

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



OBJETO CONFERENTE DE GRAU:
ESTÁGIO PROFISSIONAL COM
RELATÓRIO FINAL
MESTRADO EM TEATRO
ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES
PERFORMATIVAS - INTERPRETAÇÃO

MARTA DE SOUSA PEREIRA CORREIA

Lisboa, Outubro 2014

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

OBJECTO CONFERENTE DE GRAU:
ESTÁGIO PROFISSIONAL COM RELATÓRIO
FINAL

Marta de Sousa Pereira Correia

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 Artes Performativas - Interpretação, realizada sob a orientação científica de Carlos J. Pessoa.

Lisboa, Outubro 2014

“Comece pelo começo, siga até chegar ao fim e então, pare.”

Lewis Carrol

Agradeço a toda a equipa do Teatro da Garagem, em particular a Carlos J. Pessoa e Maria João Vicente e à minha mãe Fátima Soares de Sousa Pereira.

Aos meus amigos, especialmente à Joana Pereira, e ao meu pai, um grande beijinho.

R E S U M O

Este relatório apresenta o desenvolvimento e realização do Estágio de Mestrado na Companhia Teatro da Garagem, em Lisboa, que consistiu no meu trabalho de interpretação dirigido por Carlos J. Pessoa, no espectáculo Alice, que teve estreia e carreira no Teatro Nacional Carlos Alberto (TECA), no Porto, de 11 a 15 de Dezembro de 2013.

Este relatório é composto por dois capítulos. O primeiro é referente a uma pequena análise da companhia Teatro da Garagem; o segundo é dedicado a uma análise e descrição do processo de criação do espectáculo Alice. Este segundo momento será dividido em quatro fases: dramaturgia; descrição do processo, do texto à cena; interpretação e comunidade.

Palavras-chave: Teatro da Garagem, Intermedialidade, Texto, Interpretação, Comunidade.

Este trabalho não foi escrito ao abrigo do novo acordo ortográfico

A B S T R A C T

This work presents an account of the professional internship as an actress under direction of Carlos J. Pessoa in the play *Alice*, by Teatro da Garagem, presented at the Teatro Nacional Carlos Alberto (TECA), in Oporto, from 11 to 15 December 2013.

Two chapters compose this work. The first is related to an analysis of the Company Teatro da Garagem. The second chapter is devoted to an analysis and description of the creative process of show *Alice*. This second moment will be divided into four phases – text; from text to scene; actress's work and Community.

Key-words: Teatro da Garagem, Intermediality, Text, Interpretation, Community.

ÍNDICE

1 . I N T R O D U Ç Ã O

O presente relatório destina-se a relatar, descrever e analisar o meu estágio profissional na Companhia Teatro da Garagem no período de 23 de Outubro a 25 de Novembro no Teatro Taborde e de 26 de Novembro a 15 de Dezembro no Teatro Nacional Carlos Alberto (TECA), pertencente ao Teatro Nacional São João no Porto (TNSJ), com o espectáculo *Alice*, inserido no Projecto Caminhadas Especulativas, a partir da obra *Alice do Outro Lado do Espelho* de Lewis Carrol e encenado por Carlos J. Pessoa, durante o qual trabalhei como atriz.

A minha escolha por esta instituição para realizar o meu estágio profissional foi *fácil*, no sentido em que me identifico com o trabalho da Companhia, com a forma como o texto é difundido com a imagem, e como a linguagem é preocupada com o actual, com o “fazer teatro do agora”. É uma companhia que prima pela relação entre vários elementos: texto, actores, luz, som, cenografia, vídeo, figurino, mas que mantém sempre o lugar primeiro do texto como alicerce do seu teatro. O uso do som e do vídeo, que nos projectam para uma experiência forte, emocional, e que principalmente, acrescentam algo. Não é um teatro bidimensional, que não se move para além do papel. Para mim, é um espaço de partilha, de corpos que se arrebatam, de uma sequência de frames infinita.

Para acrescentar a estas razões, o facto de Carlos J. Pessoa dirigir artisticamente a Companhia e ser meu professor e orientador no mestrado de Teatro – Especialização em Artes Performativas, vertente de Interpretação, foi determinante na minha escolha, pois a sua metodologia de trabalho e a sua forma de pensar o teatro, a arte, como criador e como pessoa, inspiram-me.

Assim, entendi ser este o *sítio* onde queria culminar esta etapa do mestrado, que foi tão enriquecedora a nível pessoal, e como atriz, após a minha licenciatura em Teatro-Interpretação e Encenação na ESAP, Porto.

Este relatório será dividido em dois momentos distintos, estando o primeiro subdividido em duas partes, e o segundo em quatro partes.

O primeiro momento destina-se a uma análise da Companhia, quer relativamente à sua história e posicionamento no Teatro Português, quer ao nível de opções estéticas e valores ideológicos do seu teatro, especificando a *Intermedialidade* frequentemente usada nos seus trabalhos e no caso do espectáculo *Alice* em particular.

O segundo momento visa a descrição e análise de todo o processo de criação do espectáculo *Alice*, sendo subdividido: um primeiro ponto referente à dramaturgia do espectáculo e na importância do texto no Teatro da Garagem; um segundo instante referente à descrição do processo criativo, da forma como o texto foi passado para a cena e se desenrolou até à estreia; num terceiro momento refiro-me ao trabalho de interpretação realizado no Teatro da Garagem, especificando o caso *Alice* e sobretudo a personagem que me foi atribuída; num quarto e último ponto, julguei importante analisar o trabalho de comunidade realizado neste espectáculo, finalizando com alguns testemunhos sobre o que significou para cada um, dessa comunidade, os alunos das escolas de Teatro do Porto, integrar o espectáculo *Alice*.

