do ciclo de ensaios. A atriz que ouve as anotações de cena e adormece e sonha com elas para a construção da personagem de Alice. Uma *mise en abyme* numa espécie de ‘O sono e o sonho dentro do sonho’. Somos imersivamente impelidos a uma sensação de mergulho visual e sonoro como se de um sonho no sono se tratasse.



Figura 27. *Que sonhos virão do sono de Alice?*  
Fotografia de Sérgio Loureiro (2016)

#### 4.2 Breve descrição

Entramos no ESPAÇO FÁBRICA DAS ARTES do CCB. Sala pequena e intimista com luz geral de cor branca numa atmosfera de iluminação clean. Somos convidados a entrar e a instalarmo-nos em cadeiras, ou opcionalmente, podemos deitarmo-nos num tapete branco com almofadas pretas (observo que são as cores que mais prevalecem no espectáculo de *A.L.I.C.E.*, o preto e o branco) aqui como que a representar mais uma oportunidade de jogada, desta vez numa experiência imersiva de vídeo.

*Black out* e inicia-se a projecção de vídeo com a duração de aproximadamente trinta minutos, onde vemos a actriz que interpreta o personagem de Alice a dormir.

O público presente, curiosamente, na sua maior parte não tinha visto o espectáculo pelo que no final da projecção quando houve lugar a uma pequena conversa sobre o objecto artístico observado, fizeram acima de tudo questões sobre o espectáculo *A.L.I.C.E.* A dirigir essa conversa esteve o actor Nuno Nolasco que contou também com a minha participação e a intervenção da Programadora e Coordenadora do CCB/Fábrica das Artes, Madalena Wallenstein.

## CAPÍTULO 5. Trabalho desenvolvido em consequência do estágio

Em consequência deste estágio profissional foi-me permitido ganhar novas ferramentas de trabalho, bem como reflectir sobre a importância da encenação. Assim, este capítulo tem dois objectivos:

Primeiro: reflectir sobre o tema “o que é encenar?”;

Segundo: expôr, o que na prática essa reflexão e observação, neste estágio, me permitiram criar, do ponto de vista prático, enquanto encenadora e criadora artística; Trabalho prático desenvolvido em função do estágio.

### 5.1 Reflexão sobre o que é “encenar”?

“**Encenar**, v. tr. preparar o cenário para (uma representação teatral); pôr em cena; [fig] dispôr as coisas com o fim de iludir (De en – cena – ar)”<sup>45</sup>

E se encenar fosse a simples arte de transformar “ar” (de en – cena – ar) num objecto artístico, dando-lhe uma forma, uma estética, um meio de expressão que surge inicialmente de uma aparente espécie de nada, dum vazio desconhecido e que nasce de um pulsar que vai crescendo e se projecta no espaço (espaço cénico), como que num processo de alquimia, tornando-se tantas vezes num “cavalo indomável”, instigado pelo que o rodeia.

Deixemos para já, o “cavalo indomável” em modo de *pause...* na gíria popular diz-se: “aguentemos os cavalos” e debrucemo-nos na curiosa citação de Anne Ubersfeld, que nos diz o seguinte:

“A encenação é portanto ao mesmo tempo a concretização fónica dum conjunto linguístico (o diálogo) e a transformação dum texto cuja substância de expressão é linguístico-escritural (as didascálias), num sistema complexo de signos (de diversas substâncias de expressão: visual, auditiva...). Todos os procedimentos de tratamento do espaço (dispositivos cénicos, objectos, iluminação, sistemas de cores) e de activação do trabalho dos actores (voz, dicção, comportamento gestual, figurinos, relações dos corpos entre si) têm de contribuir para um objecto único: uma obra original”<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Costa, J.A. & Melo, A. S. (1998). Encenar. In *Dicionário da língua portuguesa* (8ª ed.) Porto Editora, (p. 607)

<sup>46</sup> Ubersfeld, A. | Zurbach, C. (2012). *Os termos-chave da análise teatral*. (L. Varela, Trad.) Editora Licorne/CHAIA. Coleção Teatro-Materiais | Vol. 4, (p. 41)

Partindo do pressuposto que “A encenação é portanto ao mesmo tempo a concretização fónica dum conjunto linguístico (o diálogo) e a transformação dum texto cuja substância de expressão é linguístico-escritural (as didascálias), num sistema complexo de signos (de diversas substâncias de expressão: visual, auditiva...)” Inevitavelmente questiono-me sobre o seguinte: Nem todas as formas de fazer teatro têm necessariamente diálogo, certo? Texto, sim, existe sempre. Texto é também o tecido artístico proveniente do urdir num tear teatral. Numa abordagem contemporânea, todo o tipo de texto pode ser encenado. Por absurdo, até uma lista de compras ou os resultados do totobola podem ser sujeitos ao produto de uma enunciação cénica, não havendo aqui necessariamente a imposição de uma estrutura de diálogo ou de forçoso recurso a didascálias. Por outro lado, nem todas as formas de fazer teatro têm base assente na utilização de texto enquanto palavra falada (posição logocêntrica em que a palavra é a “fiel depositária” da verdade) e, por conseguinte de imposição a uma produção fonética.

Ainda em relação à utilização de palavra falada como premissa de criação, nem sempre falar é sinónimo de dizer algo. Os silêncios também comunicam e dizem o que muitas palavras tantas vezes não conseguem reproduzir.

Continuando: “Todos os procedimentos de tratamento do espaço (dispositivos cénicos, objectos, iluminação, sistemas de cores) e de activação do trabalho dos actores (voz, dicção, comportamento gestual, figurinos, relações dos corpos entre si) (...)”. Que dizer então do teatro que se faz sem actores? Quer pela substituição da presença física do actor no espaço cénico, e na sua totalidade, por outros mecanismos e dispositivos cénicos (ex: vídeo, *voz off*, etc). Atenção: não defendo um teatro sem actores, antes pelo contrário, faço aqui simplesmente a constatação de um facto.

Do ponto de vista histórico, o conceito de encenação (e por ilação, também o acto de encenar) é relativamente recente, proveniente da segunda metade do século XIX, que marca o momento em que o encenador (também conhecido por *metteur-en-scène* na língua francesa) inicia um trabalho de responsabilização artística.

“The notion of staging, or *mise-en-scene*, is a recent one, having been introduced in the second half of the nineteenth century (the French term dates from 1820, cf. VEINSTEIN 1955, 9), when the director became the "official" responsible for organizing the production. Previously, the stage manager or, sometimes, the leading actor (as actor manager) were in charge of casting the production in a pre-existing mould. Staging was

comparable to a rudimentary technique of blocking\* the movements of the actors. This conception sometimes prevails among the general public, who believe that the director does no more than sort out the actors' movements and the lighting." (...)  
(...)“Originally, mise-en-scene reflected a classical conception of the stage work as a total, harmonious work that was more than the sum of its parts or materials, which were once considered to be the fundamental units. Mise-en-scene asserts the subordination of each art, or simply of each sign, to a whole that is harmoniously coordinated by a unifying thought: "*A work of art cannot be created unless it is directed by a single thought*" (E.G.CRAIG). Since the emergence of the concept of mise-en-scene, this requirement has been accompanied by an awareness of the historicity of texts and performances, of the series of successive "concretizations" of a single work. This historicity is evident in the application to the text of a new body of knowledge, that of the human sciences: "*Knowledge is a constituent part of the mise-en-scene*" (PIEMME 1984, 67).”<sup>47</sup>

Defendo o pensamento e o conhecimento como pilares base num trabalho de encenação, mas nessa base não podemos esquecermo-nos de outros aspectos muito importantes: a imperativa capacidade de dialogar e de gerir os egos de todos os elementos que compõem uma ficha artística...

Ainda do ponto de vista histórico, e desde o século XIX, até aos nossos dias o conceito de encenação, e a forma de encenar têm vindo a evoluir; no momento presente, e atendendo a que todas as artes, tendem a entrelaçar-se e a convergir entre si, nesta imensa fusão artística, onde os intérpretes, são cada vez mais, também eles, “criadores/auto-encenadores”, não deixa de ser curioso imaginar a seguinte questão:

#### **- Como será no futuro, o lugar do encenador?**

Se o futuro é incerto, certo é que presentemente quando falamos num movimento de criação feito por actores, num colectivo, assumindo a não necessidade de um encenador, ao invés de parecer um movimento vanguardista, parece soar a uma espécie de saudosismo, diria até de um regresso ao passado, no sentido em que antes de surgir a figura do encenador propriamente dita, onde este era geralmente um mero “ensaiador”, e em que este papel era desempenhado geralmente por um actor mais experiente, não me parece muito diferente deste tipo de movimento “anti-encenador”.

---

<sup>47</sup> Pavis, P. (1998) Staging. *Dictionary of the theatre: Terms, concepts, and analysis*. (C. Shantz, Translator) (p. 363) University of Toronto Press

Acredito que o papel do encenador, e por ilação o da encenação, é de verdadeira necessidade, e cada vez mais fulcral no desenvolvimento e apresentação de qualquer espectáculo. O papel do encenador no teatro, é de alguma forma semelhante ao de um maestro na música. Não se trata de controlar ou dirigir um espectáculo de modo ditatorial, mas sim, de uma assumida e necessária “condução” artística de ideias e pensamento de forma democrática.

Na música, em língua inglesa:

**Maestro = *Music conductor***

No teatro, cativa-me o termo:

**Encenador = “*Stage conductor*”**

Encenar, pode ser o acto de **conduzir** a criação de um objecto artístico, esse “cavalo indomável” (agora em modo *play*), que tem sede de ser dirigido até ao apoteótico momento da sua chegada, sob a forma de uma apresentação/exposição ao público.

Quando o invisível se torna visível a luz entra em cena e expande o objecto artístico atribuindo-lhe um foco multi-dimensional da dramaturgia do visível. Uma espécie de linguagem para os olhos, estrutural e estruturante na arte da encenação, que se pode sobrepôr, e por vezes até contrapor, àquela apreendida pelos ouvidos. A luz cénica que permite não só dar visibilidade à cena, mas acima de tudo, uma orquestração de estímulos relacionados entre si, que permitem uma visibilidade determinada pelo encenador (o que mostrar, o que esconder). Não se trata apenas de *ver*, mas antes de *como ver*.

Ao encenador é ainda dado o privilégio do usufruto da luz como dramaturgia no ciclo de nascimento, vida e cessação de um espectáculo: Princípio – meio – fim.

## **5.2 Trabalho prático desenvolvido em função do estágio**

A possibilidade de fazer este estágio permitiu-me observar uma nova metodologia de trabalho de encenação e trouxe-me um novo olhar e ferramentas

técnicas, quer ao nível de direcção de actores, quer ao nível de criação de vídeo e seu impacto na cena, mas acima de tudo, no âmbito da importância do desenho de luz, sua relação com os restantes elementos (som, vídeo, actores, cenário, movimento, etc) e suas implicações na dramaturgia total de um espectáculo.

Assim, após este estágio tive oportunidade de experimentar com os colectivos de teatro que dinamizo em Torres Vedras, no espaço do ATV – Académico de Torres Vedras, um trabalho de pesquisa e experimentação focada no uso da luz potenciada pelo elemento vídeo, como elemento chave numa pintura luminotécnica de espectáculo.

O primeiro espectáculo que tive oportunidade de fazer, após o estágio, intitulou-se *ENSAIO*. O pressuposto dramático nasceu da ideia de que um grupo de actores por motivos alheios à sua vontade, e conhecimento, ficam imprevisivelmente sem encenador. A partir daí inúmeras situações ocorrem por força deste acaso inesperado.



Figura 28. Mulher Nuvem em *ENSAIO*. Teatro-Cine Torres Vedras  
Fotografia de Deolinda Valadas (2018)



Figura 29. Menina Sonhadora em *ENSAIO*. Teatro-Cine Torres Vedras  
Fotografia de Deolinda Valadas (2018)



Figura 30. *Contemplação*- após *rewind* em *ENSAIO*. Teatro-Cine Torres Vedras  
Fotografia de Deolinda Valadas (2018)

Aqui pretendiam-se discutir as questões da liminaridade do actor-personagem e da personagem-actor.

## OFICINAS DE TEATRO

### *CONTA COMIGO*

A partir da possibilidade de ter acompanhado o resultado final do processo de criação da Oficina de teatro *A CAIXA*, associada ao espectáculo *A.L.I.C.E*, fiquei com o registo desta experiência e após ter surgido um convite por parte do programador cultural do Teatro-Cine de Torres Vedras da área de educação, foi mais fácil agilizar a escrita e execução de uma proposta para a criação de uma oficina de teatro. Nasceu assim em 2018 a oficina *CONTA COMIGO*, que pressupõe uma visita guiada ao Teatro-Cine (bastidores, teia, plateia e balcão, mesa de luz e som e por fim palco) que culmina com um atelier prático de teatro, dança, vídeo ou ilustração.



Figura 31. *Conta Comigo*.  
Imagem e *design* de Catarina Fonseca (2018/2020)

## ***ILUMINARTE***

Recentemente, a convite do Teatro-Cine de Torres Vedras surgiu ainda a possibilidade de criar uma outra oficina dirigida a um público com necessidades educativas especiais, onde irei explorar a video-arte, a iluminação, e o teatro como pontos de partida para um fluxo de criação artística.

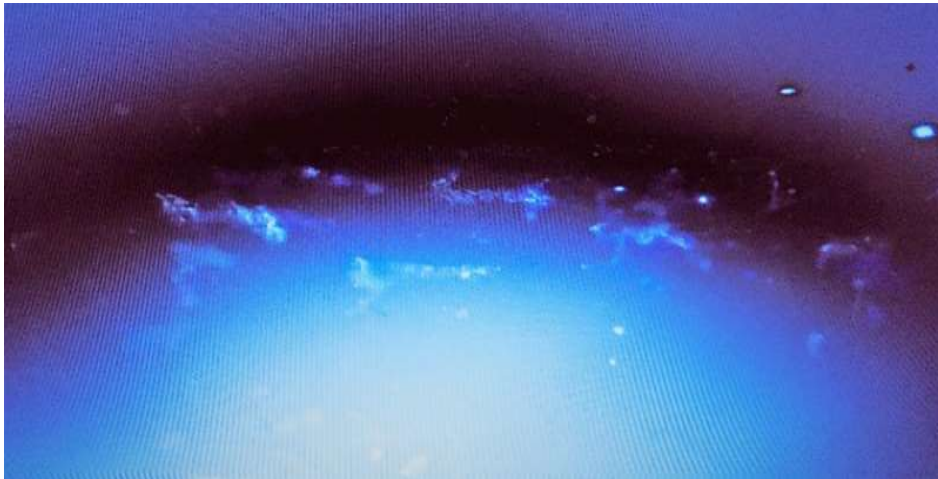


Figura 32. *ILUMINARTE*.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2020)

## ***POR UM FIO***

Criação Vídeo-teatro vs Teatro-vídeo apresentado online.

Junho/2020



Figura 33. *Abraão - homem trípico*.  
Fotografia de Deolinda Valadas (2020)

Em Junho de 2020, por força das limitações provocadas pela pandemia, COVID 19, fiquei impossibilitada de apresentar em palco a criação de teatro, Por um fio. Assim a única hipótese de concretização do projecto seria, em termos de processo criativo e cumprimento dos compromissos de programação, foi ensaiar com os actores por videoconferência, gravar e apresentar por um dispositivo online.

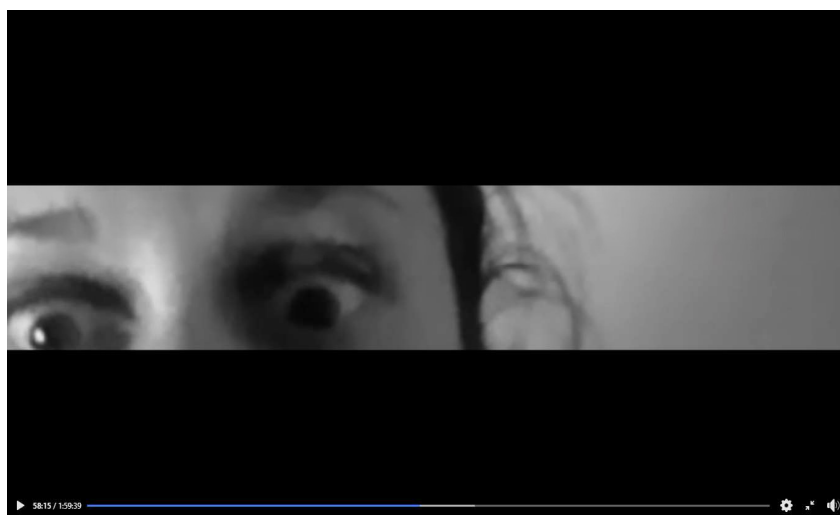


Figura 34. *Cristina on the road*.  
Frame fotográfico aos 58:15''extraído online  
de Deolinda Valadas (2020)

Em função do estágio realizado com o espectáculo *A.L.I.C.E* e a vídeo-instalação, *Que sonhos virão do sono de Alice?*, foi-me permitido perceber a importância da utilização do vídeo como meio e dispositivo de comunicação dramática no teatro. Aqui por imposição das restrições políticas culturais, a opção foi utilizar o vídeo como única forma de criação de teatro. E aqui surgiu-me a questão de se se tratar de um objecto artístico de teatro-vídeo ou de vídeo-teatro? Ou ainda se estaria a encenar ou somente a dirigir actores e a realizar. O cruzamento entre encenação e realização deixam uma linha ténue de questionamentos e inquietações artísticas.

## AREPO | Associação de ópera e artes contemporâneas

Fundada em 2019

Em conversa com o encenador Carlos J. Pessoa sobre a importância do encenador/criador ter a sua própria companhia de teatro, ou plataforma criativa para poder criar e desenvolver uma linguagem estética e artística, nasceu a vontade de fundar em conjunto com um colectivo de artistas a AREPO - Associação de Ópera e Artes Contemporâneas.

A criação desta associação cultural partiu da necessidade de encontrar um espaço criativo para pensar e criar, com base em questões filosóficas e artísticas sobre a ópera contemporânea, o teatro musical e a possibilidade de encontrar uma linha estético-musical diferenciadora do panorama nacional e internacional. Em mim, em particular, a vontade de explorar o trabalho de encenação de ópera. O trabalho mais recente resultou num ciclo de entrevistas, *CONVIDA 20*, que propõe entrevistar diferentes personalidades nacionais e internacionais das áreas do teatro, música e filosofia para partilharem connosco o seu olhar e considerações sobre cada uma das suas áreas de domínio.



Figura 35. *CONVIDA 20*. Convidado: Graham Vick, (c) Arepo  
Frame extraído de vídeo entrevista online, (2020)<sup>48</sup>

<sup>48</sup> *CONVIDA 20*. (2020). Entrevista realizada por Soldado, L. , Valadas, D. e Carreira, P. Arepo. [https://m.facebook.com/story.php?story\\_fbid=575137253177427&id=400406165026](https://m.facebook.com/story.php?story_fbid=575137253177427&id=400406165026) ou <https://www.youtube.com/watch?v=uAI5bSzAKVw>

## CONCLUSÃO

O estágio profissional no Teatro da Garagem, no âmbito da aprendizagem do trabalho de criação e desenvolvimento de encenação, foi extraordinariamente positivo, relevante e inspirador, na medida em que me foi possível consolidar e experimentar os conceitos e conhecimentos teóricos e práticos de encenação, adquiridos ao longo do mestrado. Considero que após este estágio o objectivo prioritário, de desenvolver uma consciência de dramaturgia da luz, foi amplamente atingido. Não só pela oportunidade de experimentar o processo de criação de um guião de luz, mas também pela possibilidade de observação das suas implicações no trabalho de dramaturgia da luz e encenação.

O estágio foi ainda fucral no contexto da aprendizagem de novas técnicas, recursos e metodologias. Alguns destes novos conhecimentos, tive já oportunidade de experimentar e implementar com os diferentes colectivos de teatro, com quem faço um trabalho regular de pesquisa e investigação teatral, bem como com outros profissionais de espectáculo, com quem tenho desenvolvido várias ferramentas que puderam alicerçar toda uma nova panóplia de possibilidades no meu trabalho de encenação.

A prova disso está, de alguma forma, apesar das limitações físicas, no facto de ter vindo a manter um trabalho de encenação independente e regular nestes últimos anos. Futuramente, além de continuar a criar e a encenar, gostaria de prosseguir estudos no sentido de procurar respostas a algumas das inquietações que têm surgido em função deste estágio e do trabalho que tenho vindo a desenvolver em teatro. Desse trabalho desenvolvido, têm surgido convites para criar novos desafios na área de encenação e posso, neste momento, dizer que em função deste estágio, sinto-me indubitavelmente muito mais bem preparada para as possibilidades de trabalho que possam surgir futuramente. É a toda a equipa do Teatro da Garagem, e em particular, ao encenador Carlos J. Pessoa que agradeço esta oportunidade e privilégio de aprendizagem, enquanto aluna e encenadora, que me permitiu adquirir um novo pensamento crítico, alterando perspectivas futuras, tanto a nível académico como profissional.

Sobre a luz e a encenação, gostaria de concluir que sempre que uma luz se acende, nasce uma sombra. Tudo nasce da luz, até mesmo aquilo que convencionalmente conceptualizamos como escuridão e/ou sombra, que é uma derivação da luz, pela sua percepção de ausência, ao olho humano. No trabalho de encenação, tal como no da pintura, a luz no espaço cénico é o que pode fazer revelar ou esconder o olhar de um encenador.

*In theatrum, lumen est actor e director tum.*

Numa reflexão final, pergunto-me, que diria Alice deste ‘*novo mundo novo*’ onde outras máscaras nascem agora no lugar do público?

Numa Alice hiper-humanizada, num percurso da inocência para a experiência, no confronto com as regras sociais e com a vida, perante a qual, por vezes nos sentimos desequilibrados, num acaso aleatório para um destino incerto, que tantas vezes não nos é permitido controlar – **Somos todos Alice!**

Durante o período de ensaios escrevi nas minhas anotações aquilo que senti ser o acrónimo de A.L.I.C.E.: Abertura – **Liberdade** – Intuição – **Coragem** – Existência.

Mais tarde, durante a escrita deste relatório, por coincidência, deparei com o significado que Carlos J. Pessoa lhe atribuiu: “Arte – **Liberdade** – Identidade – **Coragem** – Engenho”<sup>49</sup>

Creio que Alice terá de continuar a jogar sob a égide da ‘Liberdade’ e da ‘Coragem’.

*Faça-se luz antes do black-out final*

---

<sup>49</sup> Anexo A - Folha de Sala do espectáculo *A.L.I.C.E.* da Companhia Teatro da Garagem.(p.4)

## BIBLIOGRAFIA CITADA

Costa, J. A. & Melo, A. S. (1998). Encenar. In *Dicionário da língua portuguesa* (8.<sup>a</sup> ed.). (p. 607). Porto Editora.

Pavis, P. (2008). Intermedialidade. In *Dicionário de teatro* (3.<sup>a</sup> ed.) (J. Guinsburg, M. L. Pereira, Trad.). (p. 212). Editora Perspectiva, São Paulo.

Pavis, P. (1998) Staging. *Dictionary of the theatre: Terms, concepts, and analysis*. (C. Shantz, Translator) (p. 363) University of Toronto Press.

Teatro da Garagem. (2016, abril, 7). *Espectáculo A.L.I.C.E* [Folha de sala]. Carlos J. Pessoa.

Teatro da Garagem. (2016). *A.L.I.C.E*. [Guião do espectáculo]. (pp. 5, 6, 8, 10, 14, 23, 24, 25, 32, 37, 38, 40, 48, 55). Maria João Vicente.

## BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Bachelard, G. (2003). *A poética do espaço* (A. P. Danesi, Trad.) (6.<sup>a</sup> ed.). Martins Fontes.
- Brook, P. (2008). *O espaço vazio* (R. Lopes, Trad.). Orpheu Negro.
- Coleridge, S. T. (1834). *Biographia literaria: Or, biographical sketches of my literary life and opinions*. Leavitt, Lord & Company.
- Beauchamp, K.G. (1997). *Exhibiting electricity IET*. (pp. 160-165). Institution of Engineering and Technology.
- Mendes, J. M. (2012). *Introdução às intermedialidades* (2.<sup>a</sup> ed.). Escola Superior de Teatro e Cinema.
- Nelson, R., Kattenbelt, C., Levender, A. & Bay-Cheng, S. (2010). *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam University Press.
- Oddey, A. (2003). *Devising theatre: a practical and theoretical handbook*. Routledge.
- Rancière, J. (2010). *O espectador emancipado* (J. M. Justo, Trad.). Orfeu Negro.
- Roubine, J.-J. (1998). *A linguagem da encenação teatral*. Jorge Zahar Editor.
- Ubersfeld, A. (2012). *Os termos-chave da análise teatral* (L. Varela, Trad.) Editora Licorne.
- Zarrilli, P. B. (2009). *Psychophysical acting: An intercultural approach after Stanislavski*. Routledge.

## WEBGRAFIA

Sites consultados e/ou citados, e links disponíveis para consulta, no âmbito deste relatório.

Abulafia, Y. (2015). *The art of light on stage: Lighting in contemporary theatre*. Taylor and Francis. In Chapter 4. [www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf](http://www.perlego.com/book/1562482/the-art-of-light-on-stage-lighting-in-contemporary-theatre-pdf)

*A CAIXA: Oficina*. (2016). <https://www.ccb.pt/Default/pt/FabricaDasArtes/Programacao/Oficinas?A=388>

*A.L.I.C.E.: Gravação vídeo do espectáculo*. (2016) <https://vimeo.com/175875840> (senha para consulta: RAINHA).

Antunes, D. “*In-Betweenness e Imersão*”, *Forma de Vida*, Nº1, (2013) (consultado a 26 de Outubro de 2020) disponível em: <http://formadevida.org/dantunesfdv1/>

Canal 180. (2013). *Entrevista a Carlos J. Pessoa*. <https://www.youtube.com/watch?v=9YIAmsrwtgA>

Frazão, D. *Biografia de Lewis Carroll*. [https://www.ebiografia.com/lewis\\_carroll/](https://www.ebiografia.com/lewis_carroll/)

*Que sonhos virão do sono de Alice?: Vídeo instalação*. (2016). <https://www.e-cultura.pt/evento/2307>

Valadas, D. (2016). *Entrevista a Carlos J. Pessoa*. <https://youtu.be/Pe95b2wwuZM>

Valadas, D. (2016). *Entrevista a Nuno Samora*. <https://youtu.be/YL1q8TcCKNE>

Soldado, L., Valadas, D., Carreira, P., Arepo. (2020). *Entrevista a Graham Vick* <https://www.youtube.com/watch?v=uAI5bSzAKVw>

*Teatro da Garagem*. (2020). <https://teatrodagaragem.com>

## **ANEXOS**

**Anexo A** – Folha de Sala do espectáculo *A.L.I.C.E* da Companhia Teatro da Garagem.

**Anexo B** – “*Breve Didática para Alice*” por Carlos J. Pessoa.

**Anexo C** – Guião de *A.L.I.C.E.* (CCB - versão3 - 2016)

**Anexo D** – Guião de Luz de *A.L.I.C.E* (Lisboa CCB e Bragança, 2016)



**CCB**

Fábrica das Artes

**A.L.I.C.E.**

pelo **Teatro da Garagem**

[ **TEATRO | ESTREIA** ]

7 a 10 de Abril de 2016

Pequeno Auditório / 7 e 8 às 11h / 9 às 21h / 10 às 17h / Duração aprox. 90 minutos / M/12

**74.ª Criação do Teatro da Garagem**

Coprodução **Teatro Nacional São João / CCB/Fábrica das Artes**

## **A.L.I.C.E.** Teatro da Garagem

Autoria, Encenação e Conceção **Carlos J. Pessoa** / Textos **Lewis Carroll**

Dramaturgia **Maria João Vicente** / Assistência de Encenação **Nuno Nolasco**

Cenografia e Figurinos **Sérgio Loureiro** / Operação de Luz **Nuno Samora** e **Manuel Abrantes**

Música, Desenho e Operação de Som **Daniel Cervantes** / Vídeo **Nuno Nolasco**

Direção de Produção **Maria João Vicente** / Produção e Comunicação **Carolina Mano**

Assistência de Produção e Direção de Cena **Mariana Magalhães**

Interpretação **Ana Palma** (REI BRANCO), **Beatriz Godinho** (ALICE), **Duarte Soares** (TUIDDLEDUM | CAVALEIRO VERMELHO), **Maria João Vicente** (HUMTY DUMPTY), **Nuno Nolasco** (TUIDLEDIM | CAVALEIRO BRANCO), **Nuno Pinheiro** (RAINHA VERMELHA), **Vicente Wallenstein** (RAINHA BRANCA)

Participantes dos Clubes de Teatro do Teatro da Garagem: **Alexandra Paquete** (REI VERMELHO), **Ana Costa Pereira** (JUNCO PERFUMADO), **Beatriz Cunha** (SOLDADO A CAVALO, CRIATURA LAGOSTA), **Carolina Teixeira** (SOLDADO A PÉ), **Catarina Henriques** (FADOSGA), **Cláudia Rocha** (ÁRVORE), **Conceição Lopes** (BODE), **Constança Cardoso** (CAIXA COM ESPELHOS | ESCARAVELHO), **Inês Milheiro** (CORO DE VOZES), **Inês Preto** (CONVIDADA QUE FALA EM SILÊNCIO), **Inês Veloso** (COELHO BRANCO), **Isabel Leão** (JUNCO PERFUMADO), **Joana Langlois** (CORO DE VOZES), **João Cordeiro** (RÃ ROUCA), **Laura Worm** (CORVO), **Lídia Alves** (DUQUESA DO LEQUE), **Maria José Vito** (REVISOR), **Maria Luísa Guerreiro** (OURIÇO), **Mário Marciano** (LEBRE), **Marta Lontrão** (PESCADOR), **Martim Guerreiro** (UNICÓRNIO), **Neuza Sequeira** (XAILE), **Paula Pimentel** (PERNA DE CARNEIRO), **Rita Correia** (ESPELHO QUE ILUMINA | CARANGUEJO), **Selma Fernandes** (LEÃO), **Simon Langlois** (COISA QUE SE MEXE MUITO | SOLDADO), **Susana Gomes** (COROA), **Teresa Carneiro** (FOFINHO), **Tiago Mascarenhas** (ROCA | BOLO DE BOLACHA), **Tomás Gomes** (CAVALHEIRO DE PAPEL | CAVALO), **Vinicius Ladeira** (VEADO)

## Soneto à moda antiga

Depois de passar para o outro lado do espelho  
Viu Alice o mundo do avesso  
Inquieta, pasmou e tudo lhe parecia estranho  
Mas era só da vida, o começo

Inquietar e pasmar são coisas de viver  
Só é pena às vezes a gente ter de falecer!  
Mas pouco importa o final triste  
Se viajar for a razão que persiste.

Não têm fim as novidades do mundo  
Não têm preço as histórias de encantar  
Porque sem preço e sem fim é o teu olhar profundo

Surpreende-me a cada nova descoberta  
Faz da vida um perpétuo celebrar  
Olha em volta, do avesso, e faz a pergunta certa.

CARLOS J. PESSOA



© MARIANA GUARDA



© TEATRO DA GARAGEM



**ALICE** é o primeiro espectáculo do Ciclo Caminhadas Especulativas, no qual, à semelhança de projectos anteriores da Companhia como **L.A. – Lost Angels' Project to Kill Mankind**, ou **O Regresso de Ulisses** trabalhamos com actores profissionais e não profissionais. No TeCA, **ALICE** contou com a participação de alunos de todas as Escolas de Teatro do Porto, ou jovens actores recém-formados, os quais não queremos deixar de referir, pois continuam sempre connosco, embora estejamos a 375 Quilómetros de distância... Este projecto tem como ponto de partida não apenas a ideia de formação, mas sobretudo a ideia de experiência estética alargada a um conjunto de pessoas com vivências e interesses distintos, a partir da leitura de *Alice no País das Maravilhas* e *Alice do Outro Lado do Espelho*, de Lewis Carroll. A Viagem de Alice, como a Vida, é uma aventura física e metafísica. O Teatro, como fórum de debate e lugar de reconhecimento, através da criação e da literacia, talvez contribua para uma sociedade de homens e mulheres, livres, mais fraterna e justa. Arte, Liberdade, Identidade, Coragem, Engenho – A.L.I.C.E.



© SÉRGIO LOUREIRO

## Sobre o gesto derradeiro de “Alice do outro lado do espelho”

“Alice do outro lado do espelho” serviu de pedra de toque a este espectáculo.

Numa casa de espelhos presume-se o indecifrável: o alto torna-se baixo, o comprido, curto, o gordo, magro, o princípio, fim, o meio, vazio, o vazio, cheio, etc., etc., reverberando, mais e mais reflexos que abalam a estabilização da imagem, o real comumente aceite. O outro lado do espelho revela a mecânica atroz, cruel e magnífica, de estilhaços intrusivos no vislumbre da forma. Se “Alice do outro lado do espelho” representa o espaço-tempo absoluto desligado de todas as interferências, já que se basta a si próprio na injunção das mesmas, a prisão absoluta do cognoscível determina o puxão da toalha de mesa, o gesto derradeiro de Alice, que fará escaqueirar todas as porcelanas.

O puxão da toalha é a emoção antiga, aquela que foi liberta da anexação pela realidade que traiu a confiança. A emoção que se furtou com elegância à miríade absorvente de pequenas regras que determinavam o que devia ou não devia ser feito, a moral, a política e os costumes. Mas, se o puxão da toalha tem este carácter libertário, de existência em crise que floresce, se abre a porta da cela do cognoscível para o encanto do prado afectivo, não deixa, creio, de acentuar uma ética esforçada, ou até, desesperada, a que apesar de tudo sobra mais a ironia que a normalização.

O quadro ético de Lewis Carroll, ao que consigo intuir, pressupõe a humanidade solitária como resposta às grandes questões por ela colocadas. Por exemplo: e se por hipótese fôssemos os únicos no universo a perguntar pela origem do universo? Significaria isso, porventura, que a resposta éramos nós... Essa hipótese tremenda implicaria, seguramente, uma organização radical do nosso tecido social; concebermo-nos e agirmos como um super-organismo, uma termiteira avassaladora, uma colónia de formigas vermelhas em perseguição furiosa de si própria; uma lagarta composta por infinitos segmentos que se movimentam em direcção à metamorfose derradeira, aquela em que nos confundimos com o universo, em que o universo se torna o nome humano, em que a extinção, bem como a luz, ocorrem em igual medida.