O espectáculo *Alice* contou com a equipa fixa do Teatro da Garagem: Carlos J. Pessoa na autoria e encenação; Maria João Vicente na produção, dramaturgia e interpretação; Sérgio Loureiro nos figurinos; Daniel Cervantes na música; Nuno Pinheiro no vídeo e interpretação; Nuno Nolasco na assistência de encenação, vídeo e interpretação; Miguel Mendes na interpretação; Maria Leite na interpretação e João Belo na assistência de produção; Fizeram ainda parte do espectáculo as estagiárias Carolina Amaral e Marta Correia, Rui Monteiro na luz, e os cerca de 40 alunos das escolas de Teatro do Porto.

2 . T E A T R O D A G A R A G E M

2.1. HISTÓRIA

O Teatro da Garagem é uma companhia que completou este ano 25 anos. Surge no final dos anos 80 numa garagem na Abóboda, lugar de Monte Trigo, Carcavelos, Lisboa. Entendem, ainda hoje, “garagem” como lugar de experimentação, no uso de recursos infinitos de pesquisa, do que ‘têm à mão’.

Este projecto, Teatro da Garagem, começou assim e mantém-se esse lugar experimental, no sentido de se exteriorizar aos limites que estabelece, questionando a sua prática, fiel a uma ideia de contínua refundação.

Desde 2005 reside no Teatro Taborda, na Costa do Castelo, um edifício da Câmara Municipal de Lisboa, que cumpre a sua função de sala de espectáculos.

O Teatro da Garagem, dirigido por Carlos J. Pessoa, é considerado uma Companhia de autor, uma vez que a maior percentagem dos textos levados a cena são da autoria do director e também encenador da Companhia. Mesmo quando são levados textos de repertório, são tratados com uma dramaturgia própria da companhia (a referir essencialmente Carlos J. Pessoa e Maria João Vicente).

O Teatro da Garagem é actualmente uma companhia que conta com algumas pessoas fixas para além de Carlos J. Pessoa: os actores Nuno Pinheiro e Nuno Nolasco, a actriz, e directora da companhia, Maria João Vicente, o produtor João Belo, o compositor e músico Daniel Cervantes, Sérgio Loureiro responsável pela cenografia e figurinos, além de um conjunto de colaboradores regulares.

O Teatro da Garagem cultiva a sua identidade estética, sobretudo, no uso de uma escrita própria. Esta baseia-se na articulação de expressões deslocadas da banalidade quotidiana, do rasgo poético e da urgência autobiográfica. O texto garagemiano adquire maior nitidez, embora nem sempre, na referenciação de textos clássicos (não apenas dramáticos), o que consolida a ideia da escrita de Carlos J. Pessoa como textos-partituras, de natureza heteróclita, que se apresentam ao actor como mapas de representação. Sendo o texto na Garagem a raiz inicial de todo o teatro, a partir da qual a materialização cénica ocorre, é através da personificação, no trabalho com os actores, os que estão em cena, *aqui e agora*, que ganha vida.

Pedro Eiras diz que Carlos J. Pessoa propõe formas híbridas, imprevisíveis, cruzando recursos dramáticos, narrativos, líricos (...) Talvez um triplo curto-circuito: uma reciclagem irónica de modelos abandonados, uma construção e teses em violento debate dentro da peça, e a consciência do teatro como artifício, reinvenção do mundo. (EIRAS, Pedro, Curto-Circuito. Géneros literários e teoria no teatro de Carlos J. Pessoa, in Cadernos de Literatura Comparada, Transbordamentos Infinitos: A Dramaturgia Contemporânea, 22/23, Junho/Dezembro 2010, p.161.).

São notórias no Teatro da Garagem a preocupação e a atenção prestadas nas questões decorrentes de reflexão sobre função cívica do teatro, e este aspecto promove a ideia de o teatro da companhia ser um teatro de interpelação, que não mobilização, política. A *polis* surge neste quadro como atmosfera rarefeita o que denota um voluntarismo atípico, marcado pela ironia e pela introspecção.

Há uma questão, constantemente referida por Carlos J. Pessoa em relação ao teatro e que é fulcral nesta companhia: a questão de o teatro ser um *serviço público*, de termos de saber o porquê de fazer teatro, do que “andamos cá a fazer”.

O tema do “serviço público” decorre, creio, de uma necessidade justificativa do acto criador como parte da própria criação, isto é, é por pensar na justificação para o que se faz que se começa a fazer. Trata-se, por conseguinte, de uma etapa metodológica. Ainda do ponto de vista da metodologia de trabalho do Teatro da Garagem é de dizer o seguinte: não existem ensaios à imagem tradicional; aqui trabalha-se num encontro de todos os criativos, fixos, estagiários, comunidades (o Teatro da Garagem prima pelo acolhimento a novos elementos esporádicos e das experiências que trazem consigo, pois o Director Artístico da Companhia acredita que cada pessoa é uma pessoa, e que no Teatro se deve aproveitar e exponenciar as características e particularidades de cada intérprete para que a sua performance seja mais rica e única), sendo este um espaço de experimentação por camadas, em que cada artista da companhia vai dando o seu contributo artístico e técnico para que as cenas cresçam e se encontrem com a ideia do encenador para o espectáculo.

O Teatro da Garagem já conta com mais de 70 criações, maioritariamente textos originais para Teatro, com música original, e com vários prémios e menções honrosas.

2.2 INTERMEDIALIDADE

A intermedialidade é uma opção artística muitas vezes usada nas criações do Teatro da Garagem.

A Companhia tem explorado este conceito na prática, tentando tirar o máximo partido das suas potencialidades.

Mas antes de descrever o processo de ideias *intermediais* no espectáculo *Alice*, é necessário entender o que é Intermedialidade e como é utilizada nos espectáculos do Teatro da Garagem.

Este termo refere-se a um certo tipo de discurso artístico que está associado à utilização de *medias* em cena, sejam eles som, vídeo, intérpretes ou luz.

Este ‘inter’ é o elemento chave deste conceito, pois trata-se de uma questão de relações, de co-relações entre médias diferentes que resultam numa redefinição dos média que influenciam o outro, que por sua vez conduz a uma percepção renovada (Kattenbelt 25). É este renovar que a intermedialidade traz para o teatro. O teatro é o local perfeito para que aconteçam inter-relações potenciadoras de um aumento de possibilidades criativas. É em cena e através desta intermedialidade que todos os elementos criativos (som, vídeo, luz e actores) se encontram e estão em união num espaço que este conceito pressupõe, um espaço intermédio – inter – a partir do qual ou dentro do qual as afecções mútuas acontecem. (Kattenbelt 26.)

O Teatro da Garagem, como já inicialmente foi referido, tem utilizado este conceito na prática.

O vídeo em cena pode ser usado de várias maneiras, quer a nível das diferentes superfícies de projecção que podem ser escolhidas e encontradas, quer na captação dos conteúdos projectados. Estes vídeos podem ser gravados previamente ou filmados ao vivo durante o espectáculo. Quer de uma forma, quer de outra, as imagens podem ter variadas leituras e intenções, seja para criar contrapontos, para potenciar algum objecto, etc.

Inserções de filmes ou vídeos permitem o acesso dos espectadores à perspectiva subjectiva de uma personagem sobre a acção, ou serve para sublinhar a personagem através do uso de aproximação, ou descrever a acção de outro lugar ou de outro tempo. (Gieseckam 31. Greg Gieseckam em *Staging the Screen*.)

Passemos agora para a análise da *intermedialidade* no espectáculo *Alice*. Este espectáculo é um excelente exemplo de relação entre todos os médias existentes em cena. A opção da luz numa caixa negra funcionar exactamente como um tabuleiro/jogo de xadrez através do movimento/jogadas das personagens, faz com que certos quadrados do tabuleiro se acendam ou apaguem.

O som, criado durante o processo com o músico Daniel Cervantes, que de igual forma esteve constantemente *inter*-ligado ao movimento dos actores e da luz.

E, finalmente, a imagem, os vídeos projectados que, simultaneamente com a luz criaram todo o cenário, não havendo qualquer necessidade nem justificação de lá colocar algo mais. Os vídeos, diferentes para cada jogada, funcionam como um prolongamento da cena, são o *ambiente* da cena. Foram filmados previamente pelos actores da companhia, objectos em movimento ou não, que fossem, de alguma forma, inspiradores: que fossem sujos, brilhantes, rugosos, metálicos...que nos transmitissem algo visual. Nos ensaios procedíamos ao visionamento, todos juntos, de todo o material e, posteriormente, deu-se início ao processo de escolha e edição de material. Essas imagens, vídeos, foram alterados e adaptados a cada cena, a cada ambiente.

Existiu também a gravação de dois ambientes em pleno ensaio (além de algumas experiências de filmagem dos corpos dos actores em movimento, ou a fumar, mas que foram exactamente para processo criativo, para nos abrir horizontes para as cenas, pois não foram desenvolvidos para posteriormente poderem ser utilizados no espectáculo), com dois objectos: um prato que colocámos a girar, em pé, e um ovo, que lançámos, pelo chão, de um lado para o outro, em diferentes velocidades. Estes objectos em movimento deram origem a dois ambientes finais para duas cenas do *Alice*: a jogada 5 e 10.

Estes ambientes foram de uma extrema importância para se encontrar o tom de cada cena e consequentemente o tom do espectáculo, assim como a luz que assumiu um papel primordial neste *Alice*.

Portanto, conclui-se que esta relação de médias foi justa, *tão justo como Salomão (Alice, Cavaleiro Branco 36.)*.

Tratou-se de uma *intermedialidade* entre todos os intervenientes do espectáculo, sem cada um perder a sua singularidade, a sua individualidade, e principalmente, tendo sempre como base, como trabalho primeiro, o texto, que foi de onde todo o processo criativo partiu.

Este conceito em Alice, que tão bem orientou um retrato sobre a desorientação do mundo real.

3 . E S P E C T Á C U L O A L I C E

3.1 DRAMATURGIA DO ESPECTÁCULO

Este capítulo destina-se a uma reflexão e análise do texto do espectáculo *Alice*.

Primeiramente importa referir que *Alice* é escrito e encenado maioritariamente a partir da obra de Lewis Carrol, *Alice do Outro Lado do Espelho*, mas também vai buscar referências à outra obra do autor (como é o caso da personagem do *Coelho Branco*), *Alice no País das Maravilhas*.