Por outro lado, se tenho de percorrer um tabuleiro de xadrez até me tornar rainha, Alice, rainha, universo, que ocorre nesse percurso? Tenho Zenão a soprar-me ao ouvido o seu paradoxo? A impossibilidade de percorrer a distância que vai de A até B, porque posso segmentar infinitamente a distância enunciada... Mas se, entre A e B, existem infinitos pontos a serem percorridos então, cada ponto, possui em si infinitas possibilidades de segmentação, logo, cada ponto, é infinito... Posso afirmar que:  $1 \text{ pires} = \infty$ ? Como o Teatro da cadeira vazia de Macbeth = Banquo + Rei + Bruxas +... O ponto-objecto teatral

ser ignição de possibilidades incríveis e dinâmicas. O universo feliz da imaginação de uma criança com sete anos e meio! Que quer isso dizer?

O *ethos* Alice é uma animação infinita, uma festa frenética! Na experiência de cada coisa que pulsa está a expressão de tudo! O cognoscível deixa de ser lógico para se tornar estético. Pensável q.b sem vincos categóricos. Esquissos de intenção em zonas entreabertas. Do outro lado do espelho vislumbra-se o entre. A coisa macia que dança, sensual, arrebatadora. A eficácia da técnica que sustenta a repetição permite-se substituir à inefabilidade da beleza que sustenta a singularidade.

A uma precariedade democrática sufocante sucede a anarquia atentamente fluida de quem se doa ao infinito.

Esta entrega tem menos de ilusório que a habitual prudência consensualizada. Permite à liberdade cativar e adensar a fraternidade do encontro com todos vós. Permite a cada um ser mais que a soma das suas conveniências e artifícios, postando sinalizações que irradiam indefinidamente um sentido secreto. Este não se permite esgotar em divagações nebulosas. Em vez disso floresce num gesto de franqueza, numa manifestação afectuosa encharcada de verdade.

A verdade, é certo, não existe, embora seja viável a hipótese de um gesto encharcado da mesma. Puxar uma toalha de mesa como quem diz basta, sem receio das consequências.

Frigorífico vazio e coração cheio!

Frigorífico vazio e coração cheio.

CARLOS J. PESSOA



© SÉRGIO LOUREIRO

## A.L.I.C.E.

O objecto que agora levamos à cena parte de um namoro furtivo, do decalque das moedas doiradas que constituem o tesouro de uma cultura que amamos. Este dobrão de ouro antigo, ou lata sublime, este falar escrito do Ocidente que sobe ao púlpito, que se prostra diante do altar, que convoca o hemisfério, que repercute serões esforçados e bebedeiras insanas; este latão sublime, este texto fabricado de brilhos e incandescências, retoques e morfologia cuidada, tal como entradas de uma enciclopédia temática, ou urdidura de tapeçaria, este dobrão latão cão, este texto que se nos deu a ver na obra de Lewis Carroll, esta Alice, não cessa de nos enfeitiçar e de nos acordar do feitiço.

Não sabemos se o autor de *Alice no País das Maravilhas* promoveu rupturas com os mecanismos artísticos vigentes no seu tempo. Não estávamos lá. Supomos que ser original não é original; a origem está no velho não no novo. O novo é o lugar do ovo. O ovo é sobretudo o enigma de ficar em pé.

Traçar um caminho não leva necessariamente a um sítio ou lugar determinados, mas permite encenar um sem número de possibilidades. É por isso, presume-se, que continuam a haver campeonatos de xadrez.

Caminhar implica percorrer um caminho, implica uma acção. Especular, por sua vez, determina a observação atenta, o espelhar do mundo, na tentativa, reiterada, de um diálogo fértil com o mesmo. Este diálogo é, por natureza, inacabado. Caminhar e especular constituem-se como indícios de uma proposição que antecipa a condição rarefeita da pessoa: em permanente construção de si própria num gesto, físico e metafísico, que reverbera e reinicia, a noção de ser e estar.

Cada um é e está, porventura, na intersecção provisória das suas caminhadas especulativas.

A que ora se inicia tem por mote, sobretudo, *Alice do Outro Lado do Espelho*, irmã mais desconhecida da *Alice no País das Maravilhas*, no seu confronto teatral, aqui e agora, com os intervenientes, os artistas profissionais e não profissionais, todos nós que nos damos a vós, numa experiência estética híbrida de carácter suburbano. Porquê subúrbios?

“É no subúrbio, geográfico e social, que a urbe futura se projecta, em ampla comunhão de vivências e interesses distintos. Nos sobressaltos de gente anónima, adquire voz a liderança e o rumo dos povos.” Isto é dito pelo ovo, amputação do novo. Como Alice, atravessar o espelho, caindo, lentamente, em hipóteses de nós — que cada um, no mistério que o formula, decide explorar.

Na construção do espectáculo, na concretização intuitiva da especulação, desta caminhada breve e intensa, esteve presente a ideia de saltos para a água: saltar, riscar o ar e mergulhar. Esta dupla inscrição, no ar e na água, clama a impossibilidade gritante, o berro de um esforço cognitivo cujos signos, tão denodadamente perseguidos, de imediato se perdem em ar e água! Este berro surdo, esta barulheira aflita pela incompreensibilidade do mundo, deixa-se consolar e entreter pela distração lúdica, alívio de males maiores, bem maior, ámen (!), do bom humor.

Não sabemos se o impossível se torna real através do jogo. Torna-se pelo menos risível.

A Alice *garagiana*, é uma criança aventureira, de agora, que desnuda o mundo, com a irresistibilidade inocente de gestos desarmantes; a arma revolucionária de Alice é o seu fulgor juvenil, o seu ethos fluente, articulado em desejo e espanto.

Na sofisticação de um gesto brusco, como um animal ciente da sua eficácia primitiva, Alice acciona uma reacção em cadeia de consequências radicais, uma caça do tempo e do espaço justos. Esta justeza não se desdobra num mapa simples, aliás são as dobras que vincam o seu cunho fraterno. A justiça, justeza, de Alice, elege-se na presunção de um voto, de uma fé que não se deixa esmorecer. O credo de Alice, tal como a sua meninice implacável, não tem fim. Alice recusa programas, políticos, digitais, industriais, ou outros, antes mergulha na fímbria do caldeirão humano, sempre excessivo, sempre fascinante e cruel, pronta a resolver, sem sacrifícios ou anátemas, a questão da coisa afectuosa que, desordeiramente, a diz.

Quem diz Alice, diz senha, diz A.L.I.C.E, como o “Abre-te Sésamo!” da Caverna de Ali Babá, esse lugar remoto no interior da alma que talvez tenha sido casa primeira, casa derradeira, eco de casa... casa habitada, no frio desta noite, no calor deste dia.

MARIA JOÃO VICENTE

---

## ***Eu nunca dou as coisas para a mão das pessoas... Isso assim não pode ser. Tens de ir lá tu buscá-lo. \****

*É do outro lado do espelho que me enteneço com flores vivas.*

*Danço incansavelmente com pequenas figuras,*

*Movo-me na floresta de xadrez*

*Cujos quadrados mudam como uma ilusão*

*A ótica não tem limites*

*A rainha não tem limites*

*Ninguém lhe corta a cabeça,*

*Quem ousar desafiá-la,*

*Assumirá o seu lugar.*

*É no outro lado do espelho que (me) movo na tua direcção.*

**MARTA LONTRÃO**

*O outro lado do espelho é como o teatro.*

*Onde nos conhecemos a nós próprios e escapamos à realidade.*

**TERESA MEIRELES**

*O outro lado do espelho é para mim o espaço onde posso*

*reconhecer os meus fragmentos sem necessidade de me justificar e*

*onde tudo pode ter um sentido qualquer. Sem um reflexo*

*consistente, mas com várias imagens.*

**PAULA PIMENTEL**

*O outro lado do espelho é uma metáfora para uma diferente perspectiva acerca da vida, neste caso, uma perspectiva inversa. Perspectiva essa que nos leva a compreender melhor o porquê de certas coisas do mundo em nosso redor.*

**INÊS PRETO**

---

*A inocência no absurdo. Um convite para pensar nossas reações ao estranho.*

**VINICIUS LADEIRA**

---

*A vida é um jogo e nesta história, Alice embarca na viagem pelo mundo da fantasia a fim de descobrir a sua verdadeira identidade.*

**SUSANA GOMES**

---

*É impossível descrever esta obra com uma só frase, por isso usarei várias, tais como: "One person's craziness is another person's reality" de Tim Burton, "You would have to be half mad to dream me up" Alice no País das Maravilhas e "You know what issue is with this world? Everyone wants some magical solution to their problem and everyone refuses to believe in magic." não sei de quem é esta frase mas posso dizer que está obra nos faz ver um outro mundo, que por mais mágico que seja é também sombrio.*

**LAURA WORM**

---

*Para mim, o outro lado do espelho é um universo paralelo que une mistério, loucura, mas também um pouco de verdade.*

**JOANA LANGLOIS**

---

*No teatro somos todos "Alice" pois até um peão pode ambicionar e aventurar a ser-se rainha, sendo que em (Alice) Atrás do Espelho existem 64 formas para o alcançar. Existe uma liberdade onde não há jogadas obrigatórias e errar parece ser o mais correcto.*

**TIAGO MASCARENHAS**

---

*Para mim, o outro lado do espelho é um mundo que tem uma cultura diferente e outra maneira de pensar.*

**SIMON LANGLOIS**

---

*O outro lado do espelho é o espaço onde tudo é possível.*

**ANA MARIA PEREIRA**

---

*Neste momento, para mim, e ao correr do lápis, a minha preferida leitura/definição, apressada e curta, que encontro para o "Alice do outro lado do espelho" é...*

**.... Uma viagem. Elástica. ....**

*Ando/ou sou, tanto faz, lenta... e tenho a mania/fantasia de querer compreender tudo. Talvez no dia 10 de abril o rótulo já seja outro. Mas primeiro terei que fazer uma leitura atenta e fisicamente digestiva sobre o livro do Lewis Carroll (nome também ele fantasia) e depois "perceber" a construção/interpretação do que a Garagem entendeu dividir com um público, em palco. Sinto que entrei num comboio já em movimento, ainda não percebo bem de onde partimos nem a direcção para onde nos levam... mas cá vou aos trambolhões, meia atordoada sempre a espreitar, de cabeça às vezes para cima, outras vezes de cabeça para baixo, e... se bem que seduzida pela vertigem bizarra dos saltos dos cavalos, dos peões e das rainhas, no tabuleiro de xadrez, onde tudo se joga...*

*O Alice é uma viagem, sim. Mais difícil do que fácil, tão séria quanto brincalhona, se olhada para lá da infância, a infância da lógica, a dita real...*

*E elástica, aos meus olhos esbugalhados.*

*Joga-se tudo, em todas as direcções (que pena tenho de não ter passado dos rudimentos do xadrez).*

*E sempre no baloço dos avanços e dos recuos, entre a fantasia das deliciosas memórias futuras e das memórias que ficaram lá para trás. Os sonhos de uma Alice incrédula, a cruzar-se a todo o instante com figuras que a desconcertam... versus o confronto com a lógica imposta até atravessar o espelho. Mas "está-se bem", diria Alice. E acaba por se deixar ir no sonho, até ser coroada rainha. E fez muito bem, acho eu! O sonho é sempre a melhor opção. O maravilhoso fazer de conta, o interminável ou...ou. Tudo pode ser. Ou não ser. Ou "pelo contrário, se assim fosse, poderia ser; e se assim acontecesse, assim seria; mas como não é, não pode ser. Tem lógica." Mudar a lógica – porque sim. Também a matemática das coisas? E porque não?*

**CONCEIÇÃO LOPES**

---

*"Alice do outro lado do espelho" é um convite à ousadia.*

*Uma atracção a um universo desconcertante que simultaneamente nos fascina e nos amedronta.*

**MARIA JOSÉ VITO**

---

*Quando Alice atravessa o espelho para o lado de lá, dá por si num tabuleiro de xadrez repleto de criaturas maravilhosas, algumas belas, outras assustadoras, cada uma um exagero de si própria. Naquele mundo onde cada um inventa as suas próprias regras e o caminho que quer tomar, Alice, jogada após jogada, inicia a sua jornada para se tornar rainha daquele misterioso lugar e, conseqüentemente, rainha de si mesma. No outro lado do espelho, realidade paralela, sonho, ou refúgio do “mundo real” - mundo este em que a loucura vem camuflada através do que se entende ser o politicamente correcto e em que cada pessoa tem o seu lugar definido como num tabuleiro de xadrez invisível com as jogadas viciadas - Alice abraça a sua face mais louca mas também mais genuína que ela e todos nós possuímos, embora, deste lado, a tentemos esconder. E segue, então, um caminho traçado por si mesma do qual não tem de assumir responsabilidades ao acordar.*

**LÍDIA ALVES**

---

*Mesmo que o outro lado do espelho se oponha ao que vivemos, ainda reflete a nossa realidade e faz-nos refletir.*

**JOÃO CORDEIRO**

---

*Alice puxa com força a toalha da imaginação permitindo sonhar com o outro lado.*

**INÊS VELOSO**

---

*No espelho não vejo quem me sinto. Pelo contrário, do outro lado o espelho não vê as formas e assim tudo tem qualquer função.*

**RITA CORREIA**

---

*Não acredito no meu reflexo. Pronto, é isso. Não acredito. Porque é que haveria de acreditar?*

**TOMÁS GOMES**

---

*“Alice do outro lado do espelho” é um pequeno incentivo à loucura.*

**CONSTANÇA CARDOSO**

---

*Onde estamos e para onde vamos? Será que vamos conseguir dar resposta a estas questões fundamentais da nossa existência? O mundo parece virado do avesso? E estará? Vivemos cada vez mais isolados e ninguém se preocupa em estender-nos a mão e indicar-nos o caminho... O que nos reserva o futuro? Que mundo deixaremos para os nossos filhos?*

**SELMA FERNANDES**

---

*O que vemos é apenas o invólucro da verdadeira e muito mais interessante realidade, a que só as crianças acedem.*

**ISABEL LEÃO**

---

*Da realidade à ilusão,  
Da liberdade à opressão,  
Do medo ao respeito,  
Da obediência à irreverência,  
Do monótono à diversão.*

*Acreditar que as coisas são o que são!*

*Para a Alice, não!*

*Isto leva à transformação e onde a leva o coração!*

**ALEXANDRA PAQUETE**

---

*Do outro lado do espelho está o verdadeiro eu.*

**INÊS MILHEIRO**

---

*Universo Alice: uma realidade invertida.*

**LUÍSA GUERREIRO**

---

*Tabuleiro de xadrez: percorrendo um caminho seguido de regras e mais regras. Mistério atrás do espelho: verdade ou mentira, perfeito ou imperfeito, certo ou incerto... Lógico? Estético?... BASTA!... reflexos de Alice.*

**CLÁUDIA ROCHA**

---

*Olho para o espelho e vejo a imagem da imagem. Do outro lado vejo alguém que afinal não sou eu... Ou sou? O espelho é uma linha que separa o “eu” correcto e incorruptível do “eu” torto, distorcido e tão sem sentido, e que afinal, se calhar, é aquilo que sou verdadeiramente. Talvez esteja do lado errado do espelho, então.*

**CATARINA HENRIQUES**

---

# 39 ALICES

SAMUEL GUIMARÃES

(EAT ME/COME-ME)  
PERCY STOW E CECIL M.  
HEPWORTH – ALICE IN  
WONDERLAND, 1903.



Multidões, acumulações, tumultos, montões, filas, ajuntamentos, montões, filas, ajuntamentos, pululamentos, exércitos, bandas, debandadas, fugas, bancadas, procissões, colisões, massacres, carnificinas, comunhões, dispersões, um excesso, um transbordar de corpos sempre em massas compactas e ao mesmo tempo em divagações pulverulentas, sempre reunidos (nas ruas, em conjuntos, megapolis, lugares de trânsito, de vigilância, de comércio, de tratamento, de esquecimento).

Jean-Luc Nancy – *Corpus*. Lisboa: Vega, 2000.

Um teatro cantina, um teatro abrigo, um teatro como uma meditação política – propõe a Garagem.



DETALHE DO BESTIÁRIO  
DE (ROCHESTER?),  
SÉCULO XIII, 2. O QUARTEL,  
INGLATERRA.

$$N = (360^\circ/\text{ângulo}) - 1 \mid N = (360/180) - 1 = 1 \mid N = (360/90) - 1 = 3 \\ N = (360/30) - 1 = 11.$$

Os espelhos, as suas imagens, obedecem à lei da reflexão: *o ângulo de incidência é igual ao ângulo de reflexão.*

Sendo N o número de imagens refletidas =  $(360/\text{ângulo})$  e -1 (a imagem real). Assim,  $N = (360/180) - 1 = 1$ ;  $N = (360/90) - 1 = 3$ ;  $N = (360/30) - 1 = 11$ . Esta multiplicação, por aqui em diante ao infinito, dinamita os reais que naturalizamos ou normalizamos como verdades.

Os espelhos (de Alice) dinamitam as nossas maiores verdades. Suportes do quotidiano, da física e da magia, da beleza e do terror, da guerra e da astronomia, do azar e do prazer, dos muitos femininos e dos muitos masculinos, possibilitam um confronto contínuo (frágil porque efêmero), cheio de humor, sobre o **tempo**, o **acaso**, a fixação da **memória** e o da sua **suspensão**, sempre numa tensão entre lugar e “coisa”, humana, não humana, inumana ou mais que humana.

À procura de uma incisão, da liberdade de uma incisão. Da liberdade da experiência do lugar, 39 alices procuram **1** lugar. E neste lugar acampam. Um acampamento que, como todos os acampamentos, e avesso ao sedentarismo. 39 alices *por detrás do espelho* (e à frente das escadas rolantes, e em frente do tremelicar do dente de leão) produzem uma força. A força da presença em palco de mais de 40 pessoas, 40 corpos, 40 reis e rainhas num país de autocráticos monólogos, mostra o que me parece cada vez mais interessante como possibilidade: criar condições para que comunidades efêmeras se instalem. Porque a efemeridade é avessa à eficácia, porque lhe retira funcionalidade, sem lhe tirar o rigor.



PERCY STOW E CECIL M.  
HEPWORTH – ALICE IN  
WONDERLAND, 1903.



Pesagem. Aflorar, roçar, premir, cravar, apertar, alisar, raspar, esfregar, acariciar, apalpar, tactear, amassar, friccionar, abraçar, estreitar, bater, beliscar, morder, sugar, molhar, segurar, lamber, abanar, olhar, escutar, cheirar, saborear, evitar, beijar, embalar, balançar... mesmo sem síntese, tudo acaba por comunicar com a pesagem, um corpo pesa sempre, ou deixa-se pesar, sopesar.

Jean-Luc Nancy – *Corpus*. Lisboa: Vega, 2000.

**HUMPTY DUMPTY:** Algumas das palavras tem bastante mau génio... Especialmente os verbos, esses são os mais orgulhosos. Com os adjetivos podemos fazer tudo o que nos dá na real gana, mas não com os verbos.

E agora, caro Leitor, cara Leitora, *agora que já nos vimos um ao outro. Se acreditares em mim, eu acredito em ti, de acordo?* (Unicórnio para Alice), perco a timidez de quem se senta na cadeira a seguir à sua, e pergunto: Para si, quanto pesa “Alice”?



PERCY STOW E CECIL  
M. HEPWORTH – ALICE IN  
WONDERLAND, 1903.

# Oficinas com o Teatro da Garagem

**ORIENTAÇÃO** ANA PALMA, BEATRIZ GODINHO, MARIA JOÃO VICENTE, NUNO NOLASCO E NUNO PINHEIRO

## A Caixa

**OFICINA DE TEATRO ASSOCIADA AO ESPETÁCULO A.L.I.C.E.**

**13 a 15 abril**

ESPAÇO FÁBRICA DAS ARTES / **10H30** / DURAÇÃO: 2H / **3.º CICLO E SECUNDÁRIO**  
(QUE TENHAM ASSISTIDO AO ESPETÁCULO A.L.I.C.E.)

A CAIXA, parte da ideia de que o teatro é uma caixa mágica na qual tudo pode acontecer. Cada participante, ou pequeno grupo, entrará numa caixa cúbica, espelhada nas suas seis faces, na qual é possível experimentar a sensação de mise en abîme, acompanhada de sons previamente preparados e com ressonâncias do espetáculo A.L.I.C.E., do Teatro da Garagem, que não só estimulem a imaginação e a curiosidade, como permitam alterar a noção de tempo / espaço que habitualmente rege o quotidiano das nossas vidas. Pretende-se que os participantes joguem uma espécie de reinvenção de si, na perspetiva deformada e abissal que perturba o seu equilíbrio.

## A Caixa — Formação

**ENTRE A ARTE E A EDUCAÇÃO – FORMAÇÃO DE TEATRO**

**16 abril**

ESPAÇO FÁBRICA DAS ARTES / **14H30 ÀS 18H30 (4H)** / **PARA ARTISTAS, MEDIADORES CULTURAIS, PROFESSORES, ANIMADORES SOCIOCULTURAIS, BIBLIOTECÁRIOS E CURIOSOS**

A partir do projeto artístico do espetáculo A.L.I.C.E. e da oficina «A Caixa» a ele associada, iremos mergulhar no imaginário do Teatro da Garagem e explorar o processo criativo da Companhia. Nesta ação utilizaremos excertos do texto de Lewis Carroll, confrontando-os com a experiência sensorial e física proporcionada pela passagem dos participantes pela CAIXA, objeto enigmático que devolve a nossa imagem refletida ad *infinitum*.

## Que sonhos virão do sono de Alice?

**VÍDEO INSTALAÇÃO | PERFORMANCE | CONFERÊNCIA**

**17 abril**

ESPAÇO FÁBRICA DAS ARTES / **15H30** / DURAÇÃO: 2H / **PARA ARTISTAS, MEDIADORES CULTURAIS, PROFESSORES, ANIMADORES SOCIOCULTURAIS, BIBLIOTECÁRIOS E CURIOSOS**

Este objeto parte de um vídeo de ALICE, neste caso da atriz que interpreta o papel no espetáculo do Teatro da Garagem, durante o sono. Propõe-se aos participantes uma vigília particular, na qual poderão, por um lado experimentar um estado entre a realidade e o sonho, por outro vislumbrar o mundo da cabeça dos artistas que fizeram o espetáculo.

## CCB

### CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO

ELISIO SUMMAVIELLE  
PRESIDENTE  
ISABEL CORDEIRO  
VOGAL  
MIGUEL LEAL COELHO  
VOGAL

**DIREÇÃO DE ESPETÁCULOS**  
PROGRAMAÇÃO  
ANDRÉ CUNHA LEAL  
FERNANDO LUÍS SAMPAIO

### DEPARTAMENTO DE OPERAÇÕES

COORDENADORA  
PAULA FONSECA  
PRODUÇÃO  
INÉS CORREIA  
PATRÍCIA SILVA  
HUGO CORTEZ  
VERA ABREU  
JOÃO LEMOS  
SOFIA SANTOS  
DIREÇÃO DE CENA  
PEDRO RODRIGUES  
PATRÍCIA COSTA  
JOSE VALÉRIO  
TÂNIA AFONSO  
CATARINA SILVA ESTAGIÁRIA  
SECRETARIADO  
SOFIA MATOS  
DEPARTAMENTO TÉCNICO  
COORDENADOR  
SIAMANTO ISMAILY  
CHEFE TÉCNICO DE PALCO  
RUI MARCELINO  
CHEFE DE EQUIPA DE PALCO  
PEDRO CAMPOS

TÉCNICOS PRINCIPAIS  
LUÍS SANTOS  
RAUL SEGURO  
TÉCNICOS EXECUTIVOS  
F. CÂNDIDO SANTOS  
CÉSAR NUNES  
JOSÉ CARLOS ALVES  
HUGO CAMPOS  
MÁRIO SILVA  
RICARDO MELO  
RUI CROCA  
HUGO COCHAT  
DANIEL ROSA  
CHEFE TÉCNICO DE AUDIOVISUAIS  
NUNO GRÁCIO  
CHEFE DE EQUIPA DE AUDIOVISUAIS  
NUNO BIZARRO  
TÉCNICOS DE AUDIOVISUAIS  
EDUARDO NASCIMENTO  
PAULO CACHEIRO  
NUNO RAMOS  
MIGUEL NUNES  
TÉCNICOS DE AUDIOVISUAIS / EVENTOS  
CARLOS MESTRINHO  
RUI MARTINS  
TÉCNICOS DE MANUTENÇÃO  
JOÃO SANTANA  
LUÍS TEIXEIRA  
VÍTOR HORTA  
SECRETARIADO  
YOLANDA SEARA  
**FÁBRICA DAS ARTES**  
COORDENADORA / PROGRAMADORA  
MADALENA WALLENSTEIN  
ASSISTENTES DE PROGRAMAÇÃO  
TÂNIA GUERREIRO  
MANUEL MOREIRA  
RECEÇÃO E APOIO À PROGRAMAÇÃO  
FILOMENA ROSA



APOIO INSTITUCIONAL

PARCEIRO MEDIA

APOIO À PROGRAMAÇÃO



COPRODUÇÃO

FINANCIAMENTO



APOIOS





# Breve didáctica para Alice

[ PARA PROFESSORES, ENCARREGADOS DE EDUCAÇÃO E OUTROS INTERESSADOS... ]

CARLOS J PESSOA  
AMADORA, 2016-04-01

*Alice do outro lado do espelho* é um texto que propõe a desocultação do mundo como desejo e poder. Se no *País das Maravilhas* é uma ideia de sedução e enamoramento do mundo que prevalece, no *Outro Lado do Espelho* assistimos a um jogo bem mais cruel. No caleidoscópio das sensações provocado pela *queda no buraco*, Alice experimenta tanto o deslumbramento como o terror; o seu desejo de ser rainha leva-a a percorrer diferentes degraus da escada do poder antes de sucumbir, ou salvar-se, das teias amargas que a aprisionam em si própria. Alice é o sonho de si mesma nesse desfilar de duelos verbais que constituem uma didáctica lúdica de uma sociedade que, na premonição certa de Lewis Carrol, adivinha, ou nós adivinhamos nele, sintomas inquietantes da vida contemporânea. Assim, num registo breve e esquemático, *Alice*, qual arauto de *um projecto de poder europeu em queda*, começa por experimentar o **poder da Velocidade** da Rainha Vermelha, na sua vertigem, na sua ausência de pausas ou intervalos, estremecimento exausto, na sua irresistível caminhada para a dissolução.

No comboio a vapor, o **poder da História**, se encontramos os condenados, as vítimas desse marchar inexorável é também a mole humana, na sua gestualidade impressiva e patética, comovente, que prevalece; imagens irrecusáveis e inesquecíveis, sinais da atrocidade.

Com Tuidledim e Tuidledum, *Alice* retoma o **poder da Dialéctica**, do pensar filosófico que se contraria a si próprio, desse dealbar da poesia como jogo de sentidos e sonoridades, num duelo recalitrante com uma verdade impossível, uma dança circular e ficar aquém, em devir, em palpitação.

Ao poder da dialéctica segue-se o degrau do **poder da Fluidez**; palco da Rainha Branca e do seu Xaile Movediço, ou será a Rainha Branca objecto do Xaile (?), animado de uma estranheza pueril que desagrega a solidez numa liquefacção de tudo, num diluir de tudo que rarefaz a moldura ética do crime e castigo numa lógica de inversão que tem tanto de absurdo como de perturbante; é a *brancura* que permanece, uma *pureza* que serve de pano de fundo ao **poder da Metamorfose**, transformando-se a Rainha Branca em Ovelha, porventura do sacrifício, em lugar experimental de todas os híbridos, dos novos monstros a adejar um espaço de proibição que estabeleça limites, que defina territórios.

Mas *Alice* quer mais e mais, Alice quer o ovo, quer o tempo e o espaço numa circularidade fecunda, e o veículo da mesma é a palavra, o **poder da Palavra**. Este é sublinhado pelo Humpty Dumpty através da sua vocação filológica, também ela encaminhando-se, assim o cremos, para uma **poesia com carácter de chave-mestra**, de ferramenta essencial no percurso do poder ou, melhor ainda, de sobrevivência à sua vertigem.

O Rei Branco representa a presença patética do **poder Político** numa legislatura reduzida a arabescos desenhados num bloco de notas, qual constituição desconstruída, e numa capacidade executiva em que o *mando* é apanágio de um delírio febril, uma encenação grotesca que resume a fealdade do campo da batalha, ou do cidadão atordoado e ausente. O Rei Branco como títere de si próprio, a política insegura, sem projecto, navegando à vista na alucinação de um ninguém que virá, salvífico porventura. O Rei Branco nostálgico, às páginas tantas, de estandartes brasonados com leões e unicórnios, batalhas quiméricas de um nada perturbante que tem tanto de tolo como de perigosamente radical, no seu *fascismo* — **a letra F**, que tantas vezes é invocada, subentendido, como atracção totalitária.

*Alice*, de seguida, encontra o Cavaleiro Branco reminiscência do **poder Amoroso**, da demanda que encerra *amor* e *amigo* num mesmo cinzel bordador das margens do tempo e do espaço numa cavalgada sublime em *nome de Deus*; mas Deus é uma viagem sem rumo certo, Deus é uma miragem que não admite peregrinação. *Alice*, então, menos desolada que ansiosa pode experimentar a sua coroação, o seu *momento*— *acto* para o qual se preparou. Contudo a alegria é breve. O **banquete escatológico** põe à prova toda a sua fragilidade, ou, a bem dizer, a bondade da inocência que ainda a sustém. Afinal *Alice* é *Alice*, uma criança, uma menina capaz ainda de prometer um futuro mais risonho. Nessa medida o **estilhaçamento do projecto de poder**, o regresso a um sorriso sem corpo, memória de gato amável e misterioso, é também a hipótese de um purgatório de novo trazido à liça, num processo de recuperação da poética medieval: nem o *céu do País das Maravilhas*, nem o *inferno do Outro Lado do Espelho* mas uma terceira causa, *um sorriso que se abre e se fecha* porque a vida continua.

E porque a vida contínua não é demais, antes pelo contrário, louvar a colaboração de todos, actores profissionais, profissionais de Teatro e não actores que deram vida a este projecto, à representação cénica da Cidade, desta Cidade a que pertencemos e que de maneira próxima, assim o cremos, vive os dilemas de *Alice*. A Cidade que se apresenta em cena é representada por diferentes gerações, de pessoas com diferentes interesses, diferentes formações e sensibilidades. Pessoas que encontram, parece-nos, no espaço comum do Teatro, um fórum possível, disponível, uma arena de liberdade onde a singularidade de cada um sugere os balanços, as afinidades e as escolhas, mais ou menos provisórias, que estabelecem, já não o projecto de um poder quimérico, mas a **alegria de vivermos uns com os outros**.

Obrigado!

**TEATRO DA GARAGEM**  
**2016**

**ALICE - CCB**

**GUIÃO VERSÃO 3**

# PERSONAGENS

---

## Prólogo

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Rainha Branca	Vicente Wallenstein
Rei Branco	Ana Palma
Caixa com Espelho	Constança Cardoso
Rato Com Anéis	

---

## 1ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Rainha Vermelha	Nuno Pinheiro
Árvore	Cláudia Rocha

---

## 2ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Revisor	Zé Vitto
Coro de Vozes	Joana Langlois e Inês Milheiro
Cavalheiro de Papel	Tomás Gomes
Bode	Conceição Lopes
Escaravelho	Constança Cardoso
Veado	Vinicius Ladeira
Tuidledum	Duarte Soares
Tuidledim	Nuno Nolasco
Roca	Tiago Mascarenhas
Espelho que ilumina	Rita Correia
Árvore	Cláudia Rocha
Rei Vermelho	Alexandra Paquete
Corvo	Laura Worm Ramos
Xaile	Neuza Sequeira

---

## 3ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Corvo	Laura Worm Ramos
Alice	Beatriz Godinho
Xaile	Neuza Sequeira
Rainha Branca	Vicente Wallenstein

## 4ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Rainha Branca/Ovelha	Vicente Wallenstein
Coisa Que Se Mexe Muito	Simon Langlois
Juncos Perfumados	Ana Costa Pereira e Isabel Leão
Caranguejo	Rita Correia
Pescador	Marta Lontrão
Ouriço	Luísa Guerreiro

## 5ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Humpty Dumpty	Maria João Vicente
Árvore	Cláudia Rocha
Lebre	Mário Marciano
Coro de Vozes	Joana Langlois e Inês Milheiro

## 6ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Soldado a pé 1	Simon Langlois
Soldado a pé 2	Carolina Teixeira
Soldado a cavalo	Beatriz Cunha
Cavalo	Tomás Gomes
Rei Branco	Ana Palma
Fadosga	Catarina Henriques
Fofinho	Teresa Carneiro
Unicórnio	Martim Guerreiro
Leão	Selma Fernandes
Bolo de Bolacha	Tiago Mascarenhas
Rainha Branca	Vicente Wallenstein

## 7ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Cavaleiro Vermelho	Duarte Soares
Cavaleiro Branco	Nuno Nolasco
Árvore	Cláudia Rocha

## 8ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Coroa	Susana Gomes

## 9ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Rainha Branca	Vicente Wallenstein
Rainha Vermelha	Nuno Pinheiro
Criatura/Lagosta	Beatriz Cunha
Coro de Vozes	Joana Langlois e Inês Milheiro

## 10ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Coelho Branco	Inês Veloso
Rã Rouca	João Cordeiro
Alice	Beatriz Godinho
Rainha Branca	Vicente Wallenstein
Rainha Vermelha	Nuno Pinheiro
Perna de Carneiro/Bailarina do Moulin Rouge	Paula Pimentel
Bolo de Bolacha	Tiago Mascarenhas
Convidada Que Fala Em Silêncio	Inês Preto
Duquesa do Leque	Lídia Alves
Ouriço	Lúisa Guerreiro

## 11ª Jogada

PERSONAGEM	ACTOR
Alice	Beatriz Godinho
Rainha Vermelha	Nuno Pinheiro

## ALICE

COELHO E RÃ:

**Tudo começou quando Alice perseguiu o Coelho Branco apressado. Para onde se dirigia, de onde viria? Queda lenta num buraco. Escolher crescer ou encolher. Quem sou eu? Ah, esse grande enigma! Lembras-te do que aprendeste na Escola? Lembras-te das canções de infância? Lembras-te de dançar? Do que é que te lembras afinal? Das tartes de mirtilos e framboesas. Quem as roubou? Processo judicial julgado em tribunal. Cortem-lhe a cabeça! Não sabes nada. Nada de nada! Mas não se nadava assim... A sentença primeiro e o julgamento no fim!**

### Prólogo

**[Alice, Rainha Branca, Rei Branco, Caixa com Espelho, Rato]**

ALICE (*passa através do vidro e salta agilmente para a sala do espelho e repara em várias peças de xadrez na lareira entre as cinzas*): Cá estão o Rei e a Rainha Vermelhos. E ali estão o Rei e a Rainha Brancos sentados na bordinha da pá. ... E aqui vêm duas Torres de braço dado... (*ouve-se um guincho. A caixa movimenta-se estabelecendo uma sequência dinâmica com a descrição.*)

(*imagem e fogo.*)

RAINHA BRANCA (*rodopio*): É a voz da minha filha! (*empurra o Rei, derrubando-o entre as cinzas*) Minha querida Lily! Meu rebento real! (*começa a trepar pelo guarda-fogo da chaminé como uma louca*).