Alice é o primeiro espectáculo inscrito no Ciclo Caminhadas Especulativas do Teatro da Garagem do próximo quadriénio, para onde confluem espectáculos que reúnem num mesmo elenco actores profissionais e não-profissionais para *procurar criar um espaço comum de formação e, sobretudo, de partilha de uma ideia de experiência estética alargada a um conjunto de pessoas com vivências e interesses distintos* (Programa *Alice* no TNSJ).

O Ciclo Caminhadas Especulativas é sobre um confronto com textos paradigmáticos da cultura ocidental que interessam a Carlos J. Pessoa e à Companhia explorar.

Diz-nos o próprio encenador e director artístico da Companhia em entrevista ao Jornal das Letras: (O que interessou na obra de Lewis Carrol foi) *a ideia de fragilidade do real, da sua escassa consistência. É o que se manifesta em Alice do Outro Lado do Espelho. Normalmente, consideramos o real como algo imutável, fixo, estável. Este texto vem pôr isso em causa, mostrando que o mundo está sujeito a cataclismos de vária ordem, que de um momento para o outro este “edifício” pode desabar como um “castelo de cartas”*.

Com este ciclo, não significa que o Teatro da Garagem tenha deixado de parte o teatro de autor, pois o trabalho do grupo tem vivido quase exclusivamente da produção textual de Carlos J. Pessoa (Oliveira 88, in *Teatralidades*) O Teatro da Garagem não aboliu aquela que é a espinha dorsal da sua existência, o teatro autoral, mas neste momento, pelas circunstâncias históricas que estamos a viver, justifica-se a exploração de outras linhas de trabalho (Carlos J.Pessoa, in *Jornal das Letras*).

Neste *Alice*, o texto inicialmente original *Alice do Outro Lado do Espelho* foi adaptado. Essa dramaturgia ficou também a cargo de Carlos J. Pessoa, mas essencialmente de Maria João Vicente. Sofreu diversas alterações e ajustamentos nas cenas até à versão final (em anexo).

A certo ponto, a visão do encenador acaba por se sobrepor à do autor, no sentido em que estamos a falar de fazer teatro. *Partimos dos textos para construir cenicamente um espaço estético e criativo* (Carlos J.Pessoa in Jornal das Letras).

Apesar do *Alice* não ser um texto autoral, não deixa de existir a tradição de os textos do dramaturgo da Companhia serem classificados como *híbridos*, por João Carneiro, pois neles *se misturava, senão tudo, muita coisa: poesia, narrativa, especulação filosófica, referências ao nosso quotidiano a um fundo cultural conhecido* (Quadrio 30.).

Esta mistura de *muita coisa* tem o objectivo de se fundir com o teatro, e essa fusão dá-se através da sua encenação; o director não pensa o teatro apenas como dramaturgo ou apenas como encenador. No fundo, o teatro de Pessoa é como *uma colagem de referências, que poderia lembrar, na música erudita, John Cage* (EIRAS, O Trágico ao Preço da Tragédia – algumas tendências da dramaturgia portuguesa contemporânea, 14.)

Assim sendo, *Alice*, apesar de não ser texto autoral do director do Teatro da Garagem, acaba por ser tratado da mesma forma no seu todo como espectáculo de teatro. Porque *trata-se* (sempre) *de pensar o lugar que o teatro pode ter no momento que estamos a atravessar*, como diz Carlos J. Pessoa, um teatro do *aqui e agora*. *À medida que o processo foi avançando* (foi-se apercebendo que) *isso – Alice – tinha a ver com aquilo que estamos, de certo modo, a viver hoje*.

No Teatro da Garagem o texto é um material pensado para a cena e para os actores da companhia e é um material manipulável e equivalente em termos expressivos a qualquer outro material presente na cena (ANTUNES, Uma perspectiva sobre o Teatro e as Artes Performativas Contemporâneas em Portugal, 9.).

Entendo esta citação como sendo o texto autoral ou não, e levo esta questão um pouco mais longe. De acordo com a minha experiência no Teatro da Garagem, especialmente num projecto como o *Alice* (em que a dramaturgia, por exemplo na questão das cenas/jogadas, foi fielmente seguida em cena), o texto é material primordial para a cena e em cena. Todos os outros meios expressivos em cena surgem a partir do texto. Todo o trabalho vem a partir dele.

O Teatro da Garagem, apesar de usar vídeo, imagem, som ou qualquer outro meio que tenha grande destaque em cena e que contribua, obviamente, para que seja possível a criação do tom da cena, é no texto que reside a *verdade*.

O texto é o início, é o mapa que guia o processo criativo, que guia os actores, a música, o vídeo, os figurinos, o cenário, etc.

Dizer que o texto no Teatro da Garagem é secundarizado e se dá primazia aos outros elementos, é boicotar todo o trabalho da Companhia.

A certo ponto do processo criativo, todos os meios expressivos estão ao lado uns dos outros, e o texto é um material manipulável e equivalente em termos expressivos a qualquer outro material presente em cena, como cita David Antunes, sendo que estes meios não estão numa balança, não há nenhum lado que pese mais que outro, mas é certo que tudo é construído através do texto e do uso primordial deste.

Passemos agora para uma análise mais pormenorizada de *Alice* e das suas cenas.

Alice do Outro Lado do Espelho serviu de pedra-de-toque a este espectáculo (...) O outro lado do espelho revela a mecânica atroz, cruel e magnífica, de estilhaços intrusivos no vislumbre da forma. (Carlos J. Pessoa)

O espectáculo tem 14 cenas, incluindo a cena inicial com os 41 actores em palco, num começo que apresenta uma espécie de máquina que rege o nosso quotidiano, de um enigma humano sobre a existência daquilo que é ou não real, uma introdução feita pela personagem Rã Rouca que é uma espécie de profecia, o prólogo e as 11 cenas seguintes que são jogadas da Alice e dos personagens deste universo do *outro lado do espelho*.

Cada uma destas jogadas é executada pelo movimento das personagens num cenário/tabuleiro de xadrez feito por projecções de luzes. Luzes fortes e luzes-sombra que, de acordo com essa movimentação das figuras, criam formas geométricas e representam cada jogada que está a ser feita.

Para distinguir e acentuar cada mudança de cena/jogada, há a existência de duas figuras *narrativas* que surgem no anteceder de cada nova cena para explicar o que se vai suceder na jogada seguinte: são elas a Rã Rouca e o Coelho Branco. Estes bonecos podem ser vistos como um matemático que antevê e dita a lógica da cena seguinte.

A matemática, assim como a palavra, desempenha um papel evidente na obra *Alice do Outro Lado do Espelho*, que também está presente em *Alice*, de Carlos J. Pessoa. Esta realidade deve-se ao facto de, além de escritor, Lewis Carrol ser matemático. O uso da lógica no seu discurso é frequente no mundo do *outro lado do espelho*.

Esta lógica dos espelhos transmite as nossas verdades, do nosso quotidiano. Os espelhos, as suas imagens, obedecem à lei da reflexão: o ângulo de incidência é igual ao ângulo de reflexão (Samuel Guimarães, Programa Alice no TNSJ)

O que inicia o espectáculo é uma cena com os cerca de 40 actores em palco que se movem maquinalmente e repetidamente no quadriculado do tabuleiro de xadrez, com sons de fabricação em série e com uma imagem vermelha projectada que representa essa máquina, essa roldana que gira até criar um zumbido rítmico nos ouvidos. Cada figura tem uma série de movimentos que executam até chegar de um ponto ao outro do tabuleiro. Estas peças cruzam-se mas nunca chocam.

Esta cena pode representar um pouco a Lagarta de *Alice no País das Maravilhas*. Uma lagarta composta por anéis com crises de identidade que podem funcionar como um oráculo, que faz uma previsão da verdadeira transformação final.

Esse oráculo corresponde, por sua vez, a um início de ordem preestabelecida, pois a partir dali, tudo se estilhaçará.

Alice vai pedir indicações ao longo das cenas *como procura de uma ordem que procura que seja restabelecida*, explica Carlos J. Pessoa. Alice procura uma ordem real. Mas será a realidade real?

Esta máquina inicial formada pelos actores/figuras que terminam o movimento onde o começaram é uma ordem que corresponde a uma autoridade, a uma dignidade, a um sentido de justiça (ou será justeza? – Alice in Alice), cujos contornos não são plasmados naquilo que existe anteriormente. A ideia do eterno retorno não significa que vamos regressar ao ponto de partida. (Carlos J. Pessoa)

Entremos agora no texto, por cenas:

Prólogo: Introdução ao jogo com uma reflexão da Rã Rouca. Este texto foi acrescentado pelo encenador e coloca-nos imediatamente dentro do universo onírico e do que virá...

Alice passa através do vidro e encontra-se na sala do espelho onde se depara com o Rei e Rainha Brancos. Estes assustam-se com o ‘vulcão’ (Alice a transportá-los). Alice lê (projectado) um texto que lhe dá uma certeza “que houve *alguém* que matou *alguma* coisa”. Este texto aparece primeiramente ao contrário, e Alice só o consegue ler quando se apercebe que está num espelho, portanto só necessita de o virar para o ler. (Se traçarmos uma recta vertical no tabuleiro de xadrez (a unir os dois jogadores), dividindo-o em duas partes iguais, teremos uma relação de simetria entre as figuras, como se estivessem reflectidas num espelho. A duplicidade de peças brancas ou vermelhas, excepto o Rei e a Rainha, é a mesma que ordena as acções dos gémeos Tuidledum e Tuidledim (que será aprofundada no ponto

referente ao meu trabalho de Interpretação, mais adiante neste relatório) e a imagem espelhada do poema.)

1ª Jogada:

Alice encontra a Rainha Vermelha. Rainha Vermelha avança para a quarta casa da Torre do Rei. Explora-se a ideia de correr depressa para ficar no mesmo sítio.

2ª Jogada:

Alice atravessa a terceira casa da Rainha, de comboio. Quando a viagem termina, encontra o Veado – *Como te chamas? - Quem me dera saber*. Esta questão aborda uma infinidade de possibilidades. Será que a verdade que *conhecemos* existe? Para Alice, ela sempre foi uma *criança humana*, mas para o resto do universo pode ser um *monstro fabuloso*.

Como Alice, atravessar o espelho, caindo, lentamente, em hipóteses de nós – que cada um, no mistério que o formula, decide explorar. (VICENTE, programa TNSJ)

Diálogo de Alice com os gémeos Tuidledum e Tuidledim – *Se achas que estamos vivos devias falar connosco*. Estes bonecos representam a duplicidade do espelho, a duplicidade da verdade, do real - *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*. (Tuidledim,8).

Surge o Corvo antes de mudança de cena. O Corvo, a noite, o desconhecido.

3ª Jogada:

Alice com o xaile, encontra a Rainha Branca. Rainha Branca avança para a quinta casa do Bispo da Rainha e transforma-se em Ovelha.