REI (*esfregando o nariz magoado na queda*): Real o tanas!

RAINHA BRANCA (*depois de Alice a ter levado pelos ares para perto da sua filha barulhenta*): Cuidado com o vulcão!

REI BRANCO (*ansioso*): Qual vulcão?

RAINHA BRANCA (*ofegante*): Levou-me... pelos ares. Vê lá se sobes até aqui de modo normal. Não deixes que te mandem pelo ar!

ALICE (*vendo a demora do rei*): Ora, por esse andar vais demorar horas e horas a chegar à mesa. O melhor é eu ajudar-te, não é? (*pega no Rei delicadamente, transporta-o mais devagar do que fizera com a Rainha, mas, antes de o pousar na mesa, sacode-o para o livra das cinzas. Pousa-o perto da Rainha. O Rei cai de costas e Alice, assustada, tenta encontrar água para lhe dar mas só encontra um tinteiro, quando regressa, o Rei já está recuperado e a cochichar com a Rainha amedrontadamente.*)

REI (*sussurrando*): Estou-te a dizer, querida, fiquei com os bigodes todos arrepiados!

RAINHA: Tu não tens bigodes.

REI: Jamais esquecerei o terror daquele momento.

RAINHA: Esqueces-te sim, se não tomares nota disso.

REI (*tira enorme bloco de notas do bolso e escreve nele. Alice, tendo uma ideia, pega no lápis e escreve por ele. Rei tenta controlar o lápis mas é inútil*): Minha Querida! Tenho *mesmo* de arranjar um lápis mais fino. Não consigo ajeitar-me com este. Escreve todo o tipo de coisas que eu não quero...

RAINHA BRANCA (*olhando para o bloco*): Que tipo de coisas? Assim não estás a tomar nota dos *teus* sentimentos!

ALICE (*enquanto olha para o Rei Branco, Alice folheia um livro que está sobre a mesa. Pensando.*): Porque está tudo escrito numa língua que desconheço? Ora é o livro do espelho está claro, e se eu o voltar as letras ficam outra vez como deve de ser...

(*imagem com movimento horizontal de página*)

RARAZOADO

Grilhões era e os lagartos agitados  
Grilhões era e produzavam em atraves;  
Mimigos era os mizentos,  
E os espín-latos en grã brigantura.

ALICE: Rarazoado. É muito bonito. Parece que me enche a cabeça de ideias... só que não sei bem quais são! Porém, com certeza que houve *alguém* que matou *alguma* coisa...

COELHO E RÃ:

## 1ª Jogada

**Alice encontra a Rainha Vermelha.**

**Rainha Vermelha avança para a quarta casa da Torre do Rei.**

**Correr depressa.**

[Alice, Rainha Vermelha]

*(Alice desata a correr pelo jardim e vai pelo caminho contrário ao da Rainha Vermelha que dá de caras com ela.)*

RAINHA VERMELHA: De onde é que tu vens? E para onde é que vais? Olha-me nos olhos, tem tento na língua e não estejas sempre a torcer os dedos. *(Alice acata as instruções da Rainha, e tenta explicar, sem sucesso, que não encontrava o seu caminho):* Não entendo o que queres dizer com o *teu* caminho. Aqui todos os caminhos são *meus*...mas como é que vieste aqui parar? *(mais gentilmente)* Aproveita para fazeres uma vénia enquanto pensas no que vais dizer. Sempre poupamos tempo.

ALICE *(com os seus botões)*: «Quando voltar para casa hei-de experimentar. Da próxima vez que me atrasar para o jantar»

RAINHA VERMELHA *(consultando o relógio)*: Já é tempo de responderes. Abre um *bocado* mais a boca quando falas, e nunca te esqueças de dizer «Vossa Majestade».

ALICE: Eu só queria ver como é que era o jardim, Vossa Majestade...

RAINHA VERMELHA *(fazendo uma festinha na cabeça de Alice)*: Assim é que é. Apesar de que quando falas em «jardim»...comparado com outros jardins que *eu* já vi, este parece um matagal.

ALICE *(continuando)*:...e pensei em tentar chegar até ao cimo do monte...

RAINHA VERMELHA *(interrompendo)*: Quando falas em «monte»... aquele comparado com outros que *eu* te poderia mostrar, seria um vale.

ALICE *(contradiz)*: Não seria nada. Um monte *não* pode ser um vale, bem sabe. Isso seria um disparate.

RAINHA VERMELHA *(abana a cabeça)*: Podes chamar-lhe o disparate que quiseres. Mas, comparado com outros dispartes que *eu* já ouvi, parece-me mais sensato que um dicionário!

ALICE (*faz outra vénia à Rainha. Caminham pelo reino*): Ora, parece que está dividido como um enorme tabuleiro de xadrez! Devia haver uns homens a andar algures por ali...e de facto há! (*excitada*) É um enorme jogo de xadrez que está a ser jogado por todo o mundo...se é que isto é realmente o mundo. Oh, que divertido! (*tímida*) Quem me dera ser um deles! Não me importava nada de ser um Peão, desde que pudesse participar...mas está claro que *gostaria* mais de ser uma Rainha.

RAINHA VERMELHA (*sorri*): Isso é fácil. Se quiseres, podes ser um Peão da Rainha Branca. E começa pelo segundo quadrado. Quando chegares ao Oitavo serás Rainha...

(*Desatam a correr de mãos dadas. A Rainha está sempre a gritar «Mais depressa! Mais depressa».*)

ALICE (*desconcertada*): «Será que todas as coisas se movem connosco?»

RAINHA VERMELHA (*como que adivinhando o pensamento de Alice*): Mais depressa! Não tentes falar!

ALICE (*completamente extenuada*): Já estamos a chegar?

RAINHA VERMELHA: A chegar? Ora, já passamos por lá há dez minutos! Mais depressa! (*continuam a correr*) Vamos! Vamos! Mais depressa! Mais depressa! (*Alice quase desmaia devido a tamanha velocidade. Param. Amavelmente, encostando Alice numa árvore*): Agora podes descansar um bocadinho.

ALICE (*espantada*): Ora, parece-me que temos estado sempre debaixo desta árvore! Está tudo tal e qual como estava!

RAINHA VERMELHA: Evidentemente. Como é que querias que estivesse?

ALICE (*ainda um pouco ofegante*): Bem, na nossa terra, é costume chegar-se a outro sítio quando corremos muito depressa durante muito tempo como nós fizemos.

RAINHA VERMELHA: Que terra tão lenta, suas pesadonas! *Aqui*, como vês, é preciso corrermos o mais depressa possível para ficarmos sempre no mesmo lugar. Se quiseres chegar a outro sítio, tens de correr pelo menos ao dobro desta velocidade!

ALICE (*implorando*): Preferia não o experimentar por favor! Não me importo nada de ficar aqui...só que estou cheia de sede e de calor!

RAINHA VERMELHA (*simpática*): Sei muito bem de que é que gostavas! (*tira uma caixinha do bolso*) Queres um biscoito? (*Alice aceita, apesar de não ser essa a sua vontade.*) *Puxa uma fita métrica, mede o chão e enterra estacas em certos sítios*) Enquanto te refrescas, eu vou

tirando as medidas. Quando chegar aos dois metros, dou-te umas instruções. Queres outro biscoito?

ALICE: Não obrigada. Um chega *muito* bem.

RAINHA VERMELHA: Espero que já não tenhas sede, então? (*sem esperar pela resposta*) Quando chegar aos *três* metros, repito as instruções que é para não te esqueceres. Quando chegar aos *quatro*, digo-te adeus. Quando chegar aos *cinco*, desapareço. (*termina de enterrar as estacas e refaz lentamente o percurso demarcado. Chega à estaca de dois metros, volta-se*) Mas tu não dizes nada?

ALICE (*gagueja*): Não...não...sabia que tinha de dizer alguma coisa agora.

RAINHA VERMELHA (*com tom de censura*): Pois *devias* ter dito: «é muito amável da sua parte contar-me tudo isso.» No entanto vamos fingir que disseste. Adeus!

ALICE: Adeus, adeus.

(*Alice faz uma vénia e volta a sentar-se.*)

COELHO E RÃ:

## 2ª Jogada

**Alice atravessa a terceira casa da Rainha de comboio.**

**Rainha Branca avança para a quarta casa do Bispo da Rainha atrás do xaile.**

**Viajar.**

**[Alice, Revisor, Coro de Vozes, Cavalheiro de Papel, Bode, Escaravelho, Burro, Veado, Tuidledum, Tuidledim, Corvo, Árvore, Xaile, Roca, Rei Vermelho]**

REVISOR: Os bilhetes por favor! (*todos exibem uns bilhetes enormes*) Então, então (*furioso*) mostra lá o teu bilhete pequena!

CORO DE VOZES: Não o faças esperar, pequena! É que o tempo dele vale mil libras cada minuto!

ALICE (*assustada*): Receio bem que não tenha nenhum. No lugar de onde vim não vendiam bilhetes.

CORO DE VOZES: De onde ela veio não havia espaço para uma bilheteira. A terra lá vale mil libras cada centímetro!

REVISOR (*protesta*): Nada de desculpas. Devias ter comprado um ao maquinista.

CORO DE VOZES: O homem que conduz a máquina. É que só o fumo vale mil libras cada baforada!

ALICE (*pensando*): «É inútil dizer o que quer que seja.»

CORO DE VOZES (*pensando em coro*): «É melhor não dizeres nada. Só as palavras valem mil libras cada uma!»

ALICE: «Esta noite vou sonhar com mil libras, de certeza!»

REVISOR (*examina Alice com um telescópio, depois com um microscópio e finalmente por um binóculo de ópera*): Estás a viajar na direcção contrária. (*Fecha a janela e sai*)

CAVALHEIRO DE PAPEL: Uma criança tão pequena devia saber a direcção por onde ir, nem que não soubesse o próprio nome!

BODE (*fecha os olhos. Em voz alta*): Ela devia saber ao menos a direcção da bilheteira, nem que não soubesse o abecedário!

ESCARAVELHO: Ela terá de ser devolvida com a bagagem!

BURRO (*engasga-se*): Vamos mudar de máquinas...

ALICE: «Parece um burro a zurrar»

CORO DE VOZES (*com voz suave*): Podias inventar um trocadilho assim: com o urro do burro a zurrar. Se é uma menina prendada deviam mandá-la de presente numa encomenda, sabem...

ALICE: «Deve haver imensa gente nesta carruagem!»

OUTRAS VOZES (*todos descontraídos*): - Deviam mandá-la pelo correio, embora precisasse de selo. – Mas não vês que não é? Deviam era mandá-la num telegrama. – O melhor é ela puxar o comboio durante o resto do caminho.

CAVALHEIRO DE PAPEL (*sussurra-lhe*): Não liguês ao que eles todos dizem, minha querida, mas compra um bilhete de ida e volta de cada vez que o comboio parar.

(*Ouve-se o apito da locomotiva*):

BODE (*com a cabeça fora da janela*): É só um regato. Temos de saltar por cima dele.

ALICE: «Mas ao menos assim chegamos à Quarta Casa» (sente a carruagem no ar e agarra-se à barba do Bode)

ALICE (*Segue caminho. Encontra um bosque e entra nele.*) «Porque não serve de nada voltar para trás»

(*com os seus botões*): Este deve ser o bosque onde as coisas não têm nome. O que será que vai ser do meu nome quando lá entrar? Não gostava nada de o perder... (*chega ao bosque, debaixo das árvores*) Bem, de qualquer forma já é um consolo depois de todo aquele calor encontrar uma...uma...uma *quê?* (*não consegue pensar na palavra*) Quero dizer, pôr-me debaixo da...da...*disto*, ora! (*toca no tronco da árvore*) Como será que isto se chama? Quer-me parecer que não tem nome...ora, é evidente que não! (*Cala-se durante momentos*) Então, afinal *sempre* aconteceu! E agora, quem sou eu? Hei-de lembrar-me, se puder! Estou certa que sim! (*Passado um tempo*) «A...tenho a certeza de que começa por A!» (*Aparece um veado*) Anda cá, anda cá! (*Estende a mão para lhe fazer uma festinha. O animal recua.*)

VEADO (*com voz suave*): Como te chamas?

ALICE: «Quem me dera a mim saber» (*responde tristemente*) Neste momento, nada.

VEADO: Pensa lá outra vez. Assim não pode ser.

ALICE (*timidamente*): E se começasses por dizer-me como é que *tu* te chamas? Acho que isso era capaz de ajudar.

VEADO: Já te digo, se formos até ali mais adiante. *Aqui* não me consigo lembrar. (*Avançam juntos pelo bosque. Alice abraça o pescoço do Veado até que chegam a uma outra clareira. O Veado salta repentinamente e liberta-se do braço de Alice. Grita, encantado*) Sou um Veado! E tu, valha-me Deus! És uma criança humana! (*assusta-se e foge*)

ALICE (*com vontade de chorar*): Mas agora já sei o meu nome, o que *sempre* é um consolo. Alice... Alice... não tornarei a esquecer-me. (*Continua a caminhar.*)

COELHO E RÃ: Encontra invariavelmente duas tabuletas que indicam o mesmo caminho, uma que dizia «CASA DO TUIDLEDUM», e a outra «CASA DO TUIDLEDIM».

(*Continua a andar, sempre a falar sozinha, até que encontra dois homens gorduchos. Alice recua, mas recupera rapidamente o ânimo. Estavam plantados debaixo de uma árvore com o braço à volta do pescoço um do outro. Alice consegue identificá-los porque um tem as letras “DUM” bordadas na gola, e o outro as letras “DIM”.*)

DUM (*assustando-a fortemente*): Se julgas que somos bonecos de cera devias pagar, bem sabes. Os bonecos de cera não foram feitos para serem vistos de graça, de maneira nenhuma!

DIM: Pelo contrário, se achas que estamos vivos, devias falar connosco.

ALICE: É certo que estou muito arrependida.

DIM: Sei muito bem em que é que estás a pensar. Mas não é nada assim, de maneira nenhuma. Pelo contrário, se assim fosse, poderia ser; e se assim acontecesse, assim seria; mas como não é, não pode ser. Tem lógica.

ALICE: Estava a pensar qual seria o melhor caminho para sair deste bosque. É que está a ficar tão escuro... seriam capazes de me dizer, por favor? (*Os dois gorduchos limitam-se a olhar um para o outro, sorrindo. Parecem-se com dois rapazes da escola e Alice aponta automaticamente a Tuidledum.*) Responda o primeiro!

DUM (*berrando*): De maneira nenhuma! (*fechou a boca com um estalido*)

ALICE: Responda o seguinte!

DIM: Pelo contrário!

DUM: Começaste mal! A primeira coisa que se faz quando se visita alguém, é perguntar “Como tem passado?” e dar um aperto de mão! (*os dois irmão abraçam-se um ao outro e estendem as mãos para apertar das de Alice. Alice pega nas mãos de ambos ao mesmo tempo*)

*para não ofender nenhum deles. Começam a dançar à roda e Alice nem espanta ouvir música a tocar. Dá a impressão de que vem da árvore. Alice canta “À Roda da Amoreira” e parece-lhe que está a cantar há muito tempo. Os outros dois bailarinos, por serem gordos, depressa perdem o fôlego.)*

DUM (*ofegante*): Quatro vezes à roda é o suficiente para uma dança. (*a música cala-se ao mesmo tempo que param de dançar. Os dois irmãos largam as mãos de Alice e ficam a olhar para ela durante um minuto. Alice não sabe como iniciar uma conversa com duas pessoas com quem acaba de dançar.*)

ALICE: Espero que não estejam muito cansados.

DUM: De maneira nenhuma. E muito obrigado pelo teu cuidado.

DIM: Estamos muito agradecidos! Gostas de poesia?!

ALICE: Sim, bastante... de certo tipo de poesia. Podiam-me dizer, por favor, o caminho para sair deste bosque?

DIM (*voltando-se para DUM com um ar muito solene*): O que é que lhe hei-de recitar?

DUM: Recita-lhe a mais comprida. (*dá um grande abraço ao irmão*)

DIM:

-“*Brilhava o Sol...*”

ALICE: Se é muito comprida não se importava de me indicar primeiro o caminho... (*Tuidledim sorri docemente e recomeça*)

DIM:

-“*Brilhava o SOL!*”  
(*improvisado*)

ALICE (*sobressaltada, por ouvir uma coisa que lhe parece o som de uma grande máquina a vapor no meio do bosque, embora ache mais provável que seja um animal feroz. Receosa.*):  
Costumam andar por aqui tigres ou leões?

DIM: É só o Rei Vermelho a rressonar!

DIM E DUM: Anda vê-lo! (*cada um pega numa mão de Alice e levam-na até ao sítio onde o Rei dorme.*)

DUM: Não é bonito de se ver? (*o Rei tem um enorme barrete de dormir vermelho com uma borla na ponta. Está todo enrodilhado e enxovalhado. Rressona alto e bom som*) Rressona de tal maneira que por pouco não lhe salta a cabeça do pescoço.

ALICE: Tenho medo de que ele se constipe ali a dormir na relva molhada

DIM: Ele está a sonhar. E com que é que achas que está ele a sonhar?

ALICE: Isso é uma coisa que ninguém pode adivinhar.

DIM: Ora, está a sonhar contigo! (*batendo palmas de contentamento*) E para onde é que pensas que ias se ele deixasse de sonhar contigo?

ALICE (*convictamente*): Ficava onde estou.

DIM (*com desprezo*): Não ficavas nada! Não ficavas em lado nenhum, porque não passas de um sonho dele!

DUM: Se aquele Rei ali acordasse tu apagavas-te logo... atchim! ... que nem uma vela!

ALICE (*indignada*): Não me apagava nada! Além disso, se eu sou apenas um sonho dele, gostava de saber o que é que vocês são.

DUM: Idem, idem.

DIM (*gritando*): aspas, aspas!

ALICE: Shiu! Com esse barulho todo ainda o acordas.

DUM: Bem, não merece a pena falares em acordá-lo se tu és só um sonho dele. Sabes perfeitamente que não és real.

ALICE (*começando a chorar*): Sou real, pois.

DIM: Não te tornas mais real por estares a chorar. Não tens nenhuma razão para chorar.

ALICE (*rindo-se por entre as lágrimas*): Se eu não fosse real não conseguia chorar.

DUM (*num tom sobranceiro*): Espero que não estejas convencida de que isso são lágrimas a sério?

ALICE (*enxuga as lágrimas e esforça-se para parecer animada*): Seja como for é melhor eu ir-me embora do bosque, porque está a ficar realmente muito escuro. Acham que vai chover? (*DUM abre imediatamente um grande guarda-chuva e cobre a si e ao irmão*)

DUM: Não, não me parece... pelo menos aqui debaixo não chove, de maneira nenhuma.

ALICE: Mas pode chover cá fora?

DIM: Pode, se quiser. Não temos nada contra. Pelo contrário.

ALICE (*pensando*): “Que egoísta!” (*Dum salta debaixo do guarda-chuva e agarra Alice pelo pulso*)

DUM: Estás a ver aquilo? (*apontando com um dedo trémulo para uma coisinha branca debaixo de uma árvore*)

ALICE: É só uma roca mas não é dessas com um fuso. É só uma velha roca de brincar que está partida.

DUM (*batendo furiosamente com o pé e arrancando os cabelos*): Bem me parecia! Está estragada! (*olha para DIM que entretanto se sentou no chão tentando esconder-se debaixo do guarda-chuva*)

ALICE (*agarrando DUM pelo braço*): Escusas de ficar tão zangado por causa de uma roca velha.

DUM (*mais furioso do que nunca*): Mas não é nada velha! Estou-te a dizer que é nova... comprei-a ontem... a minha rica ROCA NOVA!

(*DIM esforça-se por fechar o guarda-chuva com ele lá dentro. Acaba por rebolar no chão embrulhado no guarda-chuva com a cabeça de fora. Ali fica estatelado, abrindo e fechando a boca e os olhos enormes tal qual um peixe.*)

DUM (*um pouco mais calmo*): Está claro que nos vamos bater.

DIM (*amuado, saindo de gatas debaixo do guarda-chuva*): Parece que sim. Mas ela tem de nos ajudar a equipar.

(*Os dois irmãos penetram no bosque de mãos dadas e voltam um minuto depois carregando uma data de coisas: mantas, travesseiros, tapetes, toalhas de mesa, redomas de travessa e baldes.*)

DUM (*para Alice*): Espero que tenhas habilidade para prender coisas com alfinetes e amarrá-las. Não sei como é que vai ser, mas temos de vestir estas coisas todas.

ALICE (*atafulha-os com imensa tralha. Pensando ao mesmo tempo que acomoda na almofada no pescoço de DIM*): “Quando estiverem prontos, hão-de estar piores que um chouriço.

DIM: Para evitar que nos cortem a cabeça. Sabes, isso é uma das coisas piores que nos podem acontecer numa batalha... Ficar sem cabeça. (*Alice ri-se.*)

DUM: Pareço-te muito pálido? (*com um tacho na cabeça*)

ALICE: Bem... Sim... Um bocadinho.

DUM (*em voz baixa*): Normalmente sou muito corajoso. Só que hoje por acaso dói-me a cabeça.

DIM: E a mim doem-me os dentes! Estou muito pior do que tu.

ALICE: Então se calhar era melhor não lutarem hoje.

DUM: Temos de lutar um bocadinho, mas pode ser por pouco tempo. Que horas são agora?

DIM: Quatro e meia.

DUM: Lutamos até às seis e depois vamos jantar.

DIM (*tristemente*): Está bem. E ela pode assistir. Só que é melhor não te aproximares muito, porque quando eu fico furioso começo a bater em tudo o que me aparece à frente.

DUM: E eu bato em tudo o que encontro à frente ou atrás!

ALICE (*rindo*): Nesse caso, deves bater nas árvores muitas vezes.

DUM (*fanfarrão*): Acho que não vai sobrar nenhuma árvore de pé aqui à volta quando tivermos acabado.

ALICE: E tudo por causa de uma roca!

DUM: Não tinha ficado tão chateado se ela não fosse nova.

DUM: Bem, só há uma espada. Mas podes ficar com o guarda-chuva que também é aguçado. Só que temos de começar depressa. Está a escurecer imenso.

DIM: MUITÍSSIMO.

(*Escurece tão de repente que Alice teme que seja uma tempestade.*)

ALICE: Que nuvem tão grande e preta que vem aí! E a correr tão depressa! Meu Deus, até parece que tem asas!

(*entra Corvo*)

DUM (*numa voz muito esganiçada*): É o corvo!

(*os dois irmãos dão à sola e desaparecem num credo. Alice entra de novo no bosque e para debaixo de uma grande árvore.*)

ALICE (*pensando*): “Aqui não me apanha ele. É grande de mais para passar por entre as árvores. Mas quem me dera que não batesse tanto as asas... Parece um furacão! Olha, lá vai um xaile levado pelo vento!”

COELHO BRANCO E RÃ:

### **3ª Jogada**

**Alice com xaile encontra a Rainha Branca.**

**Rainha Branca avança para a quinta casa do Bispo da Rainha e transforma-se em Ovelha.**

**Pão-com-manteiga, pão-com-manteiga, pão-com-manteiga...**

**[Alice, Rainha Branca, Xaile, Corvo]**

(Alice apanha o xaile e procura os dono. Aparece a Rainha Branca a correr esbaforida, estendendo os braços como se voasse. Alice aproxima-se dela com o xaile.)

ALICE (ajudando a Rainha a compor o xaile): Ainda bem que eu estava por perto

(Rainha Branca olhou para Alice e balbuciou para si umas palavras imperceptíveis parecidas com “pão-com-manteiga, pão-com-manteiga”.)

ALICE (timidamente): Passou bem, Rainha Branca?

RAINHA BRANCA: Bem, se tu achas que esta coisa está bem passada. A mim não me parece nada.

ALICE (sorrindo): Se Vossa Majestade me disser como é que se faz, tentarei o meu melhor.

RAINHA BRANCA (resmungando): Mas eu não quero nada disto! Há duas horas que estou a passar a minha roupa a ferro.

ALICE (pensando): “Está tudo amarrotado e tudo preso por alfinetes!”

ALICE: Dá-me licença que lhe ajeite o xaile?

RAINHA (melancolicamente): Não percebo o que se passa com ele! Acho que está com os azeites. Já o preguei aqui, ali, e em toda a parte, mas não há maneira de o contentar.

ALICE (compondo delicadamente o xaile): Mas não pode cair-lhe bem porque todos os alfinetes estão pregados do mesmo lado. E, meu Deus, o estado em que tem o cabelo!

RAINHA (suspirando): A escova enredou-se nele!

ALICE (liberta a escova dos cabelos da Rainha e penteia-a): Ora vê, está muito melhor assim! Mas devia arranjar uma aia!

RAINHA: Contrato-te já com todo o prazer! Dois tostões por semana e marmelada dia sim, dia não.

ALICE (rindo): Mas eu não quero estar ao seu serviço... e não sou grande apreciadora de marmelada.

RAINHA: É uma marmelada muito boa.

ALICE: Bem, pelo menos *hoje*, não me apetece.

RAINHA: Mesmo que te apetecesse não comias nenhuma. A regra é marmelada ontem e marmelada amanhã, mas nunca marmelada *hoje*.

ALICE: Bem, alguma vez há-de chegar *hoje*.

RAINHA: Não chega nada. É marmelada dia sim, dia não. E aqui estamos sempre em dia não.

ALICE: Não compreendo, é muito confuso.

RAINHA (*amavelmente*): É o que dá viver de frente para trás. Ao princípio fica-se sempre um bocado tonto...

ALICE (*espantada*): Viver de frente para trás! Nunca ouvi falar em tal coisa!

RAINHA: Mas tem a grande vantagem de a memória funcionar nos dois sentidos.

ALICE: Tenho a certeza de que a *minha* só funciona num sentido. Não consigo lembrar-me das coisas antes de elas sucederem.

RAINHA (*acusatória*): Fraca memória a tua que só funciona às arrecuas.

ALICE: De que espécie de coisas é que se lembra melhor?

RAINHA: Oh, das coisas que aconteceram na semana que vem. Dou-te o exemplo do mensageiro do Rei. Está agora de castigo no calabouço e o julgamento só começa na próxima quarta-feira. E é claro que o crime é o último na ordem dos acontecimentos.

ALICE: E se ele nunca cometer um crime?

RAINHA: Tanto melhor, não achas?

ALICE: Está claro que era melhor. Mas não seria nada bom tê-lo castigado.

RAINHA: Pois aí é que tu te enganas. Alguma vez foste castigada?

ALICE: Só por me ter portado mal.

RAINHA: E tenho a certeza de que passaste a portar-te muito melhor!

ALICE: Sim, mas isso é porque efectivamente eu tinha feito qualquer coisa de mal pela qual fui castigada. É essa a diferença.

RAINHA: Mas se não tivesses feito mal, ainda seria melhor. Sempre melhor, e melhor, e melhor! (*gritando*)

ALICE (*pensando*): “Há aí qualquer coisa que não bate certo...”

RAINHA (*gritando e sacudindo a mão como se quisesse livrar-se dela*): Ai, ai, ai! Tenho o dedo a sangrar! Ai, ai, ai!

(*Alice tapa os ouvidos com as mãos.*)

ALICE: O que é que se passa? Picou-se no dedo?

RAINHA: Por enquanto ainda não. Mas hei-de picar-me não tarda nada. Ai, ai, ai!

ALICE (*com vontade de rir*): E quando é que tenciona fazê-lo?

RAINHA: Quando voltar a apertar o xaile. O pregador soltar-se-á que nem uma mola. Ai, ai!

(*O pregador abriu-se de repente e a Rainha desajeitadamente agarrá-lo para tornar a apertá-lo.*)

ALICE: Cuidado! Assim não o consegue segurar! (*Alice tenta apanhar o pregador mas foi tarde de mais. A Rainha pica-se no dedo.*)

RAINHA (*sorrindo*): É por isso que eu estava a sangrar, vês! Agora já percebes como é que as coisas aqui se passam.

ALICE: Mas porque é que não grita agora?

RAINHA: Ora, já gritei tudo há bocado. Qual era a utilidade de repetir o berreiro?

(*Entretanto começa a clarear.*)

ALICE: Suponho que o corvo já se foi embora. Estou tão contente! Pensava que estava a ficar de noite.

RAINHA: Quem me dera a mim poder estar contente! Mas nunca me consigo lembrar de como é que isso se faz. Deves ser muito feliz por viveres neste bosque e poderes ficar contente quando te apetece.

ALICE: Só que me sinto aqui tão sozinha. (*correm-lhe duas grandes lágrimas pelas faces*)

RAINHA: Ora, não te ponhas assim! Pensa que já és uma menina crescida. Pensa em tudo porque já passaste hoje. Pensa nas horas que são. Pensa em tudo e mais alguma coisa mas não chores!

ALICE (*rindo-se por entre as lágrimas*): Consegue parar de chorar se pensar nas coisas?

RAINHA: Só assim é que se consegue. Ninguém consegue fazer duas coisas ao mesmo tempo, sabes? Ora pensemos na tua idade, para começar. Quantos anos tens?

ALICE: Sete anos e meio, precisamente.

RAINHA: Escusas de dizer “preciosamente”, que eu sei muito bem dar valor às coisas. Agora digo-te eu uma coisa, a ver se lhe dás valor. Hoje faço exactamente cento e um ano, cinco meses e um dia.

ALICE: Não posso acreditar!

RAINHA: Ai não? Tenta lá outra vez: fecha os olhos e respira fundo.

ALICE: Não vale a pena tentar. (*rindo*) Ninguém pode acreditar em coisas impossíveis.

RAINHA: Cá a mim parece-me que não tens muito prática. Quando eu era da tua idade, treinava quatro horas e meia por dia, e às vezes chegava a imaginar seis coisas impossíveis antes do pequeno-almoço. (*pregador solta-se e uma rajada de vento leva o xaile da Rainha*) Lá se vai outra vez o xaile! (*corre atrás dele e desta vez consegue recuperá-lo*) Apanhei-o! Agora vais ver como consigo voltar a pregá-lo sozinha!

COELHO BRANCO E RÃ:

#### 4ª Jogada

**Alice avança para a quinta casa da Rainha.**

**Rainha Branca avança para a oitava casa do Cavalo do Bispo. Pousa o Ovo na prateleira.**

**“Eu nunca dou as coisas para as mãos das pessoas...Tens de ir lá tu buscá-lo”**

**[Alice, Rainha/Ovelha, Juncos Perfumados, Pescador, Caranguejo, Coisa Que Se mexe Muito]**

ALICE: Espero que isso queira dizer que o seu dedo já está melhor?

RAINHA: Oh, muito melhor! Muito me-lhor! Me-lhor! Me-e-lhor! Mééé! *(balindo)*

*(Alice olha para a Rainha que subitamente parece ter-se embrulhado em lã. Esfrega os olhos e torna a olhar. Encontra-se numa pequena loja sombria com os cotovelos apoiados no balcão. À sua frente está uma velha ovelha com uns óculos muito grandes sentada num cadeirão a fazer tricô)*

OVELHA: O que é que tu queres comprar?

ALICE: Ainda não sei. Primeiro gostava de olhar à volta a ver o que é que há, se não se importa.

OVELHA: Podes ver à tua frente e dos lados, se quiseres. Mas não podes olhar a toda a volta, a não ser que tenhas olhos na parte de trás da cabeça.

*(A loja parecia estar cheia de toda a espécie de coisas. Mas quando Alice fixa os olhos numa prateleira, a para perceber exactamente o que contém, essa prateleira em particular está vazia, embora todas as outras estejam a abarrotar.)*

ALICE *(perseguido em vão uma coisa brilhante muito grande, que às vezes parecia uma boneca e outras uma caixa de costura, e encontrava-se sempre na prateleira de cima daquela que ela observava)*: As coisas aqui mexem-se muito! E esta é a mais irritante de todas. Mas já sei como a vou apanhar. Vou segui-la até à última prateleira de todas. Com certeza que se acanhará de subir pelo tecto! *(o plano falha porque a coisa atravessa o tecto calmamente)*

OVELHA *(pegando noutra par de agulhas)*: És uma menina ou um pião? Pões-me tonta a andar assim à roda. *(trabalha agora com catorze pares de agulhas ao mesmo tempo)*

ALICE *(muito espantada. Pensando)*: “Como é que ela *pode* tricotar com tantas agulhas ao mesmo tempo? Parece-se cada vez mais com um porco-espinho!”

OVELHA *(passando-lhe um par de agulhas)*: Sabes remar?

ALICE: Sim, mais ou menos... mas não na terra... e nunca com agulhas...

*(as agulhas transformam-se em remos nas suas mãos e ela achou-se num barquinho, vogando entre as margens.)*

PESCADOR *(gritando e pegando noutra par de agulhas)*: Pena!

*(Alice continuou a remar. Reparou que algo de esquisito se passava com a água porque de vez em quando os remos enredavam-se em qualquer coisa, e era difícil puxá-los para cima.)*

PESCADOR *(voltando a gritar, pegando em mais agulhas)*: Pena! Pena! Senão ainda apanhas um caranguejo não tarda.

ALICE *(pensando)*: “Um caranguejo pequenino! Não me importava nada.”

PESCADOR *(furiosa, pegando numa data de agulhas)*: Não me ouviste dizer “Pena”?