Diálogo entre Alice e a Rainha Branca sobre a ideia de viver de trás para a frente, com exemplos concretos sobre o tema: *A regra é marmelada ontem e marmelada amanhã, mas nunca marmelada hoje*.(Rainha Branca)

A questão do tempo. Tempo *real* e *não-real*.

4ª Jogada:

Alice avança para a quinta casa da Rainha. Está numa *loja* com toda a *espécie de coisas*, Alice e a Ovelha.

Alice observa e comenta tudo que vê à volta: caranguejos, juncos, etc, e decide:

Quero um ovo se faz favor!

Ovelha: Eu nunca dou as coisas para a mão das pessoas...isso assim não pode ser. Tens de lá ir tu buscá-lo.

5ª Jogada:

Alice avança para a sexta casa da Rainha.

O ovo que Alice comprou cresce e adquire contornos humanos. É o Humpty Dumpty.

Falam sobre o significado das coisas, dos nomes das coisas.

Alice: Um nome tem de significar alguma coisa?

O ovo dá uma *lição* a Alice.

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. (VICENTE, programa TNSJ)

6ª Jogada:

Alice avança para a sétima casa da Rainha.

Na floresta, encontra o Rei Branco que fala sobre os seus soldados que enviou para a frente de combate. Alice avista alguém. É o mensageiro do Rei para avisar que o Leão e o Unicórnio estão a lutar pela coroa do Rei.

Alice e o Rei correm até lá (duas vezes mais depressa para poderem não ficar no mesmo sítio).

Após a luta, Leão: Gostas de bolo de bolacha Monstro?

Alice começa numa dança frenética ao som de tambores, com todos os juncos (actores) a crescerem e encolherem à volta dela (remete-nos para a questão do *crescer ou encolher* de *Alice no País das Maravilhas*.)

Estas danças, estes rasgos de impulsividade é que traduzem a verdadeira verdade. É um gesto de franqueza, numa manifestação afectuosa encharcada de verdade. (Carlos J. Pessoa)

7ª Jogada:

Surge o Cavaleiro Vermelho que pretende ‘raptar para si’ Alice. Quase simultaneamente aparece o Cavaleiro Branco que toma o Cavaleiro Vermelho e avança para a quinta casa do Bispo do Rei.

Cavaleiro Branco mostra as suas *invenções* a Alice.

8ª Jogada:

Alice avança para a oitava casa da Rainha.

Corre até um pequeno relvado. Deita-se. Enquanto está distraída na sua felicidade, um rato leva-lhe a coroa da Rainha. Dá-se a Coroação.

9ª Jogada:

Alice torna-se Rainha. As rainhas fazem roque. O roque, surge-nos como um prato projectado a girar rapidamente e vários elementos femininos (rainhas, feminino - questão de género) a falar alto.

Diálogo entre Alice e as Rainhas. – Ela (Alice) não sabe nada de nada. – As rainhas nunca impõem condições!

As Rainhas adormecem. Alice quer abrir a porta para sair, mas como está a *bater nela*, ela não se abre. Aparece a Rã que, educadamente *trata bem a porta*, e esta abre-se.

10ª Jogada:

Alice faz roque.

Banquete com todos os convidados e as duas Rainhas.

Quando Alice se levanta, contrariada, para fazer um agradecimento, todos os objectos começam a tremer e a cair.

- Não suporto mais isto! (Alice) Puxa com força a toalha de mesa. Os pratos, as travessas, os convidados e as velas caem. (repetição da frase feita pelos convidados à medida que vão saindo)

Puxar uma toalha de mesa como quem diz basta, sem receio das consequências. (Carlos J. Pessoa)

11ª Jogada:

Alice toma a Rainha Vermelha e ganha. Esta tomada é feita através de um ladrar de cão. De um exprimir de fidelidade, de verdade, de *origem* animalesca.

Concluindo, 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. (...) Não sabemos se o impossível se torna real através do jogo. Torna-se pelo menos risível. (VICENTE, programa TNSJ).

Os figurinos de Sérgio Loureiro, a luz de Rui Monteiro e Nuno Nolasco, a música de Daniel Cervantes e o vídeo de Nuno Nolasco e Nuno Pinheiro vêm tornar este universo/jogo “ainda mais” *pelo menos risível*.

3.2 DESCRIÇÃO DO PROCESSO

Este ponto será dedicado a uma descrição do processo de trabalho até à estreia do espectáculo *Alice* de Carlos J. Pessoa.

Dia 23 de Outubro de 2013 deu-se a primeira reunião no Teatro Taborda, para apresentar o novo projecto e em que moldes se inseria.

A partir daí, numa primeira parte, dedicamo-nos à leitura do texto e à distribuição de personagens, onde me foi atribuída a personagem: Tuidledum.

Em seguida, houve uma fase, já com a definição das personagens de cada um, destinada à leitura e compreensão do texto. Após uma primeira ideia das linhas gerais da obra, os ensaios que se seguiram foram dedicados a leituras mais pormenorizadas e a algumas adaptações de texto.

Em seguida, a par de conversas sobre algumas questões/ ideias-chave do texto, debruçamos os próximos encontros sobre experimentações de cada cena, improvisando movimentos e situações, para começar a aprofundar o conhecimento de cada personagem e de cada cena.

A música, como já é característica do Teatro da Garagem, não poderia deixar de estar presente desde as primeiras leituras, de maneira a potenciar a criação de ambientes e contracena.