ALICE: Ouvi, pois. Já o disse várias vezes... e muito alto. Já agora, diga-me, por favor, onde é que *estão* os caranguejos?

PESCADOR *(enfiando algumas agulhas no cabelo)*: Na água, evidentemente! Pena, digo-te eu!

ALICE *(aborrecida)*: *Porque é* que diz “Pena” tantas vezes? Eu não sou nenhum pássaro.

PESCADOR: Mas caíste que nem uma pata.

*(Alice fica ofendida e permanece calada)*

ALICE *(grita encantada)*: Oh, por favor! Há ali juncos perfumados! E são *tão* bonitos!

OVELHA *(sem levantar olhos do tricô)*: Escusas de me pedir “por favor”. Não fui eu que os lá pus, e não os vou tirar de lá.

ALICE: Não... mas o que eu queria dizer era... por favor... será que podemos fazer uma pausa para colher alguns? Senão se importa de parar o barco um instante...

OVELHA: Como queres tu que *eu* o pare? Se deixares de remar, ele pára com certeza.

*(Alice arregaçou as mangas da camisola, e mergulhou os braços à altura do cotovelo, para apanhar os juncos junto à raiz sem os partir, esquecendo-se da Ovelha.)*

ALICE: Só espero que o bote não se volte! Oh, aquele é *tão* bonito! Só que eu não sou capaz de lá chegar. *(irritada)* Quase como se fosse de propósito. *(havia sempre um junco mais belo a que ela não conseguia chegar)*. Os mais bonitos estão sempre mais longe!

*(Alice fica obstinada dos juncos crescerem tão longe. Regressa ao seu poiso e começa a arranjar os juncos. Os juncos começam a murchar e a perder todo o seu perfume e encanto mas, sendo apenas juncos de sonho, derretiam-se quase como neve, amontando-se aos pés de Alice. Ainda não se tinha afastado muito quando a pá de um dos remos ficou presa na água. Por conseguinte o punho do remo apanhou-a por baixo do queixo e, apesar dos seus sucessivos*

*gemidos foi arrastada do banco e estatelou-se num monte de juncos. Não se magoou e levantou-se rapidamente.)*

PESCADOR (*continuando a tricotar*): Que belo caranguejo que tu apanhaste.

ALICE (*espreitando cautelosamente pela borda do barco para a água escura*): Era? Não vi. Quem me dera não o ter deixado ir embora... Gostava tanto de levar para casa um pequeno caranguejo!

*(Ovelha ria-se, trocista, continuando a tricotar)*

ALICE: Há muitos caranguejos por aqui?

PESCADOR: Caranguejos e toda a espécie de coisas.

OURIÇO: Há muito por onde escolher, mas tens de te decidir.

OVELHA: Diz-me lá, o que *é* que queres comprar?

ALICE (*num tom de voz entre o espanto e o susto, já que os remos, e o barco, e o rio tinham desaparecido subitamente, e ela encontrava-se novamente na pequena loja sombria*): Comprar! Gostava de comprar um ovo, se faz favor. A como *é* que os vende?

OVELHA: A cinco tostões e um centavo cada um... e dois a dois tostões.

ALICE (*admirada, puxando do porta-moedas*): Então dois são baratos do que um?

OVELHA: Só que se comprares dois *tens* de comer os dois.

ALICE (*pousando o dinheiro no balcão*): Então só quero *um*, se faz favor. *É* que se calhar estão podres, já se vê.

OVELHA (*pegando no dinheiro e guardando-o numa caixa*): Eu nunca dou as coisas para a mão das pessoas... isso assim não pode ser. Tens de ir lá tu buscá-lo.

*(A Ovelha dirige-se ao extremo oposto da loja, e colocou o ovo em pé sobre uma prateleira)*

ALICE (*tacteando o caminho por entre as mesas e as cadeiras, já que neste sítio da loja fazia mesmo muito escuro*): “Parece-me que, quanto mais me aproximo do ovo, mais ele se vai afastando. Deixa-me cá ver, será isto uma cadeira? Mas *é* evidente que tem ramos! Que estranho encontrar árvores numa loja! E isto aqui parece mesmo um regato! Bem, esta *é* a loja mais estranha que já vi na vida.”

*(Alice continuou, cada vez mais espantada, porque todas as coisas se transformavam numa árvore assim que ela chegava ao pé delas, e ficou à espera que acontecesse o mesmo ao ovo.)*

COELHO E RÃ:

### 5ª Jogada

**Alice avança para a sexta casa da Rainha.**

**Rainha Branca avança para a oitava casa do Bispo da Rainha, fugindo do Cavaleiro do Bispo.**

**Um nome *tem* de significar alguma coisa?**

**[Alice, Humpty Dumpty, Árvore, Lebre, Coro de Vozes]**

*(Mesas e cadeiras da loja da Ovelha transformadas em árvores. O ovo que Alice comprou continua a crescer e adquire contornos humanos. Alice aproxima-se e vê que o ovo tem olhos, boca e nariz. Percebe que o ovo é Humpty Dumpty. Humpty Dumpty, com a sua enorme cara, está sentado em cima de um muro muito alto e estreito, tão estreito que Alice estranha como consegue manter o equilíbrio. Ele senta-se de pernas cruzadas como um turco. Humpty Dumpty olha na direcção oposta e não repara em Alice, pensa que ela é uma boneca de trapos. Alice estende os braços para apanhar Humpty Dumpty, pois espera que este caia a qualquer instante do topo do muro.)*

ALICE (*pensando*): “Não pode ser mais ninguém! Tenho tanta certeza como se ele tivesse o nome escarrapachado na testa.”

ALICE (*em voz alta, a estender os braços para agarrar Humpty Dumpty, caso ele caia*): E como se parece com um ovo!

HUMPTY DUMPTY (*protesta, olhando para o outro lado, após longo silêncio*): É mesmo muito irritante chamarem-me ovo!

ALICE (*explicando delicadamente*): Eu só disse que o Senhor se parecia com um ovo! (*acrescenta, tentando transformar o comentário em elogio*) E bem sabe que há ovos muito bonitos.

HUMPTY DUMPTY (*como de costume a olhar na direcção contrária*): Ele há gente com menos juízo do que uma criança de colo! (*Alice fala numa voz quase inaudível. Humpty Dumpty ralhando*) Não estejas para aí a falar sozinha. (*olhando-a pela primeira vez*) Mas diz-me como te chamas e a que vens.

ALICE: Chamo-me Alice, mas...

HUMPTY DUMPTY (*interrompendo*): É um nome bastante estúpido! Mas o que é que significa?

ALICE (*incrédula*): Um nome *tem* de significar alguma coisa?

HUMPTY DUMPTY (*com uma curta risada*): É claro que tem. O *meu* nome significa a forma que eu tenho... e é muito elegante, diga-se de passagem. Com um nome como o teu, quase que podias ter qualquer forma.

ALICE: Porque é que estás aqui sentado tão sozinho?

HUMPTY DUMPTY (*gritando*): Ora, porque não tenho companhia! Achavas que eu não sabia responder *a essa*? Pergunta lá outra.

ALICE: Não te parece que estavas mais seguro no chão? (*sem pretender que ele se deite a adivinhar, mas exprimindo muito simplesmente a sua amável preocupação por aquela esquisita criatura*) O muro é tão estreito!

HUMPTY DUMPTY (*escarnece*): Que adivinhas tão simples que tu fazes! É claro que não acho! Ora, se *eu* alguma vez caísse... o que é bastante improvável, mas *se* eu caísse... (*franze os lábios, põe um ar tão solene majestoso que Alice mal consegue pode conter o riso*) ... *se* eu caísse...*prometeu-me o rei que...* ah sim! Bem vejo que estás a empalidecer! Não pensaste que eu fosse dizer isto, pois não? *Prometeu-me o rei... com a sua própria boca... que...que...*

ALICE (*interrompe imprudentemente*): Que mandava todos os seus homens e os seus cavalos.

HUMPTY DUMPTY (*gritando, num ataque de fúria*): Ora, isso é mesmo muito feio! De certeza que estiveste a ouvir atrás das portas... ou das árvores... e pelas chaminés... senão não podias ter adivinhado!

ALICE (*muito docemente*): Mas não fiz nada disso! Vem escrito num livro.

HUMPTY DUMPTY (*num tom de voz mais calmo*): Ah, pois, eles bem podem escrever essas coisas num *livro*. Chama-se a isso uma *História de Portugal*, é o que é. Agora, olha-me bem para mim! Sou alguém que já falou com um rei... se calhar nunca viste ninguém tão importante. E, para te mostrar que não fico orgulhoso por isso, dou-te licença que me apertes a mão. (*sorri de orelha a orelha e estende a mão a Alice, que olha para ele com alguma apreensão e aperta-lhe a mão*)

ALICE (*pensando*): “Se ele abrisse mais o sorriso, os cantos dos lábios juntavam-se com certeza na parte de trás da cabeça. E então *nem sei* o que é que lhe acontecia à cabeça! Era capaz de rachar!”

HUMPTY DUMPTY: Sim, todos os cavalos e todos os seus homens. Punham-se logo de pé num instante, ai isso é que punham! Todavia, esta conversa está a desenrolar-se demasiado depressa. Voltemos à penúltima frase que dissemos.

ALICE (*muito educadamente*): Receio bem que não consiga lembrar-me.

HUMPTY DUMPTY: Nesse caso, recomeçemos. E é a minha vez de escolher um assunto... Portanto, vou-te fazer uma pergunta. Quantos anos é que disseste que tinhas?

ALICE: Que belo cinto o seu. (*achou que já tinham esgotado o assunto da idade. E se iam escolher assuntos à vez, agora estava na vez dela. Corrige, pensado melhor*) Pelo menos... um belo laço, era o que eu devia ter dito... (*acrescenta desconsolada*) Não, um cinto, quero eu dizer... peço perdão!

(*Humpty Dumpty parece extremamente ofendido e ela começa a arrepender-se de ter escolhido aquele assunto.*)

ALICE (*pensando*): “Se eu ao menos soubesse onde fica o pescoço e onde fica a cintura!”

(*Humpty Dumpty está manifestamente muito zangado e permanece calado durante um ou dois minutos.*)

HUMPTY DUMPTY (*resmungando, em voz cavernosa*): É muito irritante quando uma pessoa não sabe distinguir um laço de um cinto!

ALICE: Eu sei que é muita ignorância da minha parte.

HUMPTY DUMPTY (*compadecido*): É um laço, minha filha, e, como dizes, é muito bonito. Foi um presente do Rei e da Rainha Brancos. Ora aí tens!

ALICE (*bastante satisfeita porque afinal escolhera um bom assunto*): A sério?

HUMPTY DUMPTY (*com um ar muito compenetrado cruza um joelho sobre o outro e enlaça as mãos neles*): Foram eles que mo deram. Deram-me de presente de desaniversário.

ALICE (*perplexa*): Perdão?

HUMPTY DUMPTY: Não me ofendeste.

ALICE: Quero dizer, o que é um presente de desaniversário?

HUMPTY DUMPTY: É um presente dado quando não fazemos anos, claro.

ALICE: Eu cá gosto mais de presentes de aniversário.

HUMPTY DUMPTY: Não sabes do que estás a falar! Quantos dias tem um ano?

ALICE: Trezentos e sessenta e cinco.

HUMPTY DUMPTY: E quantos aniversários tens tu?

ALICE: Um.

HUMPTY DUMPTY: E se subtraíres um a trezentos e sessenta e cinco, quantos ficam?

ALICE: Trezentos e sessenta e quatro, claro.

*(Humpty Dumpty desconfia um bocado da resposta.)*

HUMPTY DUMPTY: Preferia ver isso num papel.

*(Alice não contém um sorriso, mas tira do bolso um bloco de notas e escreve-lhe a conta:  $365-1=364$ . Humpty Dumpty pega no bloco e olha-o com atenção.)*

HUMPTY DUMPTY: Parece-me bem feito...

ALICE: Estás a segurá-lo de pernas para o ar!

HUMPTY DUMPTY *(exclama alegremente enquanto vira o bloco ao contrário)*: Olha pois estava! Cá me queria parecer que estava um bocado esquisito. Como eu ia a dizer, *parece-me bem feito*, embora neste momento não tenha tempo para conferir a conta. Mas o que ela mostra é que há trezentos e sessenta e quatro dias em que se podem receber presentes de desaniversário...

ALICE: Com certeza.

HUMPTY DUMPTY: E só *um* para os presentes de aniversário, sabes? Ora, glória para ti!

ALICE: Não entendo o que quer dizer com “glória”.

HUMPTY DUMPTY *(sorrindo com um ar de desprezo)*: Pois não... até eu te dizer. Quer dizer, “ora aí tens um argumento imbatível”.

ALICE: Mas “glória” não quer dizer “um argumento imbatível”.

HUMPTY DUMPTY *(sobranceiro)*: Quando *eu* emprego uma palavra, ela quer dizer exactamente exactamente o que me apetecer... nem mais nem menos.

ALICE: A questão é se você *pode* fazer com que as palavras queiram dizer tantas coisas diferentes.

HUMPTY DUMPTY: A questão é quem é que tem o poder... é tudo.

(Alice fica demasiado perplexa para dizer o que fosse.)

HUMPTY DUMPTY: Algumas delas têm bastante mau génio... especialmente os verbos: esses são os mais orgulhosos... com os adjectivos podemos fazer tudo o que nos der na real gana, mas não com os verbos... Porém eu cá posso muito bem com uma data deles! “Impenetrabilidade”, é o que eu te digo.

ALICE: Podia dizer-me por favor o que é que isso significa?

HUMPTY DUMPTY (*parecendo muito agradado*): Agora é que estás a falar como uma menina muito sensata. Com “impenetrabilidade” quis dizer que já falámos bastante sobre este assunto e que, já agora, bem podias dizer o que tencionas tu fazer a seguir, pois suponho, que não queiras ficar aqui parada toda a vida.

ALICE (*pensativa*): É muita coisa para atribuir como significado a uma palavra. O Senhor parece ser muito bom a explicar palavras. Pode ter a amabilidade de explicar-me o que significado de um poema chamado “Rarrazoado”?

HUMPTY DUMPTY: Ora diz lá. Sou capaz de explicar todos os poemas que já foram inventados... e muitos dos que não foram.

COELHO E RÃ (*recitam o poema do espelho*):

*“Grilhente era, e os lagrolhos agilentos  
Giropyavam e broquyavam em atranta;  
Mimejosos erã os urzilentos,  
E os espin-laros em grã gragriganta.”*

HUMPTY DUMPTY: Já chega aí para começar. Há aí muitas palavras difíceis. “Grilhente” quer dizer quatro horas da tarde, altura em que se começam a grelhar as coisas para o jantar.

ALICE: Parece-me bem. E “agilentos”?

HUMPTY DUMPTY: Bem, “agilentos” significa “ágeis e peganhentos”. Bem vêes, é uma palavra composta... dois significados numa só palavra.

ALICE: Já estou a ver. E o que são “lagrolhos”?

HUMPTY DUMPTY: Bem, os “lagrolhos” são uma espécie de texugos... uma espécie de lagartos... uma espécie de saca-rolhas

ALICE: Devem ser criaturas muito esquisitas.

HUMPTY DUMPTY: Pois são, e fazem o ninho debaixo dos relógios de Sol. Além disso vivem de queijo.

ALICE: E o que quer dizer “*giropyavam*” e “*broquyavam*”?

HUMPTY DUMPTY: “*Giropyar*” é andar às voltas como um giroscópio. “*Broquyar*” é fazer buracos como uma broca.

ALICE: E “*atranta*” é a relva que cresce debaixo de um relógio de Sol, não é?

HUMPTY DUMPTY: Claro. Chama-se “*atranta*” porque é onde o relógio atrasa.

ALICE: E adianta.

HUMPTY DUMPTY: Exactamente. Bem, depois “*mimejosos*” quer dizer “miseráveis” e “esponjosos”, outra palavra composta. E um “*urzilento*” é um pássaro magro e feio com as penas espetadas por todo o lado... como uma vassoura de urze.

ALICE: Então e “*espin-laros*”? Acho que lhe estou a dar muito trabalho.

HUMPTY DUMPTY: Bem, um “*espin*” é uma espécie de porco verde, mas não sei muito bem o que quer dizer “*laro*”. Acho que é uma forma arcaica de “lar”, e que eles saíram do lar e se perderam, percebes?

ALICE: E o que quer dizer “*gragriganta*”?

HUMPTY DUMPTY: Bem, “*gragrigar*” é uma coisa entre gritar e gargarejar com dores de garganta. Quem é que te recitou essa coisa tão difícil?

ALICE: Li eu num livro. Mas já hoje me recitaram uma poesia muito mais fácil do que essa. Acho que foi o Tuidledim...

HUMPTY DUMPTY (*estendendo as suas enormes mãos*): Bem, já que falamos de poesia... Eu cá, quando toca à poesia, sou um ás a recitar.

ALICE (*apressadamente, esperando impedi-lo de começar*): Oh, não será necessário!

HUMPTY DUMPTY (*ignorando o comentário*): Os versos que vou recitar foram escritos exclusivamente para teu deleite.

(*Alice achou que, sendo assim, tinha mesmo de ouvir, pelo que se sentou.*)

ALICE (*tristemente*): Muito obrigada.

HUMPTY DUMPTY: “*No Inverno, quando cai a neve,  
Canto para ti esta canção breve*”  
(*explicando*) Só que eu não canto.

ALICE: Bem vejo que não.

HUMPTY DUMPTY (*todo empertigado*): Se consegues *ver* se eu estou ou não a cantar, tens uma vista muito apurada.

“*Mandei aos peixinho um recado,  
Dizendo: «Fazei isto do meu agrado»;*

ALICE: Acho que não estou a compreender muito bem.

HUMPTY DUMPTY: Para a frente já é mais fácil.

“*Mandei-lhes de novo dizer:  
«Será melhor obedecer»*

(*HUMPTY DUMPTY ergue a voz quase num grito ao declamar estes versos.*)

*Disse-lhe eu num tom decidido;  
Aliás, gritei-lhe ao ouvido.*

ALICE (*pensando*): “Eu cá é que não era o mensageiro *nem* que me pagassem!”

“*E porque a porta não cedia  
Tentei a maçaneta, todavia...*”

*Longo silêncio.*

ALICE (*timidamente*): É tudo?

HUMPTY DUMPTY: É.

(*ALICE achou o fim um bocado abrupto, mas dado o inequívoco convite à sua retirada, achou que não seria de boa educação ficar. Por isso, levantou-se e estendeu a mão.*)

ALICE (*o mais amavelmente que lhe foi possível*): Adeus, até à vista.

ALICE (*soletrando para si, em voz alta*): Nunca vi ninguém mais ob-nó-xio...

*(Sempre era um consolo dizer palavras caras em voz alta. Porém, não chega a acabar a frase, pois nesse momento um grande estrépito faz estremecer a floresta de uma ponta à outra.)*

COELHO E RÃ:

## 6ª Jogada

**Alice avança para a sétima casa da Rainha. Floresta**

**Cavalo Vermelho avança para a segunda casa do Rei. Xeque.**

**Bolo de Bolacha.**

**[Alice, Soldado a pé, Soldado a cavalo, Cavalo, Rei Branco, Fadosga, Fofinho, Unicórnio, Leão, Rainha Branca, Bolo de Bolacha (traz uma bandeja com um bolo invisível)]**

*(O bosque é invadido por soldados, primeiro em grupos de dois e três, depois aos dez e vinte, e finalmente em multidões que parecem encher toda a floresta. ALICE esconde-se atrás de uma árvore com medo de ser atropelada e fica a vê-los passar. Os soldados aguentam-se mal nas pernas, estão constantemente a tropeçar nisto ou naquilo e, sempre que um cai, caem logo uma data de outros atrás dele, de tal maneira que o chão fica coberto de montes de homens. Chega a cavalaria. Desembaraçam-se melhor do que os soldados de infantaria, mas os cavalos também tropeçam de vez em quando. Sempre que um cavalo tropeça, o seu cavaleiro cai. Alice consegue sair do bosque para uma clareira, onde encontra o Rei Branco sentado no chão, a rabiscar afanosamente no seu bloco de notas.)*

REI BRANCO: Eu mando neles todos! Mande-os a todos para a frente do combate! Não viste por acaso nenhum dos meus soldados quando vinhas do bosque, minha querida?

ALICE: Vi sim. Vários milhares, acho eu.

REI BRANCO *(a consultar o bloco)*: Quatro mil duzentos e sete é a conta exacta. Não consegui mandar todos os cavalos, sabes, porque dois deles são precisos para o jogo. E também não mandei os dois Mensageiros. Foram ambos à cidade. Olha para estrada e diz-me lá se os consegues ver.

ALICE: Ninguém vai na estrada.

REI BRANCO: Quem me dera ter uns olhos como os teus. Conseguir ver Ninguém! E ainda por cima a esta distância. Com a luz que está, já é um milagre *eu* conseguir ver as pessoas!

*(Alice não presta atenção a nada disto, pois continua a olhar fixamente para a estrada, com uma mão sobre os olhos a fazer de pala.)*

ALICE: Já estou a ver alguém! Mas está a aproximar-se muito lentamente... e que estranho comportamento!

*(O Mensageiro saltita para a frente e para trás, contorcendo-se que nem uma enguia e aproxima-se com as suas mãos enormes estendidas como leques de cada lado.)*

REI BRANCO: De modo nenhum! É um Mensageiro luso-português com um comportamento luso-português. Só procede assim quando está feliz. E chama-se Fadosga *(o nome dito por ele rimava com melga)*.

ALICE *(recordando a canção de um jogo)*: Amo o meu amor com um F porque é Feliz. Odeio-o com um F, porque é Fútil. Dou-lhe de comer... sande de Fiambre e Feno. Chama-se Fadosga e vive...

REI BRANCO: Vive numa fábrica. *(sem a menor intenção de se juntar ao jogo, enquanto Alice procura lembrar-se do nome de uma cidade começada por F)*. O outro Mensageiro chama-se Fofinho, diga-se. Tenho de ter *dois*, sabes. Um para ir e outro para vir.

ALICE: Peço perdão?

REI BRANCO: Não é lá muito respeitável pedir.

ALICE: Eu só quis dizer que não compreendia. Um para ir e outro para vir?

REI BRANCO: Pois não te estou a dizer? Tenho de ter *dois*: para mandar buscar e trazer. Um para ir buscar e outro para trazer.

*(Chega Fadosga. Está tão estafado que nem consegue falar, mas agita as mãos e faz terríveis caretas ao rei.)*

REI BRANCO *(na esperança de desviar a atenção do Mensageiro da sua pessoa)*: Esta menina ama-te com um F. *(O comportamento luso-português do Mensageiro torna-se cada vez mais extraordinário, com ele a rebolar os olhos violentamente.)* Estás-me a assustar. Sinto-me tonto... Dá-me uma sande de fiambre! *(A este pedido o Mensageiro abre um saco que lhe pende do pescoço e dá ao REI uma sande que este devora em três tempos.)* Outra! *(murmura debilmente)*: Agora dá-me o feno. *(Alice regozija-se ao ver que o monarca se anima com o feno. A mastigar)* Não há nada como comer feno quando se tem tonturas.

ALICE: Parece-me que seria melhor atirar-lhe água fria... ou sais de cheiro.

REI BRANCO: Eu não disse que não havia nada *melhor*. Disse que não havia nada *como*. *(estendendo a mão ao Mensageiro para que lhe dê mais feno)* Por quem é que passaste na estrada?

FADOSGA: Ninguém.

REI BRANCO: Pois foi. Esta menina também o viu. Por isso é evidente que Ninguém anda mais devagar do que tu.

FADOSGA: Esforço-me muito. De certeza que ninguém anda muito mais depressa do que eu!

REI BRANCO: Não pode ser, senão ele tinha cá chegado primeiro. Todavia agora que recobraste o fôlego podes-nos contar o que é que aconteceu na cidade.

FADOSGA: Digo-vos em segredo. (*leva as mãos à boca em forma de uma corneta e põe-se em bicos de pés para se aproximar da orelha do REI. Porém, em vez de segredar, o Mensageiro desata a gritar em plenos pulmões*) Estão outra vez naquilo!

REI BRANCO (*grita, dando um pulo e abanando-se todo*): Chamas a isso segredar? Se tornas a fazer uma coisa dessas, estás frito! O teu grito ecoou-me pela cabeça como um tremor de terra!

ALICE: Quem é que está outra vez naquilo?

REI BRANCO: Ora, o Leão e o Unicórnio, claro.

ALICE: A lutar pela coroa?

REI BRANCO: Pois com certeza! E o mais engraçado é que se trata da *minha* coroa. Vamos vê-los imediatamente.

COELHO E RÃ:

*“O Leão e Unicórnio lutavam pela Coroa;  
O Leão e o Unicórnio batiam-se à toa.  
Alguns davam-lhes broa, outros bolo de bolacha  
E corriam com eles a toque de caixa.”*

ALICE (*com a voz entrecortada, sem fôlego de tanto correr*): Quem ganhar... fica... com a coroa?

REI BRANCO: Certamente que não! Que ideia!

ALICE (*exausta, depois de correr um pouco mais*): Teria... por favor... a amabilidade... de parar um minuto... só para descansarmos um bocadinho?

REI BRANCO: Eu tenho *amabilidade*. Só não tenho *é forças*. Sabes, é que um minuto passa tão depressa. É como tentares deter um Bicho Carpinteiro!

*(Alice já não tem fôlego para falar. Correm em silêncio até avistarem uma grande multidão, no meio da qual lutam o Leão e o Unicórnio. Estes estão envoltos em tal nuvem de pó que, ao princípio, Alice tem alguma dificuldade em perceber quem é o quê. Mas não tarda a distinguir o unicórnio pelo corno. Fofinho, o outro Mensageiro, observa a luta com uma chávena de chá na mão e uma fatia de pão com manteiga na outra.)*

FADOSGA :*(Abraçando Fofinho com emoção)* Como estás meu filho?

*(Fofinho olha em redor e uma ou duas lágrimas rolam-lhe pelas faces. Mas não diz nada.)*

FADOSGA :*(impaciente)*: Não és capaz de falar?

*(Fofinho continua a mastigar, bebe mais um golo de chá.)*

REI BRANCO: Não és capaz de falar? Como é que estás a correr a luta?

FOFINHO: *(faz um esforço desesperado e engole um bom pedaço de pão com manteiga. Com a voz entrecortada)*: Está a correr muito bem. Já se derrubaram um ao outro cerca de oitenta e sete vezes.

ALICE: Suponho que não tardam a trazer a broa?

FOFINHO: Já a trouxeram. É dela que estou a comer.

*(Pausa no combate. o Leão e o Unicórnio sentam-se, resfolegando.)*

REI BRANCO *(gritando)*: Dez minutos para se refrescarem!

*(Fadosga e fofinho com F põe-se imediatamente em campo, carregando bandejas e broa. Alice prova um bocado, mas está muito seca.)*

REI BRANCO *(para fofinho)*: Acho que eles hoje já não lutam mais. Vai dizer-lhes que comecem com os tambores.

*(fofinho obedece e vai aos pulinhos como um gafanhoto. Alice observa-o durante um minuto ou dois)*

ALICE *(apontando freneticamente)*: Olhem! Olhem! Lá vai a Rainha Branca a correr! Veio a voar daquele bosque além... O que estas Rainhas *correm!*

REI BRANCO *(sem sequer levantar os olhos)*: De certeza que tem um inimigo atrás ela. O bosque está cheio deles.

ALICE (*muito surpreendida com a calmade Rei*): Então porque é que não vai a correr ajudá-la?

REI BRANCO: Não vale a pena, não vale a pena! Ela corre tão depressa que seria como tentar apanhar um Bicho Carpinteiro! Mas, se quiseres, tomo nota do caso... Ela é uma criatura tão simpática. (*abre o bloco de notas*) “Criatura” escreve-se com “e”? Zen-Povinho é com F, diga-se.

(*O Unicórnio passa muito calmamente com as mãos nos bolsos.*)

UNICÓRNIO: Desta vez levei a melhor, não foi?

REI BRANCO (*muito nervoso*): Mais ou menos. Mas não devias tê-lo trespassado com o corno, bem sabes.

UNICÓRNIO: Não o magoei. (*Ia já seguir caminho mas avista Alice. Volta-se subitamente e olha-a por alguns momentos de modo depreciativo.*) O que é... isto?

REI BRANCO (*todo entusiasmado, pondo-se em frente de Alice para a apresentar e estendendo ambas as mãos para ela, num atitude muito luso-portuguesa*): É uma menina! Encontrámo-la hoje. É a sério e muito verídica.

UNICÓRNIO: Sempre pensei que elas fossem monstros fabulosos! Está viva?

REI BRANCO (*solenemente*): Podes falar.

UNICÓRNIO (*olha incrédulo para Alice*): Fala, menina.

ALICE (*com um sorriso*): Sabes, eu também pensava que os Unicórnios eram monstros fabulosos! Nunca tinha visto um vivo!

UNICÓRNIO: Bem, agora já nos vimos um ao outro. Se acreditares em mim, eu acredito em ti. De acordo?

ALICE: Sim, se quiseres.

UNICÓRNIO (*voltando-se para o Rei*): Anda, vai buscar o bolo de bolacha, meu velho! Eu cá não quero nada com a tua broa.

REI BRANCO (*balbucia*): Com certeza... com certeza! (*sussurrando para Fadosga*) Abre o saco! Depressa! Esse não, que está cheio de feno!

*(Fadosga tira do saco um grande bolo de bolacha e pede Alice que segure, enquanto procura um prato e uma faca de trinchar. Alice não consegue perceber como foi que ele tirou aquilo tudo do saco. Pensou que seria um truque de magia. O Leão junta-se a eles. Parece muito cansado e cheio de sono, com os olhos semicerrados.)*

LEÃO *(piscando os olhos na direcção de Alice, num tom de voz cavernoso que parece o dobre de um grande sino)*: Que é isto?

UNICÓRNIO: Ah, o que é isto, perguntas tu? Nem tu consegues imaginar! *Eu cá não consegui.*

LEÃO *(olhando para Alice com um ar muito pachorrento, bocejando a cada palavra)*: És animal, ... vegetal, ... ou mineral?

UNICÓRNIO *(berra, antes de Alice poder responder)*: É um monstro fabuloso!

LEÃO *(deitando-se de bruços e apoiando o queixo nas patas)*: Então reparte lá o bolo, ó monstro! *(para Rei e Unicórnio)* E vocês os dois sentem-se. Bem sabem que o bolo de bolacha tem de ser dividido em partes iguais.

*(O Rei sente-se evidentemente muito incomodado por ter de se sentar entre aquelas duas grandes criaturas. Mas não tem outro remédio.)*

UNICÓRNIO *(contemplando, com um sorriso velhaco, a coroa que o pobre rei está quase a deixar cair da cabeça de tanto tremer)*: Agora é que podíamos lutar pela coroa!

LEÃO: Eu ganhava nas calmas.

UNICÓRNIO: Não tenho tanta certeza.

LEÃO *(todo zangado, começando a levantar-se)*: Olha, olha, eu é que te bati à toa, seu medricas!

REI BRANCO *(muito nervoso, tremendo-lhe a voz)*: Mas baterem-se à toa? Não havia necessidade. E por onde é que andaram? Estiveram na ponte velha ou na praça do mercado? A ponte velha tem a melhor vista.

LEÃO *(tornando a deitar-se)*: Não sei de nada. Havia muito pó para ver o que fosse. O tempo que este monstro leva a cortar um bolo!

*(Alice sentara-se na margem de um regato com o grande prato dos joelhos e cortava diligentemente com a faca.)*

ALICE *(já se estava a habituar que lhe chamassem monstro)*: É muito irritante! Já cortei várias fatias mas voltam sempre a juntar-se!

UNICÓRNIO: Tu não conheces os métodos dos bolos do outro lado do Espelho. Começa por servi-lo e depois parte-o.

*(Alice acha aquilo um disparate, mas levanta-se obedientemente e oferece o prato aos que a rodeiam. O bolo divide-se em três partes. Alice regressa ao seu lugar com o prato vazio.)*

LEÃO: Agora corta-o.

*(Alice senta-se de faca na mão sem saber como começar a cortar um bolo que não existe.)*

UNICÓRNIO: Eu cá não acho nada justo! O Monstro deu ao Leão o dobro do que me deu a mim!

LEÃO: Mas não fica nada para ela. Gostas de bolo de bolacha, Monstro?

*(Antes de Alice lhe poder responder começam tambores. É impossível saber de onde vem o barulho, que parece ressoar no ar e na cabeça de Alice ao ponto de a ensurdecer. Alice põe-se de pé e salta por cima do pequeno regato, muito assustada. Antes de se ajoelhar e tapar os ouvidos com as mãos, tentando em vão abafar o terrível estrépito, só tem tempo de ver o Leão e o Unicórnio levantarem-se, muito zangados por lhes terem interrompido o banquete.)*

ALICE *(pensando)*: “Se isto não corre com eles “a toque de caixa”, nada os fará.”

COELHO E RÃ:

### 7ª Jogada

**O Cavalo Branco toma o Cavalo Vermelho.**

**Cavalo Branco avança para a quinta casa do Bispo do Rei.**

**Fui eu que inventei!**

**[Alice, Cavaleiro Vermelho (*que faz filmes*), Cavaleiro Branco]**

*(O barulho dos tambores esmorece gradualmente, até sobrevir um silêncio sepulcral que faz Alice levantar a cabeça, assustada. Não há ninguém à vista, e a menina chega mesmo a pensar que tinha sonhado com o Leão, com o Unicórnio e com aqueles estranhos Mensageiros luso-portugueses. Ainda tem aos pés o grande prato, onde tentara cortar o bolo de bolacha. Os seus pensamentos são interrompidos por uma grande gritaria. “Eia! Eia! Xeque.” Um Cavaleiro, com uma armadura vermelha, vem a galopar ao seu encontro, brandindo uma enorme maça.)*

CAVALEIRO VERMELHO (*caindo do cavalo*): És minha prisioneira! (*Alice, apesar de alarmada, tem mais receio pela vida do cavaleiro do que pela sua, e fica muito preocupada a vê-lo montar outra vez o cavalo. Este instala-se confortavelmente na sela*). És minha...