Foram apresentadas, pelo músico e compositor Daniel Cervantes, várias hipóteses e diversas variantes dentro da mesma hipótese para cada cena. Músicas que, ao longo do processo foram modificando e evoluindo conforme as exigências que cada cena pedia e acompanharam todo o processo de criação. Ambientes que transportaram todos os envolvidos para os diferentes universos, conforme a exigência de cada um.

Após esta etapa, começamos a pensar em imagens. Imagens em movimento. Filmagens de objectos que nos suscitasse algo, de acordo com o texto. Encontrados em casa, na rua, em qualquer parte, e levássemos para os próximos ensaios para uma partilha dos mesmos e posterior escolha.

De seguida, com a maior aprovação do Carlos Pessoa, foram escolhidas algumas dessas filmagens para serem tratadas e editadas. Aqui, nestas explorações de imagens do exterior, consolidei a relação que o Teatro exige entre espaço, Natureza, elementos exteriores, actores, música e luz.

Além destas imagens exteriores, foram feitas filmagens no espaço de ensaios do Teatro Taborda. Filmagens experimentais dos corpos dos actores em movimento, a fumar, em diversas posições, etc. Mas Carlos J. Pessoa, mais tarde, disse não existir justificação suficiente para a existência de filmagens dos nossos corpos em cena.

À medida que o processo se foi desenvolvendo, o texto, sendo o elemento fulcral no *Alice* e no Teatro da Garagem, também continuou a sofrer adaptações conforme ia sendo necessário, como o caso do texto introdutório do espectáculo dito pela Rã rouca (papel interpretado pela Beatriz Godinho, que esteve frequentemente presente nos ensaios do Teatro Taborda, e por isso foi possível explorar desde cedo esta figura e experimentar diversas possibilidades). É de salientar que este começo acrescentado pelo encenador, é profético. Antecede a passagem de Alice para o *outro lado do espelho*. *E será que Alice fica igual? O leite simétrico, o leite do outro lado, é tão bom como o deste? O problema transcende o tratamento matemático da simetria. Geometricamente, é possível duplicar tudo no espelho e o mundo novo irá funcionar perfeitamente.* (Carlos J. Pessoa)

Voltando à questão das mudanças textuais, houve uma série de personagens que ficaram para ser distribuídas pelos alunos das escolas do Teatro do Porto, com os quais iríamos trabalhar neste primeiro espectáculo do Caminhadas Especulativas. Personagens destas jogadas que iriam ser interpretadas pela comunidade escolhida.

Entretanto, foi então escolhida uma data para a equipa se dirigir ao Porto para seleccionar os alunos das escolas a integrar o espectáculo *Alice*.

Chegámos ao Teatro Nacional Carlos Alberto (TECA) no Porto, dia 7 de Novembro de 2013, local das audições e de posterior estreia do espectáculo, e estavam cerca de 40 alunos para prestar a tal audição. Todos falaram com o encenador Carlos Pessoa e com toda a equipa e deram o seu contributo para determinada personagem que o director da companhia tivesse designado para experimentarem ali, naquela sala.

Depois de todos serem apresentados, foi hora de fechar o dia e rumar de volta a Lisboa.

De volta ao Teatro Taborda, continuámos os ensaios, já incluindo as diversas figuras que os alunos do Porto iriam trabalhar. Neste ponto, Carlos J. Pessoa decidiu, com concordância de toda a equipa, que ao invés de escolher pessoas para os papéis, resolveu encontrar lugar para todos. Por isso, todos iriam entrar no espectáculo e ter o seu *sítio*, com figuras já existentes nos textos *Alice do Outro Lado do Espelho* e *Alice no País das Maravilhas*, ou criadas pelo encenador dentro daquele universo do *Alice*.

Estes papéis foram sendo ‘representados’ por nós, elenco do Teatro da Garagem, para depois, quando estivéssemos todos a ensaiar no Porto, pudéssemos dar indicações de cena a cada aluno com a sua determinada personagem, mas a exploração das características da própria personagem/figura/”boneco” (utilizo a expressão boneco devido às características mais efusivas e histriónicas, mais abertas, da figura) ficaria, claramente, a cargo da liberdade criativa de cada um, sob direcção de Carlos J. Pessoa, da Maria João Vicente e do Nuno Nolasco (actor e assistente de encenação), e também toda a nossa ajuda, de toda a equipa, no que fosse preciso.

Os ensaios, à medida que o processo ia avançando, foram ganhando corpo, as figuras a criar contornos, as cenas a ter vida. E aí, com a música de Daniel Cervantes sempre com um papel importantíssimo, surgem também as ideias de figurinos de Sérgio Loureiro. Figurinos que seriam maioritariamente baseados em acessórios e roupa neutra, uma vez que numa fase posterior, todos os participantes iriam ter figurino consoante a sua personagem, e seria mais homogéneo haver uma base mais neutra, com acessórios proeminentes e dentro da mesma linguagem para cada papel.

Com todos estes pontos a ganhar corpo, deixamos o Teatro Taborda e fomos para o Porto, para o TECA, dia 26 de Novembro, onde começaria a *última* fase de ensaios: no espaço onde o espectáculo estreia, com todos os intervenientes e todos os meios presentes.

O processo de trabalho consistiu em, primeiramente, antes da chegada do director criativo Carlos J. Pessoa ao Porto, que só lá chegou uma semana depois, em receber toda a gente, explicar o espectáculo, e assumir um trabalho pormenorizado da personagem de cada um, com a ajuda de toda a equipa do Teatro da Garagem e da equipa técnica do TECA que nos estava a acolher.