*(Ouve-se novo grito “Eia! Eia! Xeque!”). Alice olha em volta a ver se vê o novo inimigo. Desta vez é o Cavaleiro Branco. Detêm-se ao lado de Alice, e cai do cavalo tal qual o Cavaleiro Vermelho. Depois torna a montar e os dois Cavaleiros ficam sentados a olhar um para o outro durante algum tempo, sem se falarem. Alice, consternada, olha ora para um, ora para o outro.)*

CAVALEIRO VERMELHO: Ela é *minha* prisioneira, bem sabes!

CAVALEIRO BRANCO: Sim, mas depois cheguei *eu* para a salvar!

CAVALEIRO VERMELHO: Então temos de lutar por ela.

*(O Cavaleiro Vermelho pega no elmo, que está pendurado à sela e tem uma forma parecida com a cabeça de um cavalo e enfia-o na cabeça.)*

CAVALEIRO BRANCO (*enfiando também o elmo*): Respeitarás as Regras do Combate, presumo?

CAVALEIRO VERMELHO: Respeito sempre.

*(Começam a bater-se com tal fúria que Alice esconde-se atrás de uma árvore para que não a atingissem. Vê-os lutar, espreitando timidamente do seu esconderijo.)*

*(Outra Regra da Batalha que Alice deduz é a de eles caírem sempre de cabeça para baixo. A batalha termina quando caem os dois de cabeça, lado a lado. Quando se tornam a levantar, apertam as mãos, e depois o Cavaleiro Vermelho monta no cavalo e afasta-se a galope.)*

CAVALEIRO BRANCO *(aproximando-se dela ofegante)*: Foi uma vitória gloriosa, não foi?

ALICE *(temerosa)*: Não sei... Eu não quero ser prisioneira de ninguém. Quero ser uma Rainha.

CAVALEIRO BRANCO: E serás, assim que atravessarmos o próximo regato. Hei-de guiar-te sã e salva até ao outro lado do bosque. E depois tenho de regressar porque é o fim da minha jogada.

ALICE: Muito obrigada. Não quer que o ajude a tirar o elmo?

*(É óbvio que o Cavaleiro não o consegue fazer sozinho. Mas ela, depois de muito puxar, lá o solta.)*

CAVALEIRO BRANCO: Agora já posso respirar melhor.

*(O Cavaleiro arreda com ambas as mãos o cabelo desganhado e volta para Alice o seu rosto gentil e os seus grandes olhos meigos. Ela acha que nunca na vida tinha visto um soldado com um aspecto tão estranho. Ele enverga uma armadura de lata, que não lhe assenta nada bem e tem uma espécie de baú com uma forma muito esquisita, preso aos ombros por umas alças, virado ao contrário com a tampa aberta. Alice olha-o cheia de curiosidade.)*

CAVALEIRO BRANCO *(num tom de voz amigável)*: Vejo que estás a admirar a minha caixinha. Fui eu que inventei... para guardar roupas e sandes. Levo-a voltada para baixo para não entrar chuva.

ALICE *(docemente)*: Mas assim as coisas podem sair. Sabe que a tampa está aberta?

CAVALEIRO BRANCO *(adoptando uma expressão envergonhada)*: Não sabia. Nesse caso, deve ter caído tudo! E a caixa não serve de nada sem o que estava lá dentro.

*(O Cavaleiro desperta a caixa e prepara-se para a atirar para os arbustos, mas depois, pensado melhor, vai pendurá-la cuidadosamente no ramo de uma árvore.)*

CAVALEIRO BRANCO: Adivinha lá porque é que eu fiz isto.

*(Alice abana a cabeça.)*

CAVALEIRO BRANCO: Na esperança de que umas abelhas façam o ninho nela... e então eu ficava com o mel.

ALICE: Mas já tem uma colmeia... ou coisa parecida... presa à sua sela.

CAVALEIRO BRANCO (*num tom de voz desagradado*): Sim, é uma colmeia muito boa. Das melhores. Mas nem uma única abelha se aproximou dela. E a outra coisa ao lado é uma ratoeira. Parece-me que os ratos afastam as abelhas... ou se calhar são as abelhas que afastam os ratos, não sei.

ALICE: Estava a pensar para que seria a ratoeira. É pouco provável haver ratos na garupa de um cavalo.

CAVALEIRO BRANCO: Se calhar, não é lá muito provável. Mas se por acaso vieram alguns, não gostava nada de os ter a correr por toda a parte. Sabes, é muito bom estar prevenido contra *tudo*. É por isso que o cavalo leva em volta dos tornozelos umas argolas que picam.

ALICE (*muito curiosa*): Mas para que servem?

CAVALEIRO BRANCO: Para o proteger das dentadas dos tubarões. Fui eu que inventei. E agora ajuda-me a montar. Vou levar-te até ao outro lado do bosque... Para que serve esse prato?

ALICE: Era para um bolo de bolacha.

CAVALEIRO BRANCO: É melhor levarmo-lo connosco. É capaz de dar jeito de encontrarmos algum bolo de bolacha. Ajuda-me a enfiá-lo neste saco.

*(Isto demora algum tempo, embora Alice tenha o saco bem aberto, o Cavaleiro enfia o prato de uma maneira muito desajeitada: das primeiras vezes que tenta, acaba por cair ele lá para dentro.)*

CAVALEIRO BRANCO (*quando por fim conseguem guardar o prato*): É que custa muito a encaixá-lo. O saco está cheio de castiçais.

*(O Cavaleiro prende o saco à sela, que já está muito carregado com grandes ramalhetes de cenouras, e tenazes de fogão, e muitas outras coisas.)*

CAVALEIRO BRANCO (*quando começam a andar*): Espero que tenhas o cabelo bem seguro.

ALICE (*sorrindo*): Está como costume arranjà-lo.

CAVALEIRO BRANCO (*preocupado*): Isso não chega. Bem vêes que aqui o vento é *muito* forte. Mais forte que o café.

ALICE: Inventou algum plano para evitar que o cabelo seja descomposto pelo vento?

CAVALEIRO BRANCO: Ainda não. Mas tenho um plano para evitar que ele *caia*. Primeiro, é preciso uma estaca vertical. Depois enrola-se nela o cabelo, como uma trepadeira. A razão de o cabelo cair deve-se ao facto de ele crescer *para baixo*... as coisas nunca caem *para cima*, bem sabes. Fui eu que inventei este plano. Podes experimentar se quiseres.

ALICE (*pensando*): Não parece um plano nada confortável.

*(Alice caminha em silêncio durante alguns minutos, meditando naquela ideia, e parando de vez em quando para ajudar o pobre Cavaleiro, que monta muito mal. Sempre que o cavalo para, o que acontece amiúde, o Cavaleiro cai para a frente. Fora isso, até se consegue aguentar mais ou menos, apesar de ter o hábito de cair de vez em quando para os lados. E, como normalmente cai para o lado em que Alice caminha, ela não tarda a descobrir que é melhor não se chegar muito ao cavalo.)*

ALICE (*quando o ajuda a levantar-se da quinta queda*): Quer-me parecer que não tem muita prática de equitação.

*(O Cavaleiro põe um ar muito espantado e mostra-se algo ofendido com o comentário. Empoleira-se de novo na sela enquanto com uma mão agarra-se ao cabelo de Alice para ver se não cai para o outro lado.)*

CAVALEIRO BRANCO: Porque é que dizes isso?

ALICE: Porque as pessoas que têm muita prática não caem tantas vezes.

CAVALEIRO BRANCO (*num tom solene*): Eu cá tenho muita prática. Muita prática.

ALICE (*não achando nada melhor para dizer, mas com um ar muito impressionado*): A sério?

*(Continuam em silêncio depois disto, e o cavaleiro fecha os olhos, falando consigo próprio, enquanto Alice o olha ansiosamente para prevenir um novo trambolhão.)*

CAVALEIRO BRANCO (*num tom muito alto, gesticulando com o braço direito*): A grande arte de bem cavalgar consiste em manter...

*(A frase termina tão subitamente como começa, visto o Cavaleiro cair aparatosamente de cabeça para baixo, mesmo diante de Alice. Desta vez, ela fica realmente muito assustada, e levanta-o muito preocupada.)*

ALICE: Espero que não tenha partido nenhum osso?

CAVALEIRO BRANCO (*como se não lhe importasse partir dois ou três que não se vissem*):

Nenhum que se veja. A grande arte de bem cavalgar, como eu ia dizendo, consiste em manter o equilíbrio. Assim, percebes?

*(Larga as rédeas e estende ambos os braços para demonstrar a Alice o que queria dizer, e desta vez cai de costas, mesmo debaixo dos cascos do cavalo.)*

CAVALEIRO BRANCO *(enquanto Alice o ajuda a levantar-se)*: Muita prática! Muita prática!

ALICE *(grita, perdendo a paciência)*: Que ridículo! Devia era ter um cavalo de pau sobre rodas, isso é que era!

CAVALEIRO BRANCO *(com grande interesse, enquanto se abraçando-se ao pescoço do cavalo enquanto fala, mesmo a tempo de prevenir novo trambolhão)*: Essa raça é mais mansinha?

ALICE *(sem conseguir conter o riso)*: São muito mais mansos que os cavalos a sério.

CAVALEIRO BRANCO: Pois vou arranjar um. Um ou dois... ou vários. Tenho muito jeito para inventar coisas. Suponho que reparaste, da última vez que me levantaste, que eu estava com um ar muito meditabundo?

ALICE: Estava *um bocado* sério.

CAVALEIRO BRANCO: Era porque nesse preciso momento estava a inventar uma nova maneira de saltar um portão. Gostavas de saber?

ALICE *(com bons modos)*: Gostava muito.

CAVALEIRO BRANCO: Vou-te contar como foi que a ideia me ocorreu. Estás a ver, pensei cá para mim: “O único problema são os pés, porque a *cabeça* já tem altura suficiente.” Assim, se eu puser primeiro a cabeça em cima do portão... então a cabeça já está à altura... e se a seguir fizer o pino... então os pés também já ficam à altura. Depois, como vês, já consigo passar.

ALICE *(meditando naquilo)*: Sim, parece-me que passaria depois disso tudo. Mas não acha que seria muito difícil?

CAVALEIRO BRANCO *(muito sério)*: Ainda não experimentei. Por isso não posso ter a certeza, mas suponho que *seria* um pouco difícil.

*(A ideia parece aborrecê-lo de tal maneira que Alice muda rapidamente de assunto.)*

ALICE *(prazenteira)*: Que elmo tão estranho o seu! Também o inventou?

CAVALEIRO BRANCO *(olha todo orgulhoso para o elmo, que pende da sela)*: Sim. Mas

inventei um muito melhor que esse, tipo cone de açúcar. Quando o usava e caía do cavalo, o elmo batia imediatamente no chão, pelo que a *minha* queda era sempre muito mais curta, percebes? Mas é claro que havia sempre o perigo de cair *dentro dele*, como me aconteceu uma vez. E o pior foi que, antes de conseguir voltar a sair, chegou o outro Cavaleiro Branco e, achando que era o seu elmo, enfiou-se comigo lá dentro.

ALICE (*procurando conter o riso*): Parece-me que o deve ter magoado por estar em cima da cabeça dele.

CAVALEIRO BRANCO (*num tom muito circunspecto*): É claro que tive de dar-lhe uns pontapés. E depois ele lá tirou o elmo, só que demorou horas a tirar-me a mim, porque eu estava muito justo lá dentro... tão justo como Salomão, sabes?

ALICE: Mas isso é outro tipo de justeza... ou será justiça?

CAVALEIRO BRANCO (*abanando a cabeça*): Para mim era justo de todas as maneiras, isso te garanto eu.

(*O Cavaleiro abana as mãos com a excitação, pelo que rebola instantaneamente para fora da sela e vai cair de cabeça num fosso. Alice abeira-se do fosso para ver dele. Fica muito assustada com a queda, tanto mais que já há certo tempo que ele estava a aguentar-se muito bem, e teve medo de que ele estivesse realmente magoado dessa vez. Contudo, apesar de não lhe conseguir ver senão as solas dos sapatos, ficou bastante aliviada ao ouvir que ele continua a falar como de costume.*)

CAVALEIRO BRANCO: Justo de todas as maneiras. Mas foi pouco sensato da parte dele enfiar o elmo de outro homem com esse homem lá dentro.

(*Alice arrasta o Cavaleiro pelos pés e pousando-o à beira do fosso como um saco de batatas.*)

ALICE: Como é que *pode* continuar a falar tão calmamente de cabeça para baixo?

CAVALEIRO BRANCO: Que interessa a posição do meu corpo? O meu cérebro continua a funcionar à mesma. Aliás, quanto mais tenho a cabeça para baixo, mais me dá para inventar coisas novas. Olha, a coisa mais interessante desse género que já fiz foi inventar um novo pudim debruçado sobre um prato de carne.

ALICE: A tempo de o ter pronto para a sobremesa? Isso é que foi trabalhar depressa.

CAVALEIRO BRANCO (*num tom de voz baixo e ponderado*): Bem, para a sobremesa não. Com certeza que não foi para a sobremesa *seguinte*.

ALICE: Então foi para a sobremesa do dia seguinte. Suponho que não comeu duas sobremesas no mesmo jantar?

CAVALEIRO BRANCO: Bem, para o dia *seguinte* não. Com certeza que também não foi no outro *dia*. Na realidade, acho que esse pudim nunca *foi* cozinhado! (*continua de cabeça para baixo e o tom de voz é cada vez mais esmorecido*). Na realidade acho que esse pudim nunca *vai* ser cozinhado! E no entanto era uma bela invenção de pudim.

ALICE (*na esperança de o animar, porque o coitado parece deveras desconsolado com aquilo*): Como é que pensava fazê-lo?

CAVALEIRO BRANCO (*resmungo*): Começava com papel mata-borrão.

ALICE: Receio que isso não fosse lá muito bom...

CAVALEIRO BRANCO (*interrompe prontamente*): Não seria muito bom *sozinho*. Mas não tens ideia da diferença que faz misturá-lo com outras coisas, como pólvora e lacre... E é aqui que tenho de abandonar-te.

(*Acabavam de chegar à orla do bosque, mas Alice ainda está desorientada a pensar no pudim.*)

CAVALEIRO BRANCO (*muito preocupado*): Estás triste. Vou-te cantar uma canção para te animar.

ALICE: É muito comprida?

(*Já tinha ouvido muita poesia nesse dia*)

CAVALEIRO BRANCO: É comprida, mas é muito, *muito* bonita. Toda a gente que me ouve cantá-la começa a chorar, senão... (*cala-se abruptamente*)

ALICE: Senão o quê?

CAVALEIRO BRANCO: Senão não começam, sabes? O nome da canção chama-se "*Olhos de Bacalhau*".

ALICE: Ah, então é esse o nome da canção?

CAVALEIRO BRANCO (*um pouco aborrecido*): Não, não estás a perceber. É assim que se *chama* o nome. O nome na realidade é "*O Velho Ancião*".

ALICE: Nesse caso eu devia ter perguntado "É assim que se *chama* a canção"?

CAVALEIRO BRANCO: Não, não devias nada, isso é uma coisa completamente diferente! A canção chama-se "*Modos e Maneiras*", mas isso é só como ela se *chama*, percebes?

ALICE (*já completamente atarantada*): Afinal, qual é a canção?

CAVALEIRO BRANCO: Era onde eu ia chegar. A canção é, na verdade, “Assentado no Portão”, e fui eu que inventei a música.

*(Dito isto, para o cavalo e larga as rédeas sobre o pescoço do animal. Começa a bater lentamente o compasso com uma mão e, agradado pela música, o seu rosto meigo e pateta ilumina-se de um sorriso débil. De todas as coisas esquisitas que Alice viu na sua viagem do outro lado do Espelho, esta foi aquela que sempre recordou mais nitidamente. Vários anos volvidos, conseguia ainda reviver toda aquela cena, como se tivesse sido ontem... os meigos olhos azuis e o sorriso afectuoso do Cavaleiro... o pôr-do-sol brilhando-lhe nos cabelos e reflectindo-se na sua armadura um clarão de luz que a cegava... o cavalo andando calmamente por ali, com as suas rédeas pendendo-lhe do pescoço, pastando a relva a seus pés... e, atrás, as negras sombras da floresta... tudo isto Alice fixou como um quadro e, com uma mão em pala sobre os olhos, encostou-se a um árvore, observando o estranho par, e ouvindo, meio a sonhar, a música melancólica da canção.)*

CAVALEIRO BRANCO: “Tudo te conto e mais não posso contar,  
Há pouco para relatar.  
Vi um velho ancião,  
Assentado no portão.

*Falando sem restrição  
Com a boca cheia de pão;  
Ressonando como um trovão,  
Nesse passado Verão  
Assentado no portão.”*

*(Ao cantar as últimas palavras da balada, o Cavaleiro pega nas rédeas, e volta a cabeça do cavalo para a estrada por onde tinha vindo.)*

CAVALEIRO BRANCO: Só tens que andar mais uns metros pelo monte abaixo e passar um pequeno regato até seres Rainha. Esperas aqui e acenas-me com o lenço quando eu chegar àquela curva da estrada, para me dares coragem.

ALICE: É claro que espero. E muito obrigada por me teres acompanhado até tão longe... e obrigada pela canção. Gostei muito.

CAVALEIRO BRANCO (*incrédulo*): Ainda bem. Mas não choraste tanto como eu julgava.

ÀRVORE: Chorei eu!

*(Apertam as mãos. O Cavaleiro afasta-se e cavalga lentamente pela floresta. Alice acena-lhe com o lenço e espera até o perder de vista.)*



COELHO E RÃ:

### **8ª Jogada**

**Alice avança para a oitava casa da Rainha. Coroação.**

**Rainha Vermelha avança para a casa do Rei. Exame.**

**[Alice, Coroa]**

ALICE (*largando a correr pelo monte abaixo*): Espero ter-lhe dado coragem. E agora vou direita ao último regato e depois serei Rainha! Oh, quanta majestade!

(*Rapidamente chega à margem do regato.*)

ALICE (*grita, saltando por cima do curso de água*): Finalmente achar-me-ei no Oitavo Quadrado!

(*Deita-se a descansar num pequeno relvado fofo como musgo, semeado, aqui e ali, de pequenos canteiros de flores.*)

ALICE: Oh, como eu estou contente por ter chegado até aqui! (*exclama, muito espantada, levando as mãos à cabeça*) Mas o que é que *tem* a minha cabeça? (*diz consigo mesma, tirando a coisa da cabeça e pousando-a no regaço para ver o que era*) Mas como é que isto veio cá parar sem eu saber?

COELHO E RÃ:

## 9ª Jogada

**Alice torna-se Rainha.**

**As Rainhas fazem Roque.**

**Divide um pão por uma faca... o que é que isso dá? Pão com manteiga, claro!**

**[Alice, Rainha Branca, Rainha Vermelha, Rã Rouca, Coro de Vozes, Roque, Criatura/Lagosta]**

*(o movimento “roque” é feito através de cliques fotográficos)*

ALICE: Que maravilha! Nunca pensei que seria Rainha tão cedo... E digo-lhe já, vossa Majestade, *(num tom severo, ralhando consigo própria)* não é nada próprio continuar assim refastelada na relva! Bem sabe que as Rainhas têm de dar-se ao respeito!

*(Alice levanta-se e começa a andar de um lado para o outro... ao princípio muito direita, porque tinha medo que a coroa lhe caísse da cabeça. Mas consolou-se com a ideia de que não havia ninguém a vê-la.)*

RAINHA BRANCA: Sabes somar? Quantos são um e um e um e um e um e um e um e um e um e um e um?

ALICE: Não sei. Perdi a conta.

RAINHA VERMELHA *(interrompendo)*: Ela não sabe somar. Sabes subtrair? Quanto é oito menos nove?

ALICE *(prontamente)*: Oito menos nove, não sei fazer. Mas...

RAINHA BRANCA: Ela não sabe subtrair. Sabes dividir? Divide um pão por uma faca... o que é que isso dá?

ALICE: Acho que...

RAINHA VERMELHA *(respondendo por Alice)*: Pão com manteiga, claro. Tenta lá outra subtracção. Se tirares um osso a um cão o que é que fica?

ALICE: O osso não ficava, claro, se eu o tirasse... e o cão também não havia de lá ficar porque vinha atrás de mim para me morder... e *eu* com certeza também não ficava onde estava!

RAINHA VERMELHA: Então achas que não ficava nada?

ALICE: Acho que essa é a reposta.

RAINHA VERMELHA: Pois estás enganada, como de costume. Ficava a cabeça do cão.

ALICE: Mas como é que...

RAINHA VERMELHA: Ora, pensa lá! O cão perdia a cabeça, não era?

ALICE (*insegura*): Se calhar.

RAINHA VERMELHA (*triumfante*): Então, se depois o cão se fosse embora, a cabeça ficava para trás!

ALICE (*seriamente*): Podiam ir para sítios diferentes.

RAINHAS (*em uníssono, com olhar de censura*): Ela não consegue fazer contas *nenhumas*!

ALICE (*voltando-se de repente para a Rainha Branca, porque não gostava que lhe apontassem defeitos*): E você sabe?

RAINHA BRANCA (*engoliu em seco e fechou os olhos*): Sei fazer contas de somar, se me derem algum tempo. Mas não consigo subtrair de modo *nenhum*.

RAINHA VERMELHA: Presumo que saibas o abecedário?

ALICE: É claro que sei.

RAINHA BRANCA (*sussurrando*): Eu também. Havemos de o repetir muitas vezes juntas. E ainda te conto um segredo: sei ler palavras com uma letra! Não achas o máximo? Mas não desanimes porque também hás-de lá chegar.

RAINHA VERMELHA: Sabes responder a perguntas de cultura geral? Como é que se faz o pão?

ALICE (*grita entusiasmada*): Ai isso eu sei! Primeiro, a massa...

RAINHA BRANCA: Não achas que uma maçã pode ser perigosa?

ALICE (*muito ufana, exibindo os seus conhecimentos*): Mas é massa de farinha, de trigo que é segado...

RAINHA BRANCA: E o trigo fica cego por causa da maçã? Não podes descurar esses pormenores, sabes?

RAINHA VERMELHA (*interrompendo muito preocupada*): Arejemos-lhe a cabeça. Há-de estar febril de tanto pensar.

(*Ambas as Rainhas puseram mãos à obra, abanando a menina com ramos de folhas, até que Alice lhes implorou que parassem porque estava a ficar despenteada.*)

RAINHA VERMELHA: Ela agora já está boa. Sabes línguas estrangeiras? Como é que se diz “patati-patatá” em francês?

ALICE (*muito séria*): “Patati-patatá” não é uma palavra da nossa língua.

RAINHA VERMELHA: Quem é que disse que era?

ALICE (*triumfante*): Se me disserem a que idioma pertence “patati-patatá”, eu digo-vos como é que se diz em francês!

RAINHA VERMELHA (*levantando-se, muito empertigada*): As Rainhas nunca impõem condições.

RAINHA BRANCA (*muito inquieta*): Ora, não vamos brigar por causa disso. O que é que causa o relâmpago?

ALICE (*muito decidida*): A causa do relâmpago é o trovão. Mas não, não! Queria dizer ao contrário.

RAINHA VERMELHA: Agora é tarde para emendares. Depois de teres dito uma coisa não podes voltar atrás e tens de assumir as consequências.

*(as duas Rainhas dormem profundamente e rressonam alto e bom som.)*

ALICE: Acordem, suas pesadonas!

COELHO E RÃ: Alice encontra-se diante de uma porta em arco sobre a qual estão gravadas as palavras “RAINHA ALICE”. Em cada lado da porta há uma campainha – uma diz “Campainha das Visitas” e a outra “Campainha dos Criados”.

*(Nesse instante a porta abre-se um bocadinho e uma criatura com um bico muito comprido põe a cabeça de fora.)*

CRIATURA (*come crustáceos e lambe os dedos*): Só admitimos pessoal para a semana!

*(Alice bate e toca em vão durante muito tempo. Finalmente uma rã muito velha, sentada debaixo da árvore, levanta-se e aproxima-se, coxeando, de Alice. A rã veste amarelo forte e calça umas botas enormes.)*

RÃ (*com uma voz rouca*): O que é que se passa agora?

ALICE: Onde é que está o criado encarregue de vir responder à porta?

RÃ: Qual porta?

ALICE (*furiosa*): Esta porta, evidentemente!

RÃ (*aproximando-se da porta, tocando-lhe como se estivesse a experimentar se a tinta saía.*): Responder à porta? O que é que ela tem andado a perguntar?

ALICE: Não percebo o que estás a dizer.

RÃ: Parece-me que falo português, não achas? És surda ou quê? O que é que a porta te perguntou?

ALICE (*impaciente*): Nada! Eu é que tenho estado a bater nela.

RÃ: Não devias... não devias. Ela assim aborrece-se. (*aproxima-se da porta e dá-lhe um grande pontapé. Ofegante.*) Se a deixares em paz ela também não te faz mal.

ALICE (*desesperada*): O melhor é eu entrar imediatamente. (*corre para dentro, instaurando-se um silêncio com a sua aparição*)

COELHO E RÃ:

## 10ª Jogada

**Alice faz oitos. Banquete.**

**Rainha Branca avança para a sexta casa da Torre da Rainha. Sopa.**

**[Alice, Rainha Branca, Rainha Vermelha, Perna de Carneiro/Bailarina do Moulin Rouge, Bolo de Bolacha, Duquesa do Leque, Convidada Que Fala em Silêncio, Ouriço]**

*(Enquanto percorre o grande salão, muito nervosa, Alice olho de relance para a mesa e reparou que havia cerca de cinquenta convidados de todas as espécies: animais, pássaros, flores.)*

ALICE (*pensando*): “Ainda bem que vieram sem esperar que eu os convidasse. Eu cá nunca saberia quem é que devia convidar.”

*(À cabeceira da mesa estão três cadeiras, duas delas ocupadas pela Rainha Vermelha e pela Rainha Branca, e a do meio estava vazia. Alice senta-se nela, sentindo-se um pouco incomodada com tanto silêncio e desejosa de que alguém falasse.)*

RAINHA VERMELHA: Perdeste a sopa e o peixe. Sirvam a carne!

*(Os empregados servem uma perna de carneiro e Alice fica consternada, visto que não sabia cortar carne com osso.)*

RAINHA VERMELHA: Parece que estás com vergonha. Deixa que te apresente a perna de carneiro. Alice, Carneiro; Carneiro, Alice.

*(A perna de carneiro levanta-se da travessa e curva-se diante de Alice. Alice faz também uma vénia, sem saber se há-de ter medo ou achar graça.)*

ALICE: Permitam-me que vos sirva. (*pegando na faca e no garfo, olhando para uma Rainha e depois para a outra.*)

RAINHA VERMELHA (*decidida*): Certamente que não. É contra a etiqueta trinchar alguém a quem acabámos de ser apresentados. Levem a carne!

*(Os criados levam a perna e trazem um enorme bolo de bolacha.)*

ALICE (*apressadamente*): Por favor não me apresentem ao bolo. Senão não como nada. Posso servir-vos?

RAINHA VERMELHA (*amuada e resmungona*): Bolo, Alice; Alice, Bolo. Levem o bolo!

*(Os empregados levam rapidamente o bolo sem que Alice lhe retribuísse a vénia. Não percebendo porque é que a Rainha Vermelha era a única que podia dar ordens, experimentou gritar.)*

ALICE (*gritando*): Criado! Traga o bolo!

(*O bolo apareceu-lhe logo à frente. Era enorme. Cortou uma fatia e ofereceu-a à Rainha Vermelha.*)

BOLO: Que impertinência! Gostava de saber como é que *tu* te sentias se te cortassem uma fatia, criatura!

(*Alice permaneceu calada e a olhar para ele de boca aberta.*)

RAINHAS VERMELHA: Diz qualquer coisa. É ridículo deixar toda a conversa a cargo do bolo!

ALICE: Sabe, hoje já me recitaram imensa poesia. (*assustada por descobrir que, assim que abrira a boca, se fizera um silêncio de morte, e todos os olhos se tinham fixado nela*) E o que me parece estranho é que todos os poemas, de uma maneira ou de outra, metiam peixes. Sabe porque é que esta gente gosta tanto de peixes?

RAINHA VERMELHA (*despropositadamente*): A respeito de peixes... (*num tom muito sério e ponderado, aproximando a boca do ouvido de Alice*)... Sua Alteza Branca conhece uma adivinha muito engraçada... toda em verso... sobre um peixe. Gostarias de ouvir?

RAINHA BRANCA (*murmurando ao ouvido de Alice*): Sua Alteza é muito amável em falar nisso. Gostava *tanto* de recitar! Posso?

ALICE (*educadamente*): Se faz favor.

(*A Rainha Branca riu-se, encantada, e beliscou a bochecha de Alice.*)

RAINHA BRANCA:

- "*Primeiro, há que apanhar o peixe.*

*É fácil: até um bebé o podia pescar.*

RAINHA VERMELHA: Vamos beber à tua saúde. À saúde de Alice! (*gritou em plenos pulmões, e todos o convidados começaram imediatamente a beber de maneiras estranhas: alguns voltaram os copos ao contrário sobre a cabeça como se fossem abafadores, e beberam o líquido que lhes escorreu para a casa; outros derrubaram os jarros, e beberam o vinho que pingou da toalha; e três deles, que pareciam cangurus, meteram-se na travessa do carneiro e começaram a lamber o molho. Franzindo o sobrolho a Alice*) Devias fazer um belo discurso para agradeceres.

RAINHA BRANCA (*sussurrando a Alice enquanto esta se levanta, muito obediente mas algo assustada*): Muito obrigada mas não preciso.

RAINHA VERMELHA (*muito empertigada*): Ora, não faltava mais nada!

(*Alice tem grandes dificuldades em manter-se no lugar enquanto discursa: as duas Rainhas empurram-na tanto dos dois lados que quase a erguem em ombros.*)

ALICE: Levanto-me para vos agradecer...

RAINHA BRANCA (*agarrando no cabelo de Alice com as duas mãos*): Tem cuidado! Vai acontecer qualquer coisa.

*(Acontecem de facto muitas coisas. As velas sobem disparadas até ao tecto, as garrafas pegam prontamente num par de pires que envergam como asas e fazem dos garfos as suas pernas. Começam a esvoaçar em todas as direcções. No lugar da Rainha Branca encontrava-se sentada a perna de carneiro.)*

*(entram todos e ficam de frente para a imagem Dente de Leão)*

ALICE (*gritando e saltando sobre a mesa*): Não suporto mais isto!

TODOS: Puxa com força a toalha de mesa. os pratos, as travessas, os convidados e as velas caem.

COELHO E RÃ:

**11ª Jogada**

**Alice toma a Rainha Vermelha e ganha.**

**[Alice, Rainha Vermelha]**

*(Alice ergue a Rainha Vermelha da mesa. Sacode-a para trás e para a frente com toda a força. A Rainha Vermelha não resiste de modo nenhum. O seu rosto começa a encolher, e os seus olhos põe-se muito grandes e muito verdes. À medida que Alice a abana, continua a diminuir... e a engordar... e parece mais fofa... e mais redonda... e... vê-se que a Rainha Vermelha, afinal, é...)*

**TEATRO DA GARAGEM  
2016**

**ALICE – TMB**

**Bragança**

M95 P/ENTRADA

M96 P/ALCO

M11 DEPOIS ALISO

M12 C/SOM

M13 TODOS EM PALCO

M14 Atravessam palco

M14,5 Começam a sair

M15 Coelho no morco

M16 DEIXA

M17 DEIXA

M18 SAI

M18,5 DEIXA

M19 RÁ SAI

# ALICE

COELHO E RÃ:

Tudo começou quando Alice perseguiu o Coelho Branco apressado. Para onde se dirigia, de onde viria? Queda lenta num buraco. Escolher crescer ou encolher. Quem sou eu? Ah, esse grande enigma! Lembras-te do que aprendeste na Escola? Lembras-te das canções de infância? Lembras-te de dançar? Do que é que te lembras afinal? Das tartes de mirtilos e framboesas. Quem as roubou? Processo judicial julgado em tribunal. Cortem-lhe a cabeça! Não sabes nada. Nada de nada! Mas não se nadava assim... A sentença primeiro e o veredicto no fim!

M12

## Prólogo

[Alice, Rainha Branca, Rei Branco, Caixa com Espelho, Rato]

ALICE (passa através do vidro e salta agilmente para a sala do espelho e repara em várias peças de xadrez na lareira entre as cinzas): Cá estão o Rei e a Rainha Vermelhos. E ali estão o Rei e a Rainha Brancos sentados na bordinha da pá. ... E aqui vêm duas Torres de braço dado... (ouve-se um guincho. A caixa movimenta-se estabelecendo uma sequência dinâmica com a descrição.)

M13

ALICE PASTA NO TABULEIRO

(imagem e fogo.)

RAINHA BRANCA (gritando): É a voz da minha filha! (empurra o Rei, derrubando-o entre as cinzas) Minha querida Lily! Meu rebento real! (começa a trepar pelo guarda-fogo da chaminé como uma louca).

REI (esfregando o nariz magoado na queda): Real o tanas!

RAINHA BRANCA (depois de Alice a ter levado pelos ares para perto da sua filha barulhenta): Cuidado com o vulcão!

REI BRANCO (ansioso): Qual vulcão?

RAINHA BRANCA (ofegante): Levou-me... pelos ares. Vê lá se sobes até aqui de modo normal. Não deixes que te mandem pelo ar!

ALICE (vendo a demora do rei): Ora, por esse andar vais demorar horas e horas a chegar à mesa. O melhor é eu ajudar-te, não é? (pega no Rei delicadamente, transporta-o mais devagar do que fizera com a Rainha, mas, antes de o pousar na mesa, sacode-o para o livra das cinzas. Pousa-o perto da Rainha. O Rei cai de costas e Alice, assustada, tenta encontrar água para lhe dar mas só encontra um tinteiro, quando regressa, o Rei já está recuperado e a cochichar com a Rainha amedrontadamente.)

M15

REI PARA EM FRENTE RAINHA

REI (*sussurrando*): Estou-te a dizer, querida, fiquei com os bigodes todos arrepiados!

RAINHA: Tu não tens bigodes.

REI: Jamais esquecerei o terror daquele momento.

RAINHA: Esqueces-te sim, se não tomares nota disso.

REI (*tira enorme bloco de notas do bolso e escreve nele. Alice, tendo uma ideia, pega no lápis e escreve por ele. Rei tenta controlar o lápis mas é inútil*): Minha Querida! Tenho mesmo de arranjar um lápis mais fino. Não consigo ajeitar-me com este. Escreve todo o tipo de coisas que eu não quero...

RAINHA BRANCA (*olhando para o bloco*): Que tipo de coisas? Assim não estás a tomar nota dos teus sentimentos!

ALICE (*enquanto olha para o Rei Branco, Alice folheia um livro que está sobre a mesa. Pensando.*): Porque está tudo escrito numa língua que desconheço?

M15.5  
REI SAÍ

(*imagem com movimento horizontal de página*)

RARAZOADO

E os espín-laroz en grã grãgriganta  
Mimejoroz erã os rzlzentos  
Gyropvavam e prodvavam en arata;  
Grilhente era, e os latorhos agilentos

ALICE: Rarazoado. É muito bonito. Parece que me enche a cabeça de ideias... só que não sei bem quais são! Porém, com certeza que houve alguém que matou alguma coisa...

M16

COELHO E RÃ:

**1ª Jogada**

Alice encontra a Rainha Vermelha. M16,1 solta

Rainha Vermelha avança para a quarta casa da Torre do Rei. M16.2 deixa

Correr depressa. M17 RÃ sai

[Alice, Rainha Vermelha]

(Alice desata a correr pelo jardim e vai pelo caminho contrário ao da Rainha Vermelha que dá de caras com ela.) M20 PÉ NO CHÃO PASSO GRANDE

RAINHA VERMELHA: De onde é que tu vens? E para onde é que vais? Olha-me nos olhos, tem tento na língua e não estejas sempre a torcer os dedos. (Alice acata as instruções da Rainha, e tenta explicar, sem sucesso, que não encontrava o seu caminho): Não entendo o que queres dizer com o teu caminho. Aqui todos os caminhos são meus...mas como é que vieste aqui parar? (mais gentilmente) Aproveita para fazeres uma vénia enquanto pensas no que vais dizer. Sempre poupamos tempo.

ALICE (com os seus botões): «Quando voltar para casa hei-de experimentar. Da próxima vez que me atrasar para o jantar»

RAINHA VERMELHA (consultando o relógio): Já é tempo de responderes. Abre um bocado mais a boca quando falas, e nunca te esqueças de dizer «Vossa Majestade».

ALICE: Eu só queria ver como é que era o jardim, Vossa Majestade...

RAINHA VERMELHA (fazendo uma festinha na cabeça de Alice): Assim é que é. Apesar de que quando falas em «jardim»...comparado com outros jardins que eu já vi, este parece um matagal.

ALICE (continuando):...e pensei em tentar chegar até ao cimo do monte...

RAINHA VERMELHA (interrompendo): Quando falas em «monte»... aquele comparado com outros que eu te poderia mostrar, seria um vale.

ALICE (contradiz): Não seria nada. Um monte não pode ser um vale, bem sabe. Isso seria um disparate.

RAINHA VERMELHA (abana a cabeça): Podes chamar-lhe o disparate que quiseres. Mas, comparado com outros dispartes que eu já ouvi, parece-me mais sensato que um dicionário! M20,5

ALICE (*faz outra vénia à Rainha. Caminham pelo reino*): Ora, parece que está dividido como um enorme tabuleiro de xadrez! Devia haver uns homens a andar algures por ali...e de facto há! (*excitada*) É um enorme jogo de xadrez que está a ser jogado por todo o mundo...se é que isto é realmente o mundo. Oh, que divertido! (*tímida*) Quem me dera ser um deles! Não me importava nada de ser um Peão, desde que pudesse participar...mas está claro que *gostaria* mais de ser uma Rainha.

RAINHA VERMELHA (*sorri*): Isso é fácil. Se quiseres, podes ser um Peão da Rainha Branca, visto a Lily ainda ser muito nova para jogar. E comesas pelo segundo quadrado. Quando chegares ao Oitavo serás Rainha...

(*Desatam a correr de mãos dadas. A Rainha está sempre a gritar «Mais depressa! Mais depressa».*)

ALICE (*desconcertada*): «Será que todas as coisas se movem connosco?»

RAINHA VERMELHA (*como que adivinhando o pensamento de Alice*): Mais depressa! Não tentes falar!

ALICE (*completamente extenuada*): Já estamos a chegar?

RAINHA VERMELHA: A chegar? Ora, já passamos por lá há dez minutos! Mais depressa! (*continuum a correr*) Vamos! Vamos! Mais depressa! Mais depressa! (*Alice quase desmaia devido a tamanha velocidade. Param. Amavelmente, encostando Alice numa árvore*): Agora podes descansar um bocadinho.

ALICE (*espantada*): Ora, parece-me que temos estado sempre debaixo desta árvore! Está tudo tal e qual como estava!

RAINHA VERMELHA: Evidentemente. Como é que querias que estivesse?

ALICE (*ainda um pouco ofegante*): Bem, na nossa terra, é costume chegar-se a outro sítio quando corremos muito depressa durante muito tempo como nós fizemos.

RAINHA VERMELHA: Que terra tão lenta! *Aqui*, como vês, é preciso corrermos o mais depressa possível para ficarmos sempre no mesmo lugar. Se quiseres chegar a outro sítio, tens de correr pelo menos ao dobro desta velocidade!

ALICE (*implorando*): Preferia não o experimentar por favor! Não me importo nada de ficar aqui...só que estou cheia de sede e de calor!

RAINHA VERMELHA (*simpática*): Sei muito bem de que é que gostavas! (*tira uma caixinha do bolso*) Queres um biscoito? (*Alice aceita, apesar de não ser essa a sua vontade.*)

M22

BATE PALMA  
P/ COMEÇAR A  
CORRER

M25

PALMA P/  
PARAR DE  
CORRER

M26

8 CAMPAINHA

*Puxa uma fita métrica, mede o chão e enterra estacas em certos sítios) Enquanto te refrescas, eu vou tirando as medidas. Quando chegar aos dois metros, dou-te umas instruções. Queres outro biscoito?*

M26,2 RAINHA

ALICE: Não obrigada. Um chega  *muito* bem.

RAINHA VERMELHA: Espero que já não tenhas sede, então? (*sem esperar pela resposta*) Quando chegar aos *três* metros, repito as instruções que é para não te esqueceres. Quando chegar aos *quatro*, digo-te adeus. Quando chegar aos *cinco*, desapareço. (*termina de enterrar as estacas e refaz lentamente o percurso demarcado. Chega à estaca de dois metros, volta-se*) Mas tu não dizes nada?

ALICE (*gagueja*): Não...não...sabia que tinha de dizer alguma coisa agora.

RAINHA VERMELHA (*com tom de censura*): Pois *devias* ter dito: «é muito amável da sua parte contar-me tudo isso.» No entanto vamos fingir que disseste. Adeus!

(*Alice faz uma vénia e volta a sentar-se.*)

M27 RAINHA  
SAI

COELHO E RÃ:

**2ª Jogada**

Alice atravessa a terceira casa da Rainha de comboio.

Fx

Rainha Branca avança para a quarta casa do Bispo da Rainha atrás do xaile.

M28 DEIXA

Viajar.

M30 DEIXA

[Alice, Revisor, Coro de Vozes, Cavalheiro de Papel, Bode, Escaravelho, Burro, Veado, Tuidledum, Tuidledim, Corvo, Árvore, Xaile, Roca, Rei Vermelho]

REVISOR: Os bilhetes por favor! (*todos exibem uns bilhetes enormes*) Então, então (*furioso*) mostra lá o teu bilhete pequena!

M30.5

CORO DE VOZES: Não o faças esperar, pequena! É que o tempo dele vale mil libras cada minuto!

AVANÇAM  
DUAS  
MIUDAS

ALICE (*assustada*): Receio bem que não tenha nenhum. No lugar de onde vim não vendiam bilhetes.

CORO DE VOZES: De onde ela veio não havia espaço para uma bilheteira. A terra lá vale mil libras cada centímetro!

REVISOR (*protesta*): Nada de desculpas. Devias ter comprado um ao maquinista.

CORO DE VOZES: O homem que conduz a máquina. É que só o fumo vale mil libras cada baforada!

ALICE (*pensando*): «É inútil dizer o que quer que seja.»

CORO DE VOZES (*pensando em coro*): «É melhor não dizeres nada. Só as palavras valem mil libras cada uma!»

ALICE: «Esta noite vou sonhar com mil libras de certeza!»

M35

REVISOR (*examina Alice com um telescópio, depois com um microscópio e finalmente por um binóculo de ópera*): Estás a viajar na direcção contrária. (*Fecha a janela e sai*)

CAVALHEIRO DE PAPEL: Uma criança tão pequena devia saber a direcção por onde ir, nem que não soubesse o próprio nome!

BODE (*fecha os olhos. Em voz alta*): Ela devia saber ao menos a direcção da bilheteira, nem que não soubesse o abecedário!

ESCARAVELHO: Ela terá de ser devolvida com a bagagem!

BURRO (*engasga-se*): Vamos mudar de máquinas...

ALICE: «Parece um burro a zurrar»

CORO DE VOZES (*com voz suave*): Podias inventar um trocadilho assim: com o urro do burro a zurrar. Se é uma menina prendada deviam mandá-la de presente numa encomenda, sabem...

ALICE: «Deve haver imensa gente nesta carruagem!»

OUTRAS VOZES (*todos desenhados*): - Deviam mandá-la pelo correio, embora precisasse de selo. - Mas não vês que não é? Deviam era mandá-la num telegrama. - O melhor é ela puxar o comboio durante o resto do caminho.

(*DESTINO INCERTO*)  
CAVALHEIRO DE PAPEL (*sussurra-lhe*): Não ligues ao que eles todos dizem, minha querida, mas compra um bilhete de ida e volta de cada vez que o comboio parar. M36

(*Ouve-se o apito da locomotiva*):

BODE (*com a cabeça fora da janela*): É só um regato. Temos de saltar por cima dele. 1137 SAEM

ALICE: «Mas ao menos assim chegamos à Quarta Casa» (sente a carruagem no ar e agarra-se à barba do Bode)

ALICE (*Segue caminho. Encontra um bosque e entra nele.*) «Porque não serve de nada voltar para trás» M37.5 *de*

(*com os seus botões*): Este deve ser o bosque onde as coisas não têm nome. O que será que vai ser do meu nome quando lá entrar? Não gostava nada de o perder... (*chega ao bosque, debaixo das árvores*) Bem, de qualquer forma já é um consolo depois de todo aquele calor encontrar uma...uma...uma *quê?* (*não consegue pensar na palavra*) Quero dizer, pôr-me debaixo da...da...*disto*, ora! (*toca no tronco da árvore*) Como será que isto se chama? Quer-me parecer que não tem nome...ora, é evidente que não! (*Cala-se durante momentos*) Então, afinal *sempre* aconteceu! E agora, quem sou eu? Hei-de lembrar-me, se puder! Estou certa que sim! (*Passado um tempo*) «A...tenho a certeza de que começa por A!» (*Aparece um veado*) Anda cá, anda cá! (*Estende a mão para lhe fazer uma festinha. O animal recua.*) DEIXA

VEADO (*com voz suave*): Como te chamas?

ALICE: «Quem me dera a mim saber» (*responde tristemente*) Neste momento, nada.

VEADO: Pensa lá outra vez. Assim não pode ser.

ALICE (*timidamente*): E se começasses por dizer-me como é que tu te chamas? Acho que isso era capaz de ajudar.

VEADO: Já te digo, se formos até ali mais adiante. *Aqui não me consigo lembrar. (Avançam juntos pelo bosque. Alice abraça o pescoço do Veado até que chegam a uma outra clareira. O Veado salta repentinamente e liberta-se do braço de Alice. Grita, encantado) Sou um Veado! E tu, valha-me Deus! És uma criança humana! (assusta-se e foge)*

ALICE (*com vontade de chorar*): Mas agora já sei o meu nome, o que sempre é um consolo. Alice... Alice... não tornarei a esquecer-me. (*Continua a caminhar.*)

M38 RÃ  
JALTA

COELHO E RÃ: Encontra invariavelmente duas tabuletas que indicam o mesmo caminho, uma que dizia «CASA DO TUIDLEDUM», e a outra «CASA DO TUIDLEDIM».

M39  
SAEM

ALICE: Quer-me parecer que vivem na mesma casa! Porque será que isso não me ocorreu antes? Mas não posso demorar-me lá muito tempo. Vou só bater à porta e cumprimentá-los... «Como têm passado?»...e depois pergunto-lhes como é que se sai do bosque. Só queria era chegar ao Oitavo Quadrado antes que se faça noite.

(*Continua a andar, sempre a falar sozinha, até que encontra dois homens gorduchos. Alice recua, mas recupera rapidamente o ânimo. Estavam plantados debaixo de uma árvore com o braço à volta do pescoço um do outro. Alice consegue identificá-los porque um tem as letras "DUM" bordadas na gola, e o outro as letras "DIM".*)

ALICE (*pensando*): "Calculo que ambos tenham escrito "TUIDLE" atrás." (*Alice começa a nadar em volta deles para ver se têm a palavra bordada na parte de trás dos colarinhos. Os dois encontravam-se tão quietos que Alice se esquece momentaneamente de que estão vivos.*)

M40 Sã  
SOM

DUM (*assustando-a fortemente*): Se julgas que somos bonecos de cera devias pagar, bem sabes. Os bonecos de cera não foram feitos para serem vistos de graça, de maneira nenhuma!

DIM: Pelo contrário, se achas que estamos vivos, devias falar connosco.

ALICE: É certo que estou muito arrependida.

DIM: Sei muito bem em que é que estás a pensar. Mas não é nada assim, de maneira nenhuma. Pelo contrário, se assim fosse, poderia ser; e se assim acontecesse, assim seria; mas como não é, não pode ser. Tem lógica.

M40,05  
à DEIXA

ALICE: Estava a pensar qual seria o melhor caminho para sair deste bosque. É que está a ficar tão escuro... seriam capazes de me dizer, por favor? (*Os dois gorduchos limitam-se a*

olhar um para o outro, sorrindo. Parecem-se com dois rapazes da escola e Alice aponta automaticamente a Tuidledum.) Responda o primeiro!

DUM (berrando): De maneira nenhuma! (fechou a boca com um estalido)

ALICE: Responda o seguinte!

DIM: Pelo contrário!

DUM: Começaste mal! A primeira coisa que se faz quando se visita alguém, é perguntar "Como tem passado?" e dar um aperto de mão! (os dois irmão abraçam-se um ao outro e estendem as mãos para apertar das de Alice. Alice pega nas mãos de ambos ao mesmo tempo para não ofender nenhum deles. Começam a dançar à roda e Alice nem espanta ouvir música a tocar. Dá a impressão de que vem da árvore. Alice canta "À Roda da Amoreira" e parece-lhe que está a cantar há muito tempo. Os outros dois bailarinos, por serem gordos, depressa perdem o fôlego.)

M 40.07

M 40.08

M 40.11

M 40.12

DUM (ofegante): Quatro vezes à roda é o suficiente para uma dança. (a música cala-se ao mesmo tempo que param de dançar. Os dois irmãos largam as mãos de Alice e ficam a olhar para ela durante um minuto. Alice não sabe como iniciar uma conversa com duas pessoas com quem acaba de dançar.)

ALICE: Espero que não estejam muito cansados.

DUM: De maneira nenhuma. E muito obrigado pelo teu cuidado.

DIM: Estamos muito agradecidos! Gostas de poesia?

ALICE: Sim, bastante... de certo tipo de poesia. Podiam-me dizer, por favor, o caminho para sair deste bosque?

DIM (voltando-se para DUM com um ar muito solene): O que é que lhe hei-de recitar?

DUM: Recita-lhe a mais comprida. (dá um grande abraço ao irmão)

DIM:

- "Brilhava o Sol...

ALICE: Se é muito comprida não se importava de me indicar primeiro o caminho... (Tuidledim sorri docemente e recomeça)

DIM:

- "Brilhava o SOL!"  
(improvisado)

M41 à  
DEIXA

M45 SAI  
SOM

ALICE (sobressaltada, por ouvir uma coisa que lhe parece o som de uma grande máquina a vapor no meio do bosque, embora ache mais provável que seja um animal feroz. Receosa.): Costumam andar por aqui tigres ou leões?

DIM: É só o Rei Vermelho a rressonar!

DIM E DUM: Anda vê-lo! (*cada um pega numa mão de Alice e levam-na até ao sítio onde o Rei dorme.*)

DUM: Não é bonito de se ver? (*o Rei tem um enorme barrete de dormir vermelho com uma borla na ponta. Está todo enrodilhado e enxovalhado. Ressoa alto e bom som*) Ressoa de tal maneira que por pouco não lhe salta a cabeça do pescoço.

ALICE: Tenho medo de que ele se constipe ali a dormir na relva molhada

DIM: Ele está a sonhar. E com que é que achas que está ele a sonhar?

ALICE: Isso é uma coisa que ninguém pode adivinhar.

DIM: Ora, está a sonhar contigo! (*batendo palmas de contentamento*) E para onde é que pensas que ias se ele deixasse de sonhar contigo?

M45.1

ALICE (*convictamente*): Ficava onde estou.

DIM (*com desprezo*): Não ficavas nada! Não ficavas em lado nenhum, porque não passas de um sonho dele!

DUM: Se aquele Rei ali acordasse tu apagavas-te logo... Puf! ... que nem uma vela!

ALICE (*indignada*): Não me apagava nada! Além disso, se eu sou apenas um sonho dele, gostava de saber o que é que vocês são.

DUM: Idem, idem.

DIM (*gritando*): aspas, aspas!

ALICE: Shiu! Com esse barulho todo ainda o acordas.

DUM: Bem, não merece a pena falares em acordá-lo se tu és só um sonho dele. Sabes perfeitamente que não és real.

ALICE (*começando a chorar*): Sou real, pois.

DIM: Não te tornas mais real por estares a chorar. Não tens nenhuma razão para chorar.

ALICE (*rindo-se por entre as lágrimas*): Se eu não fosse real não conseguia chorar.

DUM (*num tom sobranceiro*): Espero que não estejas convencida de que isso são lágrimas a sério?

M45.2

ALICE (*enxuga as lágrimas e esforça-se para parecer animada*): Seja como for é melhor eu ir-me embora do bosque, porque está a ficar realmente muito escuro. Acham que vai chover? (*DUM abre imediatamente um grande guarda-chuva e cobre a si e ao irmão*) *(vêdes)*

DUM: Não, não me parece... pelo menos aqui debaixo não chove, de maneira nenhuma.

ALICE: Mas pode chover cá fora?

DIM: Pode, se quiser. Não temos nada contra. Pelo contrário.

ALICE (*pensando*): “Que egoísta!” (*Dum salta debaixo do guarda-chuva e agarra Alice pelo pulso*)

DUM: Estás a ver aquilo? (*apontando com um dedo trémulo para uma coisinha branca debaixo de uma árvore*)

ALICE: É só uma roca mas não é dessas com um fuso. É só uma velha roca de brincar que está partida.

DUM (*batendo furiosamente com o pé e arrancando os cabelos*): Bem me parecia! Está estragada! (*olha para DIM que entretanto se sentou no chão tentando esconder-se debaixo do guarda-chuva*)

ALICE (*agarrando DUM pelo braço*): Escusas de ficar tão zangado por causa de uma roca velha.

DUM (*mais furioso do que nunca*): Mas não é nada velha! Estou-te a dizer que é nova... comprei-a ontem... a minha rica ROCA NOVA!

(*DIM esforça-se por fechar o guarda-chuva com ele lá dentro. Acaba por rebolar no chão embrulhado no guarda-chuva com a cabeça de fora. Ali fica estatelado, abrindo e fechando a boca e os olhos enormes tal qual um peixe.*)

DUM (*um pouco mais calmo*): Está claro que nos vamos bater.

M45.6

ÇA DEIXA

DIM (*amuado, saindo de gatas debaixo do guarda-chuva*): Parece que sim. Mas ela tem de nos ajudar a equipar.

(*Os dois irmãos penetram no bosque de mãos dadas e voltam um minuto depois carregando uma data de coisas: mantas, travesseiros, tapetes, toalhas de mesa, redomas de travessa e baldes.*)

DUM (*para Alice*): Espero que tenhas habilidade para prender coisas com alfinetes e amarrá-las. Não sei como é que vai ser, mas temos de vestir estas coisas todas.

ALICE (*atafulha-os com imensa tralha. Pensando ao mesmo tempo que acomoda ma almofada no pescoço de DIM*): “Quando estiverem prontos, hão-de estar piores que um chouriço.

DIM: Para evitar que nos cortem a cabeça. Sabes, isso é uma das coisas piores que nos podem acontecer numa batalha... Ficar sem cabeça. (*Alice ri-se.*)

DUM: Pareço-te muito pálido? (*com um tacho na cabeça*)

ALICE: Bem... Sim... Um bocadinho.

DUM (*em voz baixa*): Normalmente sou muito corajoso. Só que hoje por acaso dói-me a cabeça.

DIM: E a mim doem-me os dentes! Estou muito pior do que tu.

ALICE: Então se calhar era melhor não lutarem hoje.

DUM: Temos de lutar um bocadinho, mas pode ser por pouco tempo. Que horas são agora?

DIM: Quatro e meia.

DUM: Lutamos até às seis e depois vamos jantar.

DIM (*tristemente*): Está bem. E ela pode assistir. Só que é melhor não te aproximares muito, porque quando eu fico furioso começo a bater em tudo o que me aparece à frente.

DUM: E eu bato em tudo o que encontro à frente ou atrás!

ALICE (*rindo*): Nesse caso, deves bater nas árvores muitas vezes.

DUM (*fanfarrão*): Acho que não sobrar nenhuma árvore de pé aqui à volta quando tivermos acabado.

ALICE: E tudo por causa de uma roca!

DUM: Não tinha ficado tão chateado se ela não fosse nova.

ALICE (*pensando*): "Quem me dera que aparecesse o corvo imponente!"

DUM: Bem, só há uma espada. Mas podes ficar com o guarda-chuva que também é aguçado. Só que temos de começar depressa. Está a escurecer imenso.

DIM: Muitíssimo.

(*Escurece tão de repente que Alice teme que seja uma tempestade.*)

ALICE: Que nuvem tão grande e preta que vem aí! E a correr tão depressa! Meu Deus, até parece que tem asas!

(*entra Corvo*)

DUM (*numa voz muito esganiçada*): É o corvo!

(*os dois irmãos dão à sola e desaparecem num credo. Alice entra de novo no bosque e para debaixo de uma grande árvore.*)

ALICE (*pensando*): "Aqui não me apanha ele. É grande de mais para passar por entre as árvores. Mas quem me dera que não batesse tanto as asas... Parece um furacão! Olha, lá vai um xaile levado pelo vento!"

M46  
"a DEIXA"

(*entra o deo*)

M46,5

COELHO BRANCO E RÃ:

M47  
RÃ E  
COELHO  
Entrem

### 3ª Jogada

Alice com xaile encontra a Rainha Branca.

FX5 Rainha Branca avança para a quinta casa do Bispo da Rainha e transforma-se em Ovelha.

M47.1  
DEVA

Pão-com-manteiga, pão-com-manteiga, pão-com-manteiga...

M48 | Xai  
RÃ e  
Coelho

[Alice, Rainha Branca, Xaile, Corvo]

(Alice apanha o xaile e procura os dono. Aparece a Rainha Branca a correr <sup>Xaile</sup>esbaforida, estendendo os braços como se voasse. Alice aproxima-se dela com o xaile.)

ALICE (ajudando a Rainha a compor o xaile): Ainda bem que eu estava por perto

(Rainha Branca olhou para Alice e balbuciou para si umas palavras imperceptíveis parecidas com “pão-com-manteiga, pão-com-manteiga”.)

ALICE (timidamente): Passou bem, Rainha Branca?

RAINHA BRANCA: Bem, se tu achas que esta coisa está bem passada. A mim não me parece nada.

ALICE (sorrindo): Se Vossa Majestade me disser como é que se faz, tentarei o meu melhor.

RAINHA BRANCA (resmungando): Mas eu não quero nada disto! Há duas horas que estou a passar a minha roupa a ferro.

ALICE (pensando): “Está tudo amarrotado e tudo preso por alfinetes!”

ALICE: Dá-me licença que lhe ajeite o xaile?

RAINHA (melancolicamente): Não percebo o que se passa com ele! Acho que está com os azeites. Já o preguei aqui, ali, e em toda a parte, mas não há maneira de o contentar.

ALICE (compondo delicadamente o xaile): Mas não pode cair-lhe bem porque todos os alfinetes estão pregados do mesmo lado. E, meu Deus, o estado em que tem o cabelo!

RAINHA (suspirando): A escova enredou-se nele!

ALICE (liberta a escova dos cabelos da Rainha e penteia-a): Ora vê, está muito melhor assim! Mas devia arranjar uma aia!

RAINHA: Contrato-te já com todo o prazer! Dois tostões por semana e marmelada dia sim, dia não.

ALICE (*rindo*): Mas eu não quero estar ao seu serviço... e não sou grande apreciadora de marmelada.

RAINHA: É uma marmelada muito boa.

ALICE: Bem, pelo menos *hoje*, não me apetece.

RAINHA: Mesmo que te apetecesse não comias nenhuma. A regra é marmelada ontem e marmelada amanhã, mas nunca marmelada *hoje*.

ALICE: Bem, alguma vez há-de chegar *hoje*.

RAINHA: Não chega nada. É marmelada dia sim, dia não. E aqui estamos sempre em dia não.

ALICE: Não compreendo, é muito confuso.

RAINHA (*amavelmente*): É o que dá viver de frente para trás. Ao princípio fica-se sempre um bocado tonto...

ALICE (*espantada*): Viver de frente para trás! Nunca ouvi falar em tal coisa!

RAINHA: Mas tem a grande vantagem de a memória funcionar nos dois sentidos.

ALICE: Tenho a certeza de que a *minha* só funciona num sentido. Não consigo lembrar-me das coisas antes de elas sucederem.

RAINHA (*acusatória*): Fraca memória a tua que só funciona às arrecuas.

ALICE: De que espécie de coisas é que se lembra melhor?

RAINHA: Oh, das coisas que aconteceram na semana que vem. Dou-te o exemplo do mensageiro do Rei. Está agora de castigo no calabouço e o julgamento só começa na próxima quarta-feira. E é claro que o crime é o último na ordem dos acontecimentos.

ALICE: E se ele nunca cometer um crime?

RAINHA: Tanto melhor, não achas?

ALICE: Está claro que era melhor. Mas não seria nada bom tê-lo castigado.

RAINHA: Pois aí é que tu te enganas. Alguma vez foste castigada?

ALICE: Só por me ter portado mal.

RAINHA: E tenho a certeza de que passaste a portar-te muito melhor!

ALICE: Sim, mas isso é porque efectivamente eu tinha feito qualquer coisa de mal pela qual fui castigada. É essa a diferença.

RAINHA: Mas se não tivesses feito mal, ainda seria melhor. Sempre melhor, e melhor, e melhor! (*gritando*)

ALICE (*pensando*): “Há aí qualquer coisa que não bate certo...”

RAINHA (*gritando e sacudindo a mão como se quisesse livrar-se dela*): Ai, ai, ai! Tenho o dedo a sangrar! Ai, ai, ai!

(*Alice tapa os ouvidos com as mãos.*)

ALICE: O que é que se passa? Picou-se no dedo?

RAINHA: Por enquanto ainda não. Mas hei-de picar-me não tarda nada. Ai, ai, ai!

ALICE (*com vontade de rir*): E quando é que tenciona fazê-lo?

RAINHA: Quando voltar a apertar o xaile. O pregador soltar-se-á que nem uma mola. Ai, ai!

(*O pregador abriu-se de repente e a Rainha desajeitadamente agarrá-lo para tornar a apertá-lo.*)

ALICE: Cuidado! Assim não o consegue segurar! (*Alice tenta apanhar o pregador mas foi tarde de mais. A Rainha pica-se no dedo.*)

RAINHA (*sorrindo*): É por isso que eu estava a sangrar, vês! Agora já percebes como é que as coisas aqui se passam.

ALICE: Mas porque é que não grita agora?

RAINHA: Ora, já gritei tudo há bocado. Qual era a utilidade de repetir o berreiro?

(*Entretanto começa a clarear.*)

ALICE: Suponho que o corvo já se foi embora. Estou tão contente! Pensava que estava a ficar de noite.

RAINHA: Quem me dera a mim poder estar contente! Mas nunca me consigo lembrar de como é que isso se faz. Deves ser muito feliz por viveres neste bosque e poderes ficar contente quando te apetece.

ALICE: Só que me sinto aqui tão sozinha. (*correm-lhe duas grandes lágrimas pelas faces*)

RAINHA: Ora, não te ponhas assim! Pensa que já és uma menina crescida. Pensa em tudo porque já passaste hoje. Pensa nas horas que são. Pensa em tudo e mais alguma coisa mas não chores!

ALICE (*rindo-se por entre as lágrimas*): Consegue parar de chorar se pensar nas coisas?

RAINHA: Só assim é que se consegue. Ninguém consegue fazer duas coisas ao mesmo tempo, sabes? Ora pensemos na tua idade, para começar. Quantos anos tens?

M49,01

XAILE  
LARGA  
RAINHA

M49,05

DEIXA

M49,1

Sai  
CORVO

ALICE: Sete anos e meio, precisamente.

RAINHA: Escusas de dizer “preciosamente”, que eu sei muito bem dar valor às coisas. Agora digo-te eu uma coisa, a ver se lhe dás valor. Hoje faço exactamente cento e um ano, cinco meses e um dia.

ALICE: Não posso acreditar!

RAINHA: Ai não? Tenta lá outra vez: fecha os olhos e respira fundo. \_\_\_\_\_

M49,2

ALICE: Não vale a pena tentar. (*rindo*) Ninguém pode acreditar em coisas impossíveis.

OU DEIXA

RAINHA: Cá a mim parece-me que não tens muito prática. Quando eu era da tua idade, treinava quatro horas e meia por dia, e às vezes chegava a imaginar seis coisas impossíveis antes do pequeno-almoço. (*pregador solta-se e uma rajada de vento leva o xaile da Rainha*) Lá se vai outra vez o xaile! (*corre atrás dele e desta vez consegue recuperá-lo*) Apanhei-o! Agora vais ver como consigo voltar a pregá-lo sozinha!

M49,5

ALICE: Espero que isso queira dizer que o seu dedo já está melhor?

SAI RAINHA

COELHO BRANCO E RÃ:

4ª Jogada

FX 6 Alice avança para a quinta casa da Rainha.

M49.6  
DEIXA

FX 7 Rainha Branca avança para a oitava casa do Cavalo do Bispo. Pousa o Ovo na prateleira.

M49.65  
DEIXA

“Eu nunca dou as coisas para as mãos das pessoas...Tens de ir lá tu buscá-lo”

M49.7

[Alice, Rainha/Ovelha, Juncos Perfumados, Pescador, Caranguejo, Coisa Que Se mexe Muito]

SÓ RÃ  
E COELHO

RAINHA: Oh, muito melhor! Muito me-lhor! Me-lhor! Me-e-lhor! Mééé! (*balindo*)

(*Alice olha para a Rainha que subitamente parece ter-se embrulhado em lã. Esfrega os olhos e torna a olhar. Encontra-se numa pequena loja sombria com os cotovelos apoiados no balcão. À sua frente está uma velha ovelha com uns óculos muito grandes sentada num cadeirão a fazer tricô*)

VELHA: O que é que tu queres comprar?

ALICE: Ainda não sei. Primeiro gostava de olhar à volta a ver o que é que há, se não se importa.

VELHA: Podes ver à tua frente e dos lados, se quiseres. Mas não podes olhar a toda a volta, a não ser que tenhas olhos na parte de trás da cabeça.

(*A loja parecia estar cheia de toda a espécie de coisas. Mas quando Alice fixa os olhos numa prateleira, a para perceber exactamente o que contém, essa prateleira em particular está vazia, embora todas as outras estejam a abarrotar.*)

ALICE (*perseguido em vão uma coisa brilhante muito grande, que às vezes parecia uma boneca e outras uma caixa de costura, e encontrava-se sempre na prateleira de cima daquela que ela observava*): As coisas aqui mexem-se muito! E esta é a mais irritante de todas. Mas já sei como a vou apanhar. Vou segui-la até à última prateleira de todas. Com certeza que se acanhará de subir pelo tecto! (*o plano falha porque a coisa atravessa o tecto calmamente*)

M50

VELHA (*pegando noutra par de agulhas*): És uma menina ou um pião? Pões-me tonta a andar assim à roda. (*trabalha agora com catorze pares de agulhas ao mesmo tempo*)

DEIXA

ALICE (*muito espantada. Pensando*): “Como é que ela *pode* tricotar com tantas agulhas ao mesmo tempo? Parece-se cada vez mais com um porco-espinho!”

VELHA (*passando-lhe um par de agulhas*): Sabes remar?

ALICE: Sim, mais ou menos... mas não na terra... e nunca com agulhas...

(as agulhas transformam-se em remos nas suas mãos e ela achou-se num barquinho, vogando entre as margens.)

PESCADOR (gritando e pegando noutra par de agulhas): Pena!

(Alice continuou a remar. Reparou que algo de esquisito se passava com a água porque de vez em quando os remos enredavam-se em qualquer coisa, e era difícil puxá-los para cima.)

PESCADOR (voltando a gritar, pegando em mais agulhas): Pena! Pena! Senão ainda apanhas um caranguejo não tarda.

ALICE (pensando): “Um caranguejo pequenino! Não me importava nada.”

PESCADOR (furiosa, pegando numa data de agulhas): Não me ouviste dizer “Pena”?

ALICE: Ouvi, pois. Já o disse várias vezes... e muito alto. Já agora, diga-me, por favor, onde é que *estão* os caranguejos?

PESCADOR(enfiando algumas agulhas no cabelo): Na água, evidentemente! Pena, digo-te eu!

ALICE (aborrecida): *Porque é* que diz “Pena” tantas vezes? Eu não sou nenhum pássaro.

PESCADOR: Mas caíste que nem uma pata.

(Alice fica ofendida e permanece calada)

ALICE (grita encantada): Oh, por favor! Há ali juncos perfumados! E são *tão* bonitos!

OVELHA (sem levantar olhos do tricô): Escusas de me pedir “por favor”. Não fui eu que os lá pus, e não os vou tirar de lá.

ALICE: Não... mas o que eu queria dizer era... por favor... será que podemos fazer uma pausa para colher alguns? Senão se importa de parar o barco um instante..

OVELHA: Como queres tu que *eu* o pare? Se deixares de remar, ele pára com certeza.

(Alice arregaçou as mangas da camisola, e mergulhou os braços à altura do cotovelo, para apanhar os juncos junto à raiz sem os partir, esquecendo-se da Ovelha.)

ALICE: Só espero que o bote não se volte! Oh, aquele é *tão* bonito! Só que eu não sou capaz de lá chegar. (irritada) Quase como se fosse de propósito. (havia sempre um junco mais belo a que ela não conseguia chegar). Os mais bonitos estão sempre mais longe!

(Alice fica obstinada dos juncos crescerem *tão* longe. Regressa ao seu poiso e começa a arranjar os juncos. Os juncos começam a murchar e a perder todo o seu perfume e encanto mas, sendo apenas juncos de sonho, derretiam-se quase como neve, amontando-se aos pés de Alice. Ainda não se tinha afastado muito quando a pá de um dos remos ficou presa na água. Por conseguinte o punho do remo apanhou-a por baixo do queixo e, apesar dos seus

MSD,01  
DEIXA

MSD.1  
DEIXA

*sucessivos gemidos foi arrastada do banco e estatelou-se num monte de juncos. Não se magoou e levantou-se rapidamente.)*

PESCADOR (*continuando a tricotar*): Que belo caranguejo que tu apanhaste.

ALICE (*espreitando cautelosamente pela borda do barco para a água escura*): Era? Não vi. Quem me dera não o ter deixado ir embora... Gostava tanto de levar para casa um pequeno caranguejo!

(*Ovelha ria-se, trocista, continuando a tricotar*)

ALICE: Há muitos caranguejos por aqui?

PESCADOR: Caranguejos e toda a espécie de coisas.

OURIÇO: Há muito por onde escolher, mas tens de te decidir.

OVELHA: Diz-me lá, o que é que queres comprar? \_\_\_\_\_

M50,2

DEIXA

ALICE (*num tom de voz entre o espanto e o susto, já que os remos, e o barco, e o rio tinham desaparecido subitamente, e ela encontrava-se novamente na pequena loja sombria*): Comprar! Gostava de comprar um ovo, se faz favor. A como é que os vende?

OVELHA: A cinco tostões e um centavo cada um... e dois a dois tostões.

ALICE (*admirada, puxando do porta-moedas*): Então dois são baratos do que um?

OVELHA: Só que se comprares dois *tens* de comer os dois.

ALICE (*pousando o dinheiro no balcão*): Então só quero *um*, se faz favor. É que se calhar estão podres, já se vê.

OVELHA (*pegando no dinheiro e guardando-o numa caixa*): Eu nunca dou as coisas para a mão das pessoas... isso assim não pode ser. Tens de ir lá tu buscá-lo. \_\_\_\_\_

M50,3

SPEM

(*A Ovelha dirige-se ao extremo oposto da loja, e colocou o ovo em pé sobre uma prateleira*)

ALICE (*tacteando o caminho por entre as mesas e as cadeiras, já que neste sítio da loja fazia mesmo muito escuro*): "Parece-me que, quanto mais me aproximo do ovo, mais ele se vai afastando. Deixa-me cá ver, será isto uma cadeira? Mas é evidente que tem ramos! Que estranho encontrar árvores numa loja! E isto aqui parece mesmo um regato! Bem, esta é a loja mais estranha que já vi na vida." \_\_\_\_\_

M50,4

DEIXA

(*Alice continuou, cada vez mais espantada, porque todas as coisas se transformavam numa árvore assim que ela chegava ao pé delas, e ficou à espera que acontecesse o mesmo ao ovo.*)

M50,5

ENTRA

SAPD

COELHO E RÃ:

### 5ª Jogada

Alice avança para a sexta casa da Rainha.

FX

Rainha Branca avança para a oitava casa do Bispo da Rainha, fugindo do Cavaleiro do Bispo.

M50,56  
DEIXA

Um nome *tem* de significar alguma coisa?

M50,6  
SAI RÃ E  
COELHO

[Alice, Humpty Dumpty, Árvore, Lebre, Coro de Vozes]

*(Mesas e cadeiras da loja da Ovelha transformadas em árvores. O ovo que Alice comprou continua a crescer e adquire contornos humanos. Alice aproxima-se e vê que o ovo tem olhos, boca e nariz. Percebe que o ovo é Humpty Dumpty. Humpty Dumpty, com a sua enorme cara, está sentado em cima de um muro muito alto e estreito, tão estreito que Alice estranha como consegue manter o equilíbrio. Ele senta-se de pernas cruzadas como um turco. Humpty Dumpty olha na direcção oposta e não repara em Alice, pensa que ela é uma boneca de trapos. Alice estende os braços para apanhar Humpty Dumpty, pois espera que este caia a qualquer instante do topo do muro.)*

ALICE (*pensando*): “Não pode ser mais ninguém! Tenho tanta certeza como se ele tivesse o nome escarrapachado na testa.”

ALICE (*em voz alta, a estender os braços para agarrar Humpty Dumpty, caso ele caia*): E como se parece com um ovo!

HUMPTY DUMPTY (*protesta, olhando para o outro lado, após longo silêncio*): É mesmo muito irritante chamarem-me ovo!

ALICE (*explicando delicadamente*): Eu só disse que o Senhor se parecia com um ovo! (*acrescenta, tentando transformar o comentário em elogio*) E bem sabe que há ovos muito bonitos.

HUMPTY DUMPTY (*como de costume a olhar na direcção contrária*): Ele há gente com menos juízo do que uma criança de colo! (*Alice fala numa voz quase inaudível. Humpty Dumpty ralhando*) Não estejas para aí a falar sozinha. (*olhando-a pela primeira vez*) Mas diz-me como te chamas e a que vens.

ALICE: Chamo-me Alice, mas...

HUMPTY DUMPTY (*interrompendo*): É um nome bastante estúpido! Mas o que é que significa?

ALICE (*incrédula*): Um nome *tem* de significar alguma coisa?

HUMPTY DUMPTY (*com uma curta risada*): É claro que tem. O *meu* nome significa a forma que eu tenho... e é muito elegante, diga-se de passagem. Com um nome como o teu, quase que podias ter qualquer forma.

M 50, 61

DEIXA

ALICE: Porque é que estás aqui sentado tão sozinho?

HUMPTY DUMPTY (*gritando*): Ora, porque não tenho companhia! Achavas que eu não sabia responder *a essa*? Pergunta lá outra.

ALICE: Não te parece que estavas mais seguro no chão? (*sem pretender que ele se deite a adivinhar, mas exprimindo muito simplesmente a sua amável preocupação por aquela esquisita criatura*) O muro é tão estreito!

HUMPTY DUMPTY (*escarnece*): Que adivinhas tão simples que tu fazes! É claro que não acho! Ora, se *eu* alguma vez caísse... o que é bastante improvável, mas *se* eu caísse... (*franze os lábios, põe um ar tão solene majestoso que Alice mal consegue conter o riso*) ... *se* eu caísse...*prometeu-me o rei que...* ah sim! Bem vejo que estás a empalidecer! Não pensaste que eu fosse dizer isto, pois não? *Prometeu-me o rei... com a sua própria boca... que...que...*

ALICE (*interrompe imprudentemente*): Que mandava todos os seus homens e os seus cavalos.

HUMPTY DUMPTY (*gritando, num ataque de fúria*): Ora, isso é mesmo muito feio! De certeza que estiveste a ouvir atrás das portas... ou das árvores... e pelas chaminés... senão não podias ter adivinhado!

ALICE (*muito docemente*): Mas não fiz nada disso! Vem escrito num livro.

HUMPTY DUMPTY (*num tom de voz mais calmo*): Ah, pois, eles bem podem escrever essas coisas num *livro*. Chama-se a isso uma *História de Portugal*, é o que é. Agora, olha-me bem para mim! Sou alguém que já falou com um rei... se calhar nunca viste ninguém tão importante. E, para te mostrar que não fico orgulhoso por isso, dou-te licença que me apertes a mão. (*sorri de orelha a orelha e estende a mão a Alice, que olha para ele com alguma apreensão e aperta-lhe a mão*)

M 50, 62

DEIXA

M 50, 63

# CHOQUE ELECTRIC

ALICE (*pensando*): “Se ele abrisse mais o sorriso, os cantos dos lábios juntavam-se com certeza na parte de trás da cabeça. E então *nem sei* o que é que lhe acontecia à cabeça! Era capaz de rachar!”

M 50, 66

HUMPTY DUMPTY: Sim, todos os cavalos e todos os seus homens. Punham-se logo de pé

# CHOQUE ELECTRIC

num instante, ai isso é que punham! Todavia, esta conversa está a desenrolar-se demasiado depressa. Voltemos à penúltima frase que dissemos.

ALICE (*muito educadamente*): Receio bem que não consiga lembrar-me.

HUMPTY DUMPTY: Nesse caso, recomeçamos. E é a minha vez de escolher um assunto... Portanto, vou-te fazer uma pergunta. Quantos anos é que disseste que tinhas?

ALICE (*faz contas de cabeça*): Sete anos e seis meses.

HUMPTY DUMPTY (*exclamando triunfante*): Está errado! Nunca disseste nada disso!

ALICE: Pensei que querias dizer “Quantos anos *tens*?”

HUMPTY DUMPTY: Se eu quisesse dizer isso, dizia-o. (*pensativo*) Sete anos e meio! Uma idade bastante incómoda. Se me tivesses pedido o *meu* conselho, ter-te-ia dito “Fica-te pelos sete”... mas agora já é muito tarde.

ALICE (*indignada*): Eu nunca peço conselhos sobre o meu crescimento.

HUMPTY DUMPTY: És muito orgulhosa?

(*Alice fica ainda mais assombrada com esta sugestão.*)

ALICE: O que eu quero dizer é que uma pessoa não pode parar de crescer.

HUMPTY DUMPTY: *Uma* se calhar não. Mas duas podem. Com uma ajudinha, podias ter-te ficado pelos sete.

ALICE: Que belo cinto o seu. (*achou que já tinham esgotado o assunto da idade. E se iam escolher assuntos à vez, agora estava na vez dela. Corrige, pensado melhor*) Pelo menos... um belo laço, era o que eu devia ter dito... (*acrescenta desconsolada*) Não, um cinto, quero eu dizer... peço perdão!

M50,69  
A DEIXA

(*Humpty Dumpty parece extremamente ofendido e ela começa a arrepender-se de ter escolhido aquele assunto.*)

ALICE (*pensando*): “Se eu ao menos soubesse onde fica o pescoço e onde fica a cintura!”

(*Humpty Dumpty está manifestamente muito zangado e permanece calado durante um ou dois minutos.*)

HUMPTY DUMPTY (*resmungando, em voz cavernosa*): É muito irritante quando uma pessoa não sabe distinguir um laço de um cinto!

ALICE: Eu sei que é muita ignorância da minha parte.

HUMPTY DUMPTY (*compadecido*): É um laço, minha filha, e, como dizes, é muito bonito. Foi um presente do Rei e da Rainha Brancos. Ora aí tens!

ALICE (*bastante satisfeita porque afinal escolhera um bom assunto*): A sério?

HUMPTY DUMPTY (*com um ar muito compenetrado cruza um joelho sobre o outro e enlaça as mãos neles*): Foram eles que mo deram. Deram-me de presente de desaniversário.

ALICE (*perplexa*): Perdão?

HUMPTY DUMPTY: Não me ofendeste.

ALICE: Quero dizer, o que é um presente de desaniversário?

HUMPTY DUMPTY: É um presente dado quando não fazemos anos, claro.

ALICE: Eu cá gosto mais de presentes de aniversário.

HUMPTY DUMPTY: Não sabes do que estás a falar! Quantos dias tem um ano?

ALICE: Trezentos e sessenta e cinco.

HUMPTY DUMPTY: E quantos aniversários tens tu?

ALICE: Um.

HUMPTY DUMPTY: E se subtraíres um a trezentos e sessenta e cinco, quantos ficam?

ALICE: Trezentos e sessenta e quatro, claro.

(*Humpty Dumpty desconfia um bocado da resposta.*)

HUMPTY DUMPTY: Preferia ver isso num papel.

(*Alice não contém um sorriso, mas tira do bolso um bloco de notas e escreve-lhe a conta:  $365-1=364$ . Humpty Dumpty pega no bloco e olha-o com atenção.*)

HUMPTY DUMPTY: Parece-me bem feito...

ALICE: Estás a segurá-lo de pernas para o ar!

HUMPTY DUMPTY (*exclama alegremente enquanto vira o bloco ao contrário*): Olha pois estava! Cá me queria parecer que estava um bocado esquisito. Como eu ia a dizer, *parece-me* bem feito, embora neste momento não tenha tempo para conferir a conta. Mas o que ela mostra é que há trezentos e sessenta e quatro dias em que se podem receber presentes de desaniversário...

ALICE: Com certeza.

HUMPTY DUMPTY: E só *um* para os presentes de aniversário, sabes? Ora, glória para ti!

ALICE: Não entendo o que quer dizer com “glória”.

HUMPTY DUMPTY (*sorrindo com um ar de desprezo*): Pois não... até eu te dizer. Quer dizer, “ora aí tens um argumento imbatível”.

ALICE: Mas “glória” não quer dizer “um argumento imbatível”.

HUMPTY DUMPTY (*sobranceiro*): Quando *eu* emprego uma palavra, ela quer dizer exactamente exactamente o que me apetecer... nem mais nem menos.

ALICE: A questão é se você *pode* fazer com que as palavras queiram dizer tantas coisas diferentes.

HUMPTY DUMPTY: A questão é quem é que tem o poder... é tudo.

(*Alice fica demasiado perplexa para dizer o que fosse.*)

HUMPTY DUMPTY: Algumas delas têm bastante mau génio... especialmente os verbos: esses são os mais orgulhosos... com os adjectivos podemos fazer tudo o que nos der na real gana, mas não com os verbos... Porém eu cá posso muito bem com uma data deles! “Impenetrabilidade”, é o que eu te digo.

ALICE: Podia dizer-me por favor o que é que isso significa?

HUMPTY DUMPTY (*parecendo muito agradado*): Agora é que estás a falar como uma menina muito sensata. Com “impenetrabilidade” quis dizer que já falámos bastante sobre este assunto e que, já agora, bem podias dizer o que tencionas tu fazer a seguir, pois suponho, que não queiras ficar aqui parada toda a vida.

ALICE (*pensativa*): É muita coisa para atribuir como significado a uma palavra. O Senhor parece ser muito bom a explicar palavras. Pode ter a amabilidade de explicar-me o que significado de um poema chamado “Rarrazoado”?

HUMPTY DUMPTY: Ora diz lá. Sou capaz de explicar todos os poemas que já foram inventados... e muitos dos que não foram. *REUNIA VÍDEO*

M50,8  
ENTRA  
RÁ E COELHO

COELHO E RÃ (recitam o poema do espelho):

*“Grilhente era, e os lagrolhos agilentos  
Giropyavam e broquyavam em atranta;  
Mimejosos erã os urzilentos,  
E os espin-laros em grã gragriganta.”*

M50,9 | SKI  
PAR COELHO

HUMPTY DUMPTY: Já chega aí para começar. Há aí muitas palavras difíceis. “Grilhente” quer dizer quatro horas da tarde, altura em que se começam a grelhar as coisas para o jantar.

M60  
TIPO P/  
PARTIDA

ALICE: Parece-me bem. E “agilentos”?

HUMPTY DUMPTY: Bem, “agilentos” significa “ágeis e peganhos”. Bem vês, é uma palavra composta... dois significados numa só palavra.

ALICE: Já estou a ver. E o que são “lagrolhos”?

HUMPTY DUMPTY: Bem, os “lagrolhos” são uma espécie de texugos... uma espécie de lagartos... uma espécie de saca-rolhas

ALICE: Devem ser criaturas muito esquisitas.

HUMPTY DUMPTY: Pois são, e fazem o ninho debaixo dos relógios de Sol. Além disso vivem de queijo.

ALICE: E o que quer dizer “giropyavam” e “broquyavam”?

HUMPTY DUMPTY: “Giropyar” é andar às voltas como um giroscópio. “Broquyar” é fazer buracos como uma broca.

ALICE: E “atranta” é a relva que cresce debaixo de um relógio de Sol, não é?

HUMPTY DUMPTY: Claro. Chama-se “atranta” porque é onde o relógio atrasa.

ALICE: E adianta.

HUMPTY DUMPTY: Exactamente. Bem, depois “mimejosos” quer dizer “miseráveis” e “esponjosos”, outra palavra composta. E um “urzilento” é um pássaro magro e feio com as penas espetadas por todo o lado... como uma vassoura de urze.

ALICE: Então e “espin-laros”? Acho que lhe estou a dar muito trabalho.

HUMPTY DUMPTY: Bem, um “*espim*” é uma espécie de porco verde, mas não sei muito bem o que quer dizer “*laro*”. Acho que é uma forma arcaica de “lar”, e que eles saíram do lar e se perderam, percebes?

ALICE: E o que quer dizer “*gragriganta*”?

HUMPTY DUMPTY: Bem, “*gragrigar*” é uma coisa entre gritar e gargarejar com dores de garganta. Quem é que te recitou essa coisa tão difícil? \_\_\_\_\_

M60  
A PEIXA

ALICE: Li eu num livro. Mas já hoje me recitaram uma poesia muito mais fácil do que essa. Acho que foi o Tuidledim...

HUMPTY DUMPTY (*estendendo as suas enormes mãos*): Bem, já que falamos de poesia... Eu cá, quando toca à poesia, sou um ás a recitar.

ALICE (*apressadamente, esperando impedi-lo de começar*): Oh, não será necessário!

HUMPTY DUMPTY (*ignorando o comentário*): Os versos que vou recitar foram escritos exclusivamente para teu deleite.

(*Alice achou que, sendo assim, tinha mesmo de ouvir, pelo que se sentou.*)

ALICE (*tristemente*): Muito obrigada.

HUMPTY DUMPTY: “*No Inverno, quando cai a neve,  
Canto para ti esta canção breve*”

(*explicando*) Só que eu não canto.

ALICE: Bem vejo que não. \_\_\_\_\_

M61.7  
C/# CHOCQUE

HUMPTY DUMPTY (*todo empertigado*): Se consegues *ver* se eu estou ou não a cantar, tens uma vista muito apurada.

M61.17  
AUTO

“*Mandei aos peixinho um recado,  
Dizendo: «Fazei isto do meu agrado»;*

ALICE: Acho que não estou a compreender muito bem.

HUMPTY DUMPTY: Para a frente já é mais fácil.

“*Mandei-lhes de novo dizer:  
«Será melhor obedecer»*

COELHO E RÃ:

**6ª Jogada**

~~FX10~~ Alice avança para a sétima casa da Rainha Floresta ——— H 62,5

~~FX11~~ Cavalo Vermelho avança para a segunda casa do Rei Xeque. ——— H 62,6

**Bolo de Bolacha.**

[Alice, Soldado a pé, Soldado a cavalo, Cavalo, Rei Branco, Fadosga, Fofinho, Unicórnio, Leão, Rainha Branca, Bolo de Bolacha (traz uma bandeja com um bolo invisível)]

H 70 Rã Coelho  
SAEM

*(O bosque é invadido por soldados, primeiro em grupos de dois e três, depois aos dez e vinte, e finalmente em multidões que parecem encher toda a floresta. ALICE esconde-se atrás de uma árvore com medo de ser atropelada e fica a vê-los passar. Os soldados aguentam-se mal nas pernas, estão constantemente a tropeçar nisto ou naquilo e, sempre que um cai, caiem logo uma data de outros atrás dele, de tal maneira que o chão fica coberto de montes de homens. Chega a cavalaria. Desembarçam-se melhor do que os soldados de infantaria, mas os cavalos também tropeçam de vez em quando. Sempre que um cavalo tropeça, o seu cavaleiro cai. Alice consegue sair do bosque para uma clareira, onde encontra o Rei Branco sentado no chão, a rabiscar afanosamente no seu bloco de notas.)*

REI BRANCO: Mandei-os a todos! Não viste por acaso nenhum dos meus soldados quando vinhas do bosque, minha querida?

ALICE: Vi sim. Vários milhares, acho eu.

REI BRANCO *(a consultar o bloco)*: Quatro mil duzentos e sete é a conta exacta. Não consegui mandar todos os cavalos, sabes, porque dois deles são precisos para o jogo. E também não mandei os dois Mensageiros. Foram ambos à cidade. Olha para estrada e diz-me lá se os consegues ver.

ALICE: Ninguém vai na estrada.

REI BRANCO: Quem me dera ter uns olhos como os teus. Conseguir ver Ninguém! E ainda por cima a esta distância. Com a luz que está, já é um milagre *eu* conseguir ver as pessoas!

*(Alice não presta atenção a nada disto, pois continua a olhar fixamente para a estrada, com uma mão sobre os olhos a fazer de pala.)*

ALICE: Já estou a ver alguém! Mas está a aproximar-se muito lentamente... e que estranho comportamento!

*(HUMPTY DUMPTY ergue a voz quase num grito ao declamar estes versos.)*

*Disse-lhe eu num tom decidido;  
Aliás, gritei-lhe ao ouvido.*

ALICE (*pensando*): “Eu cá é que não era o mensageiro *nem* que me pagassem!”

*“E porque a porta não cedia  
Tentei a maçaneta, todavia...”*

*Longo silêncio.*

ALICE (*timidamente*): É tudo?

HUMPTY DUMPTY: É tudo. Adeus.

*(ALICE achou o fim um bocado abrupto, mas dado o inequívoco convite à sua retirada, achou que não seria de boa educação ficar. Por isso, levantou-se e estendeu a mão.)*

ALICE (*o mais amavelmente que lhe foi possível*): Adeus, até à vista.

ALICE (*soletrando para si, em voz alta*): Nunca vi ninguém mais ob-nó-xio...

*(Sempre era um consolo dizer palavras caras em voz alta. Porém, não chega a acabar a frase, pois nesse momento um grande estrépito faz estremecer a floresta de uma ponta à outra.)*

M62.3  
Sai ao

(O Mensageiro saltita para a frente e para trás, contorcendo-se que nem uma enguia e aproxima-se com as suas mãos enormes estendidas como leques de cada lado.)

REI BRANCO: De modo nenhum! É um Mensageiro luso-português com um comportamento luso-português. Só procede assim quando está feliz. E chama-se Fadosga (o nome dito por ele rimava com melga).

ALICE (recordando a canção de um jogo): Amo o meu amor com um F porque é Feliz. Odeio-o com um F, porque é Fútil. Dou-lhe de comer... sande de Fiambre e Feno. Chama-se Fadosga e vive...

REI BRANCO: Vive numa fábrica. (sem a menor intenção de se juntar ao jogo, enquanto Alice procura lembrar-se do nome de uma cidade começada por F). O outro Mensageiro chama-se Fofinho, diga-se. Tenho de ter dois, sabes. Um para ir e outro para vir.

ALICE: Peço perdão?

REI BRANCO: Não é lá muito respeitável pedir.

ALICE: Eu só quis dizer que não compreendia. Um para ir e outro para vir?

REI BRANCO: Pois não te estou a dizer? Tenho de ter dois: para mandar buscar e trazer. Um para ir buscar e outro para trazer.

(Chega Fadosga. Está tão estafado que nem consegue falar, mas agita as mãos e faz terríveis caretas ao rei.)

REI BRANCO (na esperança de desviar a atenção do Mensageiro da sua pessoa): Esta menina ama-te com um F. (O comportamento luso-português do Mensageiro torna-se cada vez mais extraordinário, com ele a rebolar os olhos violentamente.) Estás-me a assustar. Sinto-me tonto... Dá-me uma sande de fiambre! (A este pedido o Mensageiro abre um saco que lhe pende do pescoço e dá ao REI uma sande que este devora em três tempos.) Outra! (murmura debilmente): Agora dá-me o feno. (Alice regozija-se ao ver que o monarca se anima com o feno. A mastigar) Não há nada como comer feno quando se tem tonturas.

ALICE: Parece-me que seria melhor atirar-lhe água fria... ou sais de cheiro.

REI BRANCO: Eu não disse que não havia nada melhor. Disse que não havia nada como. (estendendo a mão ao Mensageiro para que lhe dê mais feno) Por quem é que passaste na estrada?

FADOSGA: Ninguém.

M70.6  
SAI VIDEO  
ESCALA

M70.65  
C/ MUSICA  
SEXY

M70.66  
REI BATE  
PÉ. SAI  
MUSICA

REI BRANCO: Pois foi. Esta menina também o viu. Por isso é evidente que Ninguém anda mais devagar do que tu.

FADOSGA: Esforço-me muito. De certeza que ninguém anda muito mais depressa do que eu!

REI BRANCO: Não pode ser, senão ele tinha cá chegado primeiro. Todavia agora que recobraste o fôlego podes-nos contar o que é que aconteceu na cidade.

FADOSGA: Digo-vos em segredo. (*leva as mãos à boca em forma de uma corneta e põe-se em bicos de pés para se aproximar da orelha do REI. Porém, em vez de segredar, o Mensageiro desata a gritar em plenos pulmões*) Estão outra vez naquilo!

REI BRANCO (*grita, dando um pulo e abanando-se todo*): Chamas a isso segredar? Se tornas a fazer uma coisa dessas, estás frito! O teu grito ecoou-me pela cabeça como um tremor de terra!

ALICE (*pensando*): Seria com certeza um tremor de terra muito pequenino. (*em voz alta*) Quem é que está outra vez naquilo?

REI BRANCO: Ora, o Leão e o Unicórnio, claro.

ALICE: A lutar pela coroa?

REI BRANCO: Pois com certeza! E o mais engraçado é que se trata da *minha* coroa. Vamos vê-los imediatamente.

COELHO E RÃ:

ENTRADA DO

*"O Leão e Unicórnio lutavam pela Coroa;  
O Leão e o Unicórnio batiam-se à toa.  
Alguns davam-lhes broa, outros bolo de bolacha  
E corriam com eles a toque de caixa."*

M 70.7  
VAMOS LÁ

M 70.8  
RÃ + Coelho  
SAEM

ALICE (*com a voz entrecortada, sem fôlego de tanto correr*): Quem ganhar... fica... com a coroa?

REI BRANCO: Certamente que não! Que ideia!

ALICE (*exausta, depois de correr um pouco mais*): Teria... por favor... a amabilidade... de parar um minuto... só para descansarmos um bocadinho?

REI BRANCO: Eu tenho *amabilidade*. Só não tenho *é forças*. Sabes, é que um minuto passa tão depressa. É como tentares deter um Bicho Carpinteiro!

M 70.9  
LENA  
BONITA  
M 70.95

(Alice já não tem fôlego para falar. Correm em silêncio até avistarem uma grande multidão, no meio da qual lutam o Leão e o Unicórnio. Estes estão envoltos em tal nuvem de pó que, ao princípio, Alice tem alguma dificuldade em perceber quem é o quê. Mas não tarda a distinguir o unicórnio pelo corno. Fofinho, o outro Mensageiro, observa a luta com uma chávena de chá na mão e uma fatia de pão com manteiga na outra.)

FADOSGA :(Abraçando Fofinho com emoção) Como estás meu filho?

(Fofinho olha em redor e uma ou duas lágrimas rolam-lhe pelas faces. Mas não diz nada.)

FADOSGA :(impaciente): Não és capaz de falar?

(Fofinho continua a mastigar, bebe mais um golo de chá.)

REI BRANCO: Não és capaz de falar? Como é que estás a correr a luta?

FOFINHO: (faz um esforço desesperado e engole um bom pedaço de pão com manteiga. Com a voz entrecortada): Está a correr muito bem. Já se derrubaram um ao outro cerca de oitenta e sete vezes.

ALICE: Suponho que não tardam a trazer a broa?

FOFINHO: Já a trouxeram. É dela que estou a comer.

(Pausa no combate. o Leão e o Unicórnio sentam-se, resfolegando.)

REI BRANCO (gritando): Dez minutos para se refrescarmos!

(Fadosga e Zen-Povinho com F põe-se imediatamente em campo, carregando bandejas e broa. Alice prova um bocado, mas está muito seca.)

REI BRANCO (para Zen-Povinho): Acho que eles hoje já não lutam mais. Vai dizer-lhes que comecem com os tambores.

(Zen-Povinho obedece e vai aos pulinhos como um gafanhoto. Alice observa-o durante um minuto ou dois)

ALICE (apontando freneticamente): Olhem! Olhem! Lá vai a Rainha Branca a correr! Veio a voar daquele bosque além... O que estas Rainhas correm!

REI BRANCO (sem sequer levantar os olhos): De certeza que tem um inimigo atrás ela. O bosque está cheio deles.

M71  
# CORRIDINHO  
M71.2  
SAI #  
M71.5  
# CORRIDINHO  
M72  
SAI #

M75 ALICE  
PEDIU  
35 NA FACA

ALICE (*muito surpreendida com a calçada do Rei*): Então porque é que não vai a correr ajudá-la?

REI BRANCO: Não vale a pena, não vale a pena! Ela corre tão depressa que seria como tentar apanhar um Bicho Carpinteiro! Mas, se quiseres, tomo nota do caso... Ela é uma criatura tão simpática. (*abre o bloco de notas*) “Criatura” escreve-se com “e”? Zen-Povinho é com F, diga-se.

(*O Unicórnio passa muito calmamente com as mãos nos bolsos.*)

UNICÓRNIO: Desta vez levei a melhor, não foi?

REI BRANCO (*muito nervoso*): Mais ou menos. Mas não devias tê-lo trespassado com o corno, bem sabes.

UNICÓRNIO: Não o magoei. (*la já seguir caminho mas avista Alice. Volta-se subitamente e olha-a por alguns momentos de modo depreciativo.*) O que é... isto?

REI BRANCO (*todo entusiasmado, pondo-se em frente de Alice para a apresentar e estendendo ambas as mãos para ela, num atitude muito luso-portuguesa*): É uma menina! Encontrámo-la hoje. É a sério e muito verídica.

UNICÓRNIO: Sempre pensei que elas fossem monstros fabulosos! Está viva?

REI BRANCO (*solenemente*): Podes falar.

UNICÓRNIO (*olha incrédulo para Alice*): Fala, menina.

ALICE (*com um sorriso*): Sabes, eu também pensava que os Unicórnios eram monstros fabulosos! Nunca tinha visto um vivo!

UNICÓRNIO: Bem, agora já nos vimos um ao outro. Se acreditares em mim, eu acredito em ti. De acordo?

ALICE: Sim, se quiseres.

UNICÓRNIO (*voltando-se para o Rei*): Anda, vai buscar o bolo de bolacha, meu velho! Eu cá não quero nada com a tua broa.

REI BRANCO (*balbucia*): Com certeza... com certeza! (*sussurrando para Fadosga*) Abre o saco! Depressa! Esse não, que está cheio de feno!

*(Fadosga tira do saco um grande bolo de bolacha e pede Alice que segure, enquanto procura um prato e uma faca de trincar. Alice não consegue perceber como foi que ele tirou aquilo tudo do saco. Pensou que seria um truque de magia. O Leão junta-se a eles. Parece muito cansado e cheio de sono, com os olhos semicerrados.)*

LEÃO *(piscando os olhos na direcção de Alice, num tom de voz cavernoso que parece o dobre de um grande sino)*: Que é isto?

UNICÓRNIO: Ah, o que é isto, perguntas tu? Nem tu consegues imaginar! *Eu cá não consegui.*

LEÃO *(olhando para Alice com um ar muito pachorrento, bocejando a cada palavra)*: És animal, ... vegetal, ... ou mineral?

UNICÓRNIO *(berra, antes de Alice poder responder)*: É um monstro fabuloso!

LEÃO *(deitando-se de bruços e apoiando o queixo nas patas)*: Então reparte lá o bolo, ó monstro! *(para Rei e Unicórnio)* E vocês os dois sentem-se. Bem sabem que o bolo de bolacha tem de ser dividido em partes iguais.

*(O Rei sente-se evidentemente muito incomodado por ter de se sentar entre aquelas duas grandes criaturas. Mas não tem outro remédio.)*

UNICÓRNIO *(contemplando, com um sorriso velhaco, a coroa que o pobre rei está quase a deixar cair da cabeça de tanto trêmer)*: Agora é que podíamos lutar pela coroa!

LEÃO: Eu ganhava nas calmas.

UNICÓRNIO: Não tenho tanta certeza.

LEÃO *(todo zangado, começando a levantar-se)*: Olha, olha, eu é que te bati à toa, seu medricas!

REI BRANCO *(muito nervoso, tremendo-lhe a voz)*: Mas baterem-se à toa? Não havia necessidade. E por onde é que andaram? Estiveram na ponte velha ou na praça do mercado? A ponte velha tem a melhor vista.

LEÃO *(tornando a deitar-se)*: Não sei de nada. Havia muito pó para ver o que fosse. O tempo que este monstro leva a cortar um bolo!

*(Alice sentara-se na margem de um regato com o grande prato dos joelhos e cortava diligentemente com a faca.)*

ALICE (*já se estava a habituar que lhe chamassem monstro*): É muito irritante! Já cortei várias fatias mas voltam sempre a juntar-se!

UNICÓRNIO: Tu não conheces os métodos dos bolos do outro lado do Espelho. Começa por servi-lo e depois parte-o.

(*Alice acha aquilo um disparate, mas levanta-se obedientemente e oferece o prato aos que a rodeiam. O bolo divide-se em três partes. Alice regressa do seu lugar com o prato vazio.*)

LEÃO: Agora corta-o.

(*Alice senta-se de faca na mão sem saber como começar a cortar um bolo que não existe.*)

UNICÓRNIO: Eu cá não acho nada justo! O Monstro deu ao Leão o dobro do que me deu a mim!

LEÃO: Mas não fica nada para ela. Gostas de bolo de bolacha, Monstro?

(*Antes de Alice lhe poder responder começam tambores. É impossível saber de onde vem o barulho, que parece ressoar no ar e na cabeça de Alice ao ponto de a ensurdecer. Alice põe-se de pé e salta por cima do pequeno regato, muito assustada. Antes de se ajoelhar e tapar os ouvidos com as mãos, tentando em vão abafar o terrível estrépito, só tem tempo de ver o Leão e o Unicórnio levantarem-se, muito zangados por lhes terem interrompido o banquete.*)

ALICE (*pensando*): "Se isto não corre com eles "a toque de caixa", nada os fará."

#12  
+57208

M75.5

SAI SOM

M80

SAEM  
TODOS

COELHO E RÃ:

7ª Jogada

O Cavalo Branco toma o Cavalo Vermelho.

Cavalo Branco avança para a quinta casa do Bispo do Rei.

Fui eu que inventei!

[Alice, Cavaleiro Vermelho (que faz filmes), Cavaleiro Branco]

(O barulho dos tambores esmorece gradualmente, até sobrevir um silêncio sepulcral que faz Alice levantar a cabeça, assustada. Não há ninguém à vista, e a menina chega mesmo a pensar que tinha sonhado com o Leão, com o Unicórnio e com aqueles estranhos Mensageiros luso-portugueses. Ainda tem aos pés o grande prato, onde tentara cortar o bolo de bolacha. Os seus pensamentos são interrompidos por uma grande gritaria. "Eia! Eia! Xeque." Um Cavaleiro, com uma armadura vermelha, vem a galopar ao seu encontro, brandindo uma enorme maça.)

CAVALEIRO VERMELHO (caindo do cavalo): És minha prisioneira! (Alice, apesar de alarmada, tem mais receio pela vida do cavaleiro do que pela sua, e fica muito preocupada a vê-lo montar outra vez o cavalo. Este instala-se confortavelmente na sela). És minha...

(Ouve-se novo grito "Eia! Eia! Xeque!". Alice olha em volta a ver se vê o novo inimigo. Desta vez é o Cavaleiro Branco. Detêm-se ao lado de Alice, e cai do cavalo tal qual o Cavaleiro Vermelho. Depois torna a montar e os dois Cavaleiros ficam sentados a olhar um para o outro durante algum tempo, sem se falarem. Alice, consternada, olha ora para um, ora para o outro.)

CAVALEIRO VERMELHO: Ela é minha prisioneira, bem sabes!

CAVALEIRO BRANCO: Sim, mas depois cheguei eu para a salvar!

CAVALEIRO VERMELHO: Então temos de lutar por ela.

(O Cavaleiro Vermelho pega no elmo, que está pendurado à sela e tem uma forma parecida com a cabeça de um cavalo e enfia-o na cabeça.)

CAVALEIRO BRANCO (enfiando também o elmo): Respeitarás as Regras do Combate, presumo?

CAVALEIRO VERMELHO: Respeito sempre.

M80,5  
DEIXA

M85  
SAI RÃ E  
COELHO

M86  
ENTRA  
MÚSICA

M86.7  
DEIXA

M87  
DEIXA

*(Começam a bater-se com tal fúria que Alice esconde-se atrás de uma árvore para que não a atingissem. Vê-os lutar, espreitando timidamente do seu esconderijo.)*

ALICE (*consigo própria*): Gostava de saber quais são as Regras do Combate. Uma das regras parece ser que, sempre que um Cavaleiro bate no outro, derruba-o do cavalo; e, se falhar, é ele quem cai. E a outra regra será a de se abraçarem aos bastões como fantoches... A barulheira que fazem quando caem! É como os atiradores a caírem no guarda-fogo! E que quietos estão os cavalos! Deixam-nos cair e montar neles como se fossem mesas!

*(Outra Regra da Batalha que Alice deduz é a de eles caírem sempre de cabeça para baixo. A batalha termina quando caem os dois de cabeça, lado a lado. Quando se tornam a levantar, apertam as mãos, e depois o Cavaleiro Vermelho monta no cavalo e afasta-se a galope.)*

M 87.5

CAVALEIRO BRANCO (*aproximando-se dela ofegante*): Foi uma vitória gloriosa, não foi?

M 87 AUTO

ALICE (*temerosa*): Não sei... Eu não quero ser prisioneira de ninguém. Quero ser uma Rainha.

CAVALEIRO BRANCO: E serás, assim que atravessarmos o próximo regato. Hei-de guiarte sã e salva até ao outro lado do bosque. E depois tenho de regressar porque é o fim da minha jogada.

ALICE: Muito obrigada. Não quer que o ajude a tirar o elmo?

*(É óbvio que o Cavaleiro não o consegue fazer sozinho. Mas ela, depois de muito puxar, lá o solta.)*

CAVALEIRO BRANCO: Agora já posso respirar melhor.

*(O Cavaleiro arreda com ambas as mãos o cabelo desgrenhado e volta para Alice o seu rosto gentil e os seus grandes olhos meigos. Ela acha que nunca na vida tinha visto um soldado com um aspecto tão estranho. Ele enverga uma armadura de lata, que não lhe assenta nada bem e tem uma espécie de baú com uma forma muito esquisita, preso aos ombros por umas alças, virado ao contrário com a tampa aberta. Alice olha-o cheia de curiosidade.)*

CAVALEIRO BRANCO (*num tom de voz amigável*): Vejo que estás a admirar a minha caixinha. Fui eu que inventei... para guardar roupas e sandes. Levo-a voltada para baixo para não entrar chuva.

ALICE (*docemente*): Mas assim as coisas podem sair. Sabe que a tampa está aberta?

CAVALEIRO BRANCO (*adoptando uma expressão envergonhada*): Não sabia. Nesse caso, deve ter caído tudo! E a caixa não serve de nada sem o que estava lá dentro.

(*O Cavaleiro desperta a caixa e prepara-se para a atirar para os arbustos, mas depois, pensado melhor, vai pendurá-la cuidadosamente no ramo de uma árvore.*)

CAVALEIRO BRANCO: Adivinha lá porque é que eu fiz isto.

(*Alice abana a cabeça.*)

CAVALEIRO BRANCO: Na esperança de que umas abelhas façam o ninho nela... e então eu ficava com o mel.

ALICE: Mas já tem uma colmeia... ou coisa parecida... presa à sua sela.

CAVALEIRO BRANCO (*num tom de voz desagradado*): Sim, é uma colmeia muito boa. Das melhores. Mas nem uma única abelha se aproximou dela. E a outra coisa ao lado é uma ratoeira. Parece-me que os ratos afastam as abelhas... ou se calhar são as abelhas que afastam os ratos, não sei.

ALICE: Estava a pensar para que seria a ratoeira. É pouco provável haver ratos na garupa de um cavalo.

CAVALEIRO BRANCO: Se calhar, não é lá muito provável. Mas se por acaso vieram alguns, não gostava nada de os ter a correr por toda a parte. Sabes, é muito bom estar prevenido contra *tudo*. É por isso que o cavalo leva em volta dos tornozelos umas argolas que picam.

ALICE (*muito curiosa*): Mas para que servem?

CAVALEIRO BRANCO: Para o proteger das dentadas dos tubarões. Fui eu que inventei. E agora ajuda-me a montar. Vou levar-te até ao outro lado do bosque... Para que serve esse prato?

ALICE: Era para um bolo de bolacha.

CAVALEIRO BRANCO: É melhor levarmo-lo connosco. É capaz de dar jeito de encontrarmos algum bolo de bolacha. Ajuda-me a enfiá-lo neste saco.

(*Isto demora algum tempo, embora Alice tenha o saco bem aberto, o Cavaleiro enfia o prato de uma maneira muito desajeitada: das primeiras vezes que tenta, acaba por cair ele lá para dentro.*)

CAVALEIRO BRANCO (*quando por fim conseguem guardar o prato*): É que custa muito a encaixá-lo. O saco está cheio de castiçais.

(*O Cavaleiro prende o saco à sela, que já está muito carregado com grandes ramalhetes de cenouras, e tenazes de fogão, e muitas outras coisas.*)

CAVALEIRO BRANCO (*quando começam a andar*): Espero que tenhas o cabelo bem seguro.

ALICE (*sorrindo*): Está como costume arranjá-lo.

CAVALEIRO BRANCO (*preocupado*): Isso não chega. Bem vês que aqui o vento é *muito* forte. Mais forte que o café.

ALICE: Inventou algum plano para evitar que o cabelo seja descomposto pelo vento?

CAVALEIRO BRANCO: Ainda não. Mas tenho um plano para evitar que ele *caia*. Primeiro, é preciso uma estaca vertical. Depois enrola-se nela o cabelo, como uma trepadeira. A razão de o cabelo cair deve-se ao facto de ele crescer *para baixo*... as coisas nunca caem *para cima*, bem sabes. Fui eu que inventei este plano. Podes experimentar se quiseres.

ALICE (*pensando*): Não parece um plano nada confortável.

(*Alice caminha em silêncio durante alguns minutos, meditando naquela ideia, e parando de vez em quando para ajudar o pobre Cavaleiro, que monta muito mal. Sempre que o cavalo para, o que acontece amiúde, o Cavaleiro cai para a frente. Fora isso, até se consegue aguentar mais ou menos, apesar de ter o hábito de cair de vez em quando para os lados. E, como normalmente cai para o lado em que Alice caminha, ela não tarda a descobrir que é melhor não se chegar muito ao cavalo.*)

ALICE (*quando o ajuda a levantar-se da quinta queda*): Quer-me parecer que não tem muita prática de equitação.

(*O Cavaleiro põe um ar muito espantado e mostra-se algo ofendido com o comentário. Empoleira-se de novo na sela enquanto com uma mão agarra-se ao cabelo de Alice para ver se não cai para o outro lado.*)

CAVALEIRO BRANCO: Porque é que dizes isso?

ALICE: Porque as pessoas que têm muita prática não caem tantas vezes.

CAVALEIRO BRANCO (*num tom solene*): Eu cá tenho muita prática. Muita prática.

ALICE (*não achando nada melhor para dizer, mas com um ar muito impressionado*): A sério?

(*Continuam em silêncio depois disto, e o cavaleiro fecha os olhos, falando consigo próprio, enquanto Alice o olha ansiosamente para prevenir um novo trambolhão.*)

CAVALEIRO BRANCO (*num tom muito alto, gesticulando com o braço direito*): A grande arte de bem cavalgar consiste em manter...

(*A frase termina tão subitamente como começa, visto o Cavaleiro cair aparatosamente de cabeça para baixo, mesmo diante de Alice. Desta vez, ela fica realmente muito assustada, e levanta-o muito preocupada.*)

ALICE: Espero que não tenha partido nenhum osso?

CAVALEIRO BRANCO (*como se não lhe importasse partir dois ou três que não se vissem*): Nenhum que se veja. A grande arte de bem cavalgar, como eu ia dizendo, consiste em manter o equilíbrio. Assim, percebes?

(*Larga as rédeas e estende ambos os braços para demonstrar a Alice o que queria dizer, e desta vez cai de costas, mesmo debaixo dos cascos do cavalo.*)

CAVALEIRO BRANCO (*enquanto Alice o ajuda a levantar-se*): Muita prática! Muita prática!

ALICE (*grita, perdendo a paciência*): Que ridículo! Devia era ter um cavalo de pau sobre rodas, isso é que era!

CAVALEIRO BRANCO (*com grande interesse, enquanto se abraçando-se ao pescoço do cavalo enquanto fala, mesmo a tempo de prevenir novo trambolhão*): Essa raça é mais mansinha?

ALICE (*sem conseguir conter o riso*): São muito mais mansos que os cavalos a sério.

CAVALEIRO BRANCO: Pois vou arranjar um. Um ou dois... ou vários. Tenho muito jeito para inventar coisas. Suponho que reparaste, da última vez que me levantaste, que eu estava com um ar muito meditabundo?

ALICE: Estava *um bocado* sério.

CAVALEIRO BRANCO: Era porque nesse preciso momento estava a inventar uma nova maneira de saltar um portão. Gostavas de saber?

ALICE (*com bons modos*): Gostava muito.

CAVALEIRO BRANCO: Vou-te contar como foi que a ideia me ocorreu. Estás a ver, pensei cá para mim: “O único problema são os pés, porque a *cabeça* já tem altura suficiente.” Assim, se eu puser primeiro a cabeça em cima do portão... então a cabeça já está à altura... e se a seguir fizer o pino... então os pés também já ficam à altura. Depois, como vês, já consigo passar.

ALICE (*meditando naquilo*): Sim, parece-me que passaria depois disso tudo. Mas não acha que seria muito difícil?

CAVALEIRO BRANCO (*muito sério*): Ainda não experimentei. Por isso não posso ter a certeza, mas suponho que *seria* um pouco difícil.

(*A ideia parece aborrecê-lo de tal maneira que Alice muda rapidamente de assunto.*)

ALICE (*prazenteira*): Que elmo tão estranho o seu! Também o inventou?

CAVALEIRO BRANCO (*olha todo orgulhoso para o elmo, que pende da sela*): Sim. Mas inventei um muito melhor que esse, tipo cone de açúcar. Quando o usava e caía do cavalo, o elmo batia imediatamente no chão, pelo que a *minha* queda era sempre muito mais curta, percebes? Mas é claro que havia sempre o perigo de cair dentro dele, como me aconteceu uma vez. E o pior foi que, antes de conseguir voltar a sair, chegou o outro Cavaleiro Branco e, achando que era o seu elmo, enfiou-se comigo lá dentro.

M88.5  
DEIXA

ALICE (*procurando conter o riso*): Parece-me que o deve ter magoado por estar em cima da cabeça dele.

CAVALEIRO BRANCO (*num tom muito circunspecto*): É claro que tive de dar-lhe uns pontapés. E depois ele lá tirou o elmo, só que demorou horas a tirar-me a mim, porque eu estava muito justo lá dentro... tão justo como Salomão, sabes?

ALICE: Mas isso é outro tipo de justeza... ou será justiça?

CAVALEIRO BRANCO (*abanando a cabeça*): Para mim era justo de todas as maneiras, isso te garanto eu.

M88.9

(*O Cavaleiro abana as mãos com a excitação, pelo que rebola instantaneamente para fora da sela e vai cair de cabeça num fosso. Alice abeira-se do fosso para ver dele. Fica muito assustada com a queda, tanto mais que já há certo tempo que ele estava a aguentar-se muito bem, e teve medo de que ele estivesse realmente magoado dessa vez. Contudo, apesar de não lhe conseguir ver senão as solas dos sapatos, ficou bastante aliviada ao ouvir que ele continua a falar como de costume.*)

FAZ O PINO

CAVALEIRO BRANCO: Justo de todas as maneiras. Mas foi pouco sensato da parte dele enfiar o elmo de outro homem com esse homem lá dentro.

(Alice arrasta o Cavaleiro pelos pés e pousando-o à beira do fosso como um saco de batatas.)

ALICE: Como é que *pode* continuar a falar tão calmamente de cabeça para baixo?

CAVALEIRO BRANCO: Que interessa a posição do meu corpo? O meu cérebro continua a funcionar à mesma. Aliás, quanto mais tenho a cabeça para baixo, mais me dá para inventar coisas novas. Olha, a coisa mais interessante desse género que já fiz foi inventar um novo pudim debruçado sobre um prato de carne.

ALICE: A tempo de o ter pronto para a sobremesa? Isso é que foi trabalhar depressa.

CAVALEIRO BRANCO (num tom de voz baixo e ponderado): Bem, para a sobremesa não. Com certeza que não foi para a sobremesa seguinte.

ALICE: Então foi para a sobremesa do dia seguinte. Suponho que não comeu duas sobremesas no mesmo jantar?

CAVALEIRO BRANCO: Bem, para o dia seguinte não. Com certeza que também não foi no outro dia. Na realidade, acho que esse pudim nunca foi cozinhado! (continua de cabeça para baixo e o tom de voz é cada vez mais esmorecido). Na realidade acho que esse pudim nunca vai ser cozinhado! E no entanto era uma bela invenção de pudim.

ALICE (na esperança de o animar, porque o coitado parece deveras desconsolado com aquilo): Como é que pensava fazê-lo?

CAVALEIRO BRANCO (resmungando): Começava com papel mata-borrão.

ALICE: Receio que isso não fosse lá muito bom...

CAVALEIRO BRANCO (interrompe prontamente): Não seria muito bom sozinho. Mas não tens ideia da diferença que faz misturá-lo com outras coisas, como pólvora e lacre... E é aqui que tenho de abandonar-te.

(Acabavam de chegar à orla do bosque, mas Alice ainda está desorientada a pensar no pudim.)

CAVALEIRO BRANCO (muito preocupado): Estás triste. Vou-te cantar uma canção para te animar.

ALICE: É muito comprida?

M88.92

SAH DO  
PINO

(*Já tinha ouvido muita poesia nesse dia*)

CAVALEIRO BRANCO: É comprida, mas é muito, *muito* bonita. Toda a gente que me ouve cantá-la começa a chorar, senão... (*cala-se abruptamente*)

ALICE: Senão o quê?

CAVALEIRO BRANCO: Senão não começam, sabes? O nome da canção chama-se "*Olhos de Bacalhau*".

ALICE: Ah, então é esse o nome da canção?

CAVALEIRO BRANCO (*um pouco aborrecido*): Não, não estás a perceber. É assim que se *chama* o nome. O nome na realidade é "*O Velho Ancião*".

ALICE: Nesse caso eu devia ter perguntado "É assim que se chama a *canção*"?

CAVALEIRO BRANCO: Não, não devias nada, isso é uma coisa completamente diferente! A *canção* chama-se "*Modos e Maneiras*", mas isso é só como ela se *chama*, percebes?

ALICE (*já completamente atarantada*): Afinal, qual é a canção?

CAVALEIRO BRANCO: Era onde eu ia chegar. A canção é, na verdade, "*Assentado no Portão*", e fui eu que inventei a música.

(*Dito isto, para o cavalo e larga as rédeas sobre o pescoço do animal. Começa a bater lentamente o compasso com uma mão e, agradado pela música, o seu rosto meigo e pateta ilumina-se de um sorriso débil. De todas as coisas esquisitas que Alice viu na sua viagem do outro lado do Espelho, esta foi aquela que sempre recordou mais nitidamente. Vários anos volvidos, conseguia ainda reviver toda aquela cena, como se tivesse sido ontem... os meigos olhos azuis e o sorriso afectuoso do Cavaleiro... o pôr-do-sol brilhando-lhe nos cabelos e reflectindo-se na sua armadura um clarão de luz que a cegava... o cavalo andando calmamente por ali, com as suas rédeas pendendo-lhe do pescoço, pastando a relva a seus pés... e, atrás, as negras sombras da floresta... tudo isto Alice fixou como um quadro e, com uma mão em pala sobre os olhos, encostou-se a um árvore, observando o estranho par, e ouvindo, meio a sonhar, a música melancólica da canção.*)

ALICE (*pensando*): "Mas a música não foi inventada por ele. É a de "*Tudo te dou e mais não posso dar*".

(*Põe-se a ouvir com muita atenção, mas não lhe vêm lágrimas nenhuma aos olhos.*)

CAVALEIRO BRANCO: "*Tudo te conto e mais não posso contar, Há pouco para relatar.*"

M90

ENTRA  
MÚSICA

M91

ACABA  
MÚSICA

*Vi um velho ancião,  
Assentado no portão.*

*Falando sem restrição  
Com a boca cheia de pão;  
Ressonando como um trovão,  
Nesse passado Verão  
Assentado no portão."*

FX 15

*(Ao cantar as últimas palavras da balada, o Cavaleiro pega nas rédeas, e volta a cabeça do cavalo para a estrada por onde tinha vindo.)*

CAVALEIRO BRANCO: Só tens que andar mais uns metros pelo monte abaixo e passar um pequeno regato até seres Rainha. Esperas aqui e acenas-me com o lenço quando eu chegar àquela curva da estrada, para me dares coragem.

M91.5  
MÚSICA  
CRUZEIRO

ALICE: É claro que espero. E muito obrigada por me teres acompanhado até tão longe... e obrigada pela canção. Gostei muito.

CAVALEIRO BRANCO (*incrédulo*): Ainda bem. Mas não choraste tanto como eu julgava.

*(Apertam as mãos. O Cavaleiro afasta-se e cavalga lentamente pela floresta. Alice acena-lhe com o lenço e espera até o perder de vista.)*

M92  
"ADEUS"

MÚSICA CRUZEIRO FX 14

COELHO E RÃ:

8ª Jogada

Alice avança para a oitava casa da Rainha. Coroação.

Rainha Vermelha avança para a casa do Rei. Exame.

[Alice, Coroa]

ALICE (*largando a correr pelo monte abaixo*): Espero ter-lhe dado coragem. E agora vou direita ao último regato e depois serei Rainha! Oh, quanta majestade!

(*Rapidamente chega à margem do regato.*)

ALICE (*grita, saltando por cima do curso de água*): Finalmente achar-me-ei no Oitavo Quadrado!

(*Deita-se a descansar num pequeno relvado fofo como musgo, semeado, aqui e ali, de pequenos canteiros de flores.*)

ALICE SENTADA NA DEIXA

ALICE: Oh, como eu estou contente por ter chegado até aqui! (*exclama, muito espantada, levando as mãos à cabeça*) Mas o que é que tem a minha cabeça? (*diz consigo mesma, tirando a coisa da cabeça e pousando-a no regaço para ver o que era*) Mas como é que isto veio cá parar sem eu saber?

M92.5  
SALTA RÃ e  
COELHO

M93  
AVANÇA 1 □

M93,5  
A DEIXA

M94  
AVANÇA  
1 □

M94.5  
A DEIXA

M95  
ALICE  
AVANÇA  
P/ BOCA  
CENA

M95.3  
ALICE SENTA  
DA NA  
MESA

Fx 6

Fx 17

95,4

COELHO E RÃ:

9ª Jogada

Alice torna-se Rainha.

FX 18 As Rainhas fazem Roque.

Divide um pão por uma faca... o que é que isso dá? Pão com manteiga, claro!

[Alice, Rainha Branca, Rainha Vermelha, Rã Rouca, Coro de Vozes, Roque, Criatura/Lagosta]

(o movimento "roque" é feito através de cliques fotográficos)

ALICE: Que maravilha! Nunca pensei que seria Rainha tão cedo... E digo-lhe já, vossa Majestade, (num tom severo, ralhando consigo própria) não é nada próprio continuar assim refastelada na relva! Bem sabe que as Rainhas têm de dar-se ao respeito!

(Alice levanta-se e começa a andar de um lado para o outro... ao princípio muito direita, porque tinha medo que a coroa lhe caísse da cabeça. Mas consolou-se com a ideia de que não havia ninguém a vê-la.)

RAINHA BRANCA: Sabes somar? Quantos são um e um e um e um e um e um e um e um e um e um e um?

ALICE: Não sei. Perdi a conta.

RAINHA VERMELHA (interrompendo): Ela não sabe somar. Sabes subtrair? Quanto é oito menos nove?

ALICE (prontamente): Oito menos nove, não sei fazer. Mas...

RAINHA BRANCA: Ela não sabe subtrair. Sabes dividir? Divide um pão por uma faca... o que é que isso dá?

ALICE: Acho que...

RAINHA VERMELHA (respondendo por Alice): Pão com manteiga, claro. Tenta lá outra subtracção. Se tirares um osso a um cão o que é que fica?

ALICE: O osso não ficava, claro, se eu o tirasse... e o cão também não havia de lá ficar porque vinha atrás de mim para me morder... e eu com certeza também não ficava onde estava!

RAINHA VERMELHA: Então achas que não ficava nada?

ALICE: Acho que essa é a reposta.

RAINHA VERMELHA: Pois estás enganada, como de costume. Ficava a cabeça do cão.

M97 RÃ E COELHO SALTAM

M98 SALTAM + 10

M98.5 DEIXA

M100 SAEM

M100,5

RAINHAS BOCA CIMA

M110

TODOS NAS MEIAS

ALICE: Mas como é que...

RAINHA VERMELHA: Ora, pensa lá! O cão perdia a cabeça, não era?

ALICE (*insegura*): Se calhar.

RAINHA VERMELHA (*triunfante*): Então, se depois o cão se fosse embora, a cabeça ficava para trás!

ALICE (*seriamente*): Podiam ir para sítios diferentes.

RAINHAS (*em uníssono, com olhar de censura*): Ela não consegue fazer contas *nenhumas*!

ALICE (*voltando-se de repente para a Rainha Branca, porque não gostava que lhe apontassem defeitos*): E você sabe?

RAINHA BRANCA (*engoliu em seco e fechou os olhos*): Sei fazer contas de somar, se me derem algum tempo. Mas não consigo subtrair de modo *nenhum*.

RAINHA VERMELHA: Presumo que saibas o abecedário?

ALICE: É claro que sei.

RAINHA BRANCA (*sussurrando*): Eu também. Havemos de o repetir muitas vezes juntas. E ainda te conto um segredo: sei ler palavras com uma letra! Não achas o máximo? Mas não desanimes porque também hás-de lá chegar.

RAINHA VERMELHA: Sabes responder a perguntas de cultura geral? Como é que se faz o pão?

ALICE (*grita entusiasmada*): Ai isso eu sei! Primeiro, a massa...

RAINHA BRANCA: Não achas que uma maçã pode ser perigosa?

ALICE (*muito ufana, exibindo os seus conhecimentos*): Mas é massa de farinha, de trigo que é segado...

RAINHA BRANCA: E o trigo fica cego por causa da maçã? Não podes descurar esses pormenores, sabes?

RAINHA VERMELHA (*interrompendo muito preocupada*): Arejemos-lhe a cabeça. Há-de estar febril de tanto pensar.

(*Ambas as Rainhas puseram mãos à obra, abanando a menina com ramos de folhas, até que Alice lhes implorou que parassem porque estava a ficar despenteada.*)

RAINHA VERMELHA: Ela agora já está boa. Sabes línguas estrangeiras? Como é que se diz “patati-patatá” em francês?

ALICE (*muito séria*): “Patati-patatá” não é uma palavra da nossa língua.

RAINHA VERMELHA: Quem é que disse que era?

ALICE (*triumfante*): Se me disserem a que idioma pertence “patati-patata”, eu digo-vos como é que se diz em francês!

RAINHA VERMELHA (*levantando-se, muito empertigada*): As Rainhas nunca impõem condições.

RAINHA BRANCA (*muito inquieta*): Ora, não vamos brigar por causa disso. O que é que causa o relâmpago?

ALICE (*muito decidida*): A causa do relâmpago é o trovão. Mas não, não! Queria dizer ao contrário.

RAINHA VERMELHA: Agora é tarde para emendares. Depois de teres dito uma coisa não podes voltar atrás e tens de assumir as consequências.

M111  
DORMEM

(*as duas Rainhas dormem profundamente e ressonam alto e bom som.*)

ALICE: Acordem, suas pesadonas!

M115  
DEIXA

COELHO E RÃ: Alice encontra-se diante de uma porta em arco sobre a qual estão gravadas as palavras “RAINHA ALICE”. Em cada lado da porta há uma campainha – uma diz “Campainha das Visitas” e a outra “Campainha dos Criados”.

M117  
SAI COELHO.

(*Nesse instante a porta abre-se um bocadinho e uma criatura com um bico muito comprido põe a cabeça de fora.*)

CRIATURA (*come crustáceos e lambe os dedos*): Só admitimos pessoal para a semana!

(*Alice bate e toca em vão durante muito tempo. Finalmente uma rã muito velha, sentada debaixo da árvore, levanta-se e aproxima-se, coxeando, de Alice. A rã veste amarelo forte e calça umas botas enormes.*)

RÃ (*com uma voz rouca*): O que é que se passa agora?

ALICE: Onde é que está o criado encarregue de vir responder à porta?

RÃ: Qual porta?

ALICE (*furiosa*): Esta porta, evidentemente!

RÃ (*aproximando-se da porta, tocando-lhe como se estivesse a experimentar se a tinta saía*): Responder à porta? O que é que ela tem andado a perguntar?

ALICE: Não percebo o que estás a dizer.

RÃ: Parece-me que falo português, não achas? És surda ou quê? O que é que a porta te perguntou?

ALICE (*impaciente*): Nada! Eu é que tenho estado a bater nela.

RÃ: Não devias... não devias. Ela assim aborrece-se. (*aproxima-se da porta e dá-lhe um grande pontapé. Ofegante.*) Se a deixares em paz ela também não te faz mal.

ALICE (*desesperada*): O melhor é eu entrar imediatamente. (*corre para dentro, instaurando-se um silêncio com a sua aparição*)

M118

REBENTA  
BALÃO

M118,5

PASSA PORTA

COELHO E RÃ:

### 10ª Jogada

Alice faz roque. Banquete.

**Rainha Branca avança para a sexta casa da Torre da Rainha. Sopa.**

[Alice, Rainha Branca, Rainha Vermelha, Perna de Carneiro/Bailarina do Moulin Rouge, Bolo de Bolacha, Duquesa do Leque, Convidada Que Fala em Silêncio, Ouriço]

*(Enquanto percorre o grande salão, muito nervosa, Alice olha de relance para a mesa e reparou que havia cerca de cinquenta convidados de todas as espécies: animais, pássaros, flores.)*

ALICE (*pensando*): “Ainda bem que vieram sem esperar que eu os convidasse. Eu cá nunca saberia quem é que devia convidar.”

*(À cabeceira da mesa estão três cadeiras, duas delas ocupadas pela Rainha Vermelha e pela Rainha Branca, e a do meio estava vazia. Alice senta-se nela, sentindo-se um pouco incomodada com tanto silêncio e desejosa de que alguém falasse.)*

RAINHA VERMELHA: Perdeste a sopa e o peixe. Sirvam a carne!

*(Os empregados servem uma perna de carneiro e Alice fica consternada, visto que não sabia cortar carne com osso.)*

RAINHA VERMELHA: Parece que estás com vergonha. Deixa que te apresente a perna de carneiro. Alice, Carneiro; Carneiro, Alice.

*(A perna de carneiro levanta-se da travessa e curva-se diante de Alice. Alice faz também uma vénia, sem saber se há-de ter medo ou achar graça.)*

ALICE: Permitam-me que vos sirva. (*pegando na faca e no garfo, olhando para uma Rainha e depois para a outra.*)

RAINHA VERMELHA (*decidida*): Certamente que não. É contra a etiqueta trinchar alguém a quem acabámos de ser apresentados. Levem a carne!

*(Os criados levam a perna e trazem um enorme bolo de bolacha.)*

ALICE (*apressadamente*): Por favor não me apresentem ao bolo. Senão não como nada. Posso servir-vos?

RAINHA VERMELHA (*amuada e resmungona*): Bolo, Alice; Alice, Bolo. Levem o bolo!

*(Os empregados levam rapidamente o bolo sem que Alice lhe retribuísse a vénia. Não percebendo porque é que a Rainha Vermelha era a única que podia dar ordens, experimentou gritar.)*

MIZO

A DEIXA

FX 19

ALICE (*gritando*): Criado! Traga o bolo!

(*O bolo apareceu-lhe logo à frente. Era enorme. Cortou uma fatia e ofereceu-a à Rainha Vermelha.*)

BOLO: Que impertinência! Gostava de saber como é que *tu* te sentias se te cortassem uma fatia, criatura!

(*Alice permaneceu calada e a olhar para ele de boca aberta.*)

RAINHAS VERMELHA: Diz qualquer coisa. É ridículo deixar toda a conversa a cargo do bolo!

ALICE: Sabe, hoje já me recitaram imensa poesia. (*assustada por descobrir que, assim que abriu a boca, se fizera um silêncio de morte, e todos os olhos se tinham fixado nela*) E o que me parece estranho é que todos os poemas, de uma maneira ou de outra, metiam peixes. Sabe porque é que esta gente gosta tanto de peixes?

RAINHA VERMELHA (*despropositadamente*): A respeito de peixes... (*num tom muito sério e ponderado, aproximando a boca do ouvido de Alice*)... Sua Alteza Branca conhece uma adivinha muito engraçada... toda em verso... sobre um peixe. Gostarias de ouvir?

RAINHA BRANCA (*murmurando ao ouvido de Alice*): Sua Alteza é muito amável em falar nisso. Gostava *tanto* de recitar! Posso?

ALICE (*educadamente*): Se faz favor.

(*A Rainha Branca riu-se, encantada, e beliscou a bochecha de Alice.*)

RAINHA BRANCA:

- "Primeiro, há que apanhar o peixe.

É fácil: até um bebé o podia pescar.

RAINHA VERMELHA: Vamos beber à tua saúde. À saúde de Alice! (*gritou em plenos pulmões, e todos os convidados começaram imediatamente a beber de maneiras estranhas: alguns voltaram os copos ao contrário sobre a cabeça como se fossem abafadores, e beberam o líquido que lhes escorreu para a casa; outros derrubaram os jarros, e beberam o vinho que pingou da toalha; e três deles, que pareciam cangurus, meteram-se na travessa do carneiro e começaram a lamber o molho. Franzindo o sobrolho a Alice*) Devias fazer um belo discurso para agradeceres.

RAINHA BRANCA (*sussurrando a Alice enquanto esta se levanta, muito obediente mas algo assustada*): Muito obrigada mas não preciso.

RAINHA VERMELHA (*muito empertigada*): Ora, não faltava mais nada!

(*Alice tem grandes dificuldades em manter-se no lugar enquanto discursa: as duas Rainhas empurram-na tanto dos dois lados que quase a erguem em ombros.*)

ALICE: Levanto-me para vos agradecer...

RAINHA BRANCA (agarrando no cabelo de Alice com as duas mãos): Tem cuidado! Vai acontecer qualquer coisa.

M130  
DEVA

(Acontecem de facto muitas coisas. As velas sobem disparadas até ao tecto, as garrafas pegam prontamente num par de pires que envergam como asas e fazem dos garfos as suas pernas. Começam a esvoaçar em todas as direcções. No lugar da Rainha Branca encontrava-se sentada a perna de carneiro.)

(entram todos e ficam de frente para a imagem Dente de Leão)

ALICE (gritando e saltando sobre a mesa): Não suporto mais isto!

M135

TODOS: Puxa com força a toalha de mesa. os pratos, as travessas, os convidados e as velas caiem.

↓  
SEGUEM UMA  
SERIE DE  
AUTOMATI-  
CAS.

COELHO E RÃ:

**11ª Jogada**

**Alice toma a Rainha Vermelha e ganha.**

**[Alice, Rainha Vermelha]**

*(Alice ergue a Rainha Vermelha da mesa. Sacode-a para trás e para a frente com toda a força. A Rainha Vermelha não resiste de modo nenhum. O seu rosto começa a encolher, e os seus olhos põe-se muito grandes e muito verdes. À medida que Alice a abana, continua a diminuir... e a engordar... e parece mais fofa... e mais redonda... e... vê-se que a Rainha Vermelha, afinal, é...)*

M 140 | C/SOM  
DA 17ª  
JOGADA

M 140,5 | ENTRA  
VIDEO  
CARAS

M 141 | ALICE  
SOZINHA  
ESP. ALTA

M 200 | COMEÇA A  
FECHAR  
SORRISO

M 201 | C/ PALMAS

SUB 20 | GE  
AGRADE  
LER

M 202 | LUZ  
PUBLICO