Após a chegada de Carlos J. Pessoa, começámos a criar um ritmo de trabalhar e explorar as cenas colectivas.

Depois de *resolvida* esta parte, trabalhámos todas as cenas corridas, já com as montagens técnicas feitas, luz, som e vídeo, os figurinos prontos e distribuídos.

O espectáculo, com adaptações e afinações de interpretação até dias antes da estreia, ganhou estrutura e consistência.

Existia uma espécie de ritual comunitário, onde todos aquecíamos em conjunto antes de começar cada ensaio. Era uma energia partilhada que se tornava comum, una.

Essa energia foi o mote para que este espectáculo resultasse. Quarenta e um actores em palco, sincronizados num jogo de xadrez, com cerca de sessenta acessórios para cuidarem. Uma energia comovente que se reflecte naquilo que é o *Alice: fabricado de brilhos e incandescências, retoques e morfologia cuidada, tal como entradas de uma enciclopédia temática, ou urdidura de tapeçaria*. (VICENTE, programa Alice TNSJ).

O espectáculo estreou dia 11 de Dezembro e ficou em cena até dia 15 do mesmo mês de 2013.

3.3 TRABALHO DE INTERPRETAÇÃO – TUIDLEDUM E CENAS COLECTIVAS

Nesta terceira parte do terceiro capítulo do meu relatório, referente ao espectáculo *Alice*, pretendo descrever o meu processo de evolução de interpretação nas diversas cenas, assim como analisar as características da personagem que me foi atribuída.

De acordo com a natureza do trabalho criativo de Carlos J. Pessoa com os actores com quem trabalha, consegue-se identificar uma *intuição*, que é também conhecimento e experiência, para colocar os intérpretes em situações propícias para que o seu desempenho seja potenciado.

A heterogeneidade da equipa, composta pelo elenco fixo do Teatro da Garagem, por actores estagiários, o meu caso e o da Carolina Amaral, que interpretava Alice, e por quase 40 alunos das escolas de Teatro do Porto, confere ao grupo uma necessidade de ser dirigido individualmente, de acordo com as suas próprias características pessoais e como intérpretes, para depois ser dirigido/ inserido num grupo.

A Companhia sempre primou pela maneira como integra no seu núcleo jovens actores ou mesmo pessoas sem qualquer tipo de experiência profissional. Existe sempre uma necessidade e preocupação de passar o testemunho através de filmes, pintura, escultura, música, livros, etc, para que todos pensem o teatro de maneira singular, mas criando um espaço criativo comum.

Inicialmente, Carlos J. Pessoa transmite uma linha geral das ideias imediatas de cada cena, fazendo com que os criativos tragam propostas e visões próprias das cenas e das suas personagens.

O conceito *personagem* no teatro de Carlos J. Pessoa tanto está altamente marcado em determinadas cenas, como noutras é totalmente destruído. *Representar significa fingir, simular, representar, personificar. Como os happenings demonstraram, nem toda a performance é representação (...) Claro que, quando em representação nos referimos não ao estilo de alguém, mas a todos os estilos.* (Michael Kirby 40., no ensaio *On Acting and Not Acting*, incluído no livro de Phillip Zarrili, *Acting (Re)Considered*).

Neste ensaio, a não-representação inclui um “estar em cena” particular de cada intérprete.

Se o performer faz algo para simular, representar, imitar, e por aí adiante, está a actuar. Não interessa qual o estilo usado ou se a acção é parte de uma caracterização completa ou apresentação informal (Kirby 43.); Então, segundo este ensaio, aqui existe uma personagem, e na não-representação existe apenas o actor em cena.

Para Carlos J. Pessoa, na sua direcção, é importante existir os “dois mundos” em diversos momentos das cenas.

No caso de Alice, este é um espectáculo que explora bem a *personagem*, a figura, o boneco (como frequentemente dizia o encenador), como iremos explorar mais à frente.

Nesta questão da interpretação, os actores devem contracenar com todos os meios envolvidos, especialmente a música. Esta é um *input* interpretativo, que introduz dinâmica e ritmo à cena, estimulando a criatividade do actor.

Apesar destes estímulos serem dados propositadamente por Carlos J. Pessoa, para que os intérpretes consigam ir ao encontro da ideia da cena, há um grande espaço para a criatividade do actor, para que a cena seja de todos. Deixa de ser só do encenador, que é quem liga todos estes meios para que eles funcionem simultaneamente e no momento preciso. A este momento, Schechener chama de *phenomenon* – é essa a inter-relação entre todos os criativos que potencia esse fenómeno no *aqui e agora* inerente ao teatro.

Além deste trabalho intuitivo que Carlos J. Pessoa faz connosco, também aprofunda uma eficácia técnica, para que toda a interpretação seja potenciada e se dê o momento de *êxtase*.

Este *êxtase* é gerido por Carlos J. Pessoa, sempre que possível com “higiene e segurança”, citando-o.

Voltando agora mais pormenorizadamente ao processo *Alice*, neste espectáculo foi-me atribuída uma personagem: Tuidledum.

Tuidledum é o gémeo de Tuidledim, papel entregue ao actor da Companhia, Nuno Nolasco.

Tuidledum e Tuidledim são dois irmãos de *Alice do Outro Lado do Espelho*, de Lewis Carrol, que nunca se contradizem, mesmo quando um deles, de acordo com o texto, “concorda em lutar”. Eles complementam-se nas palavras e nas acções.

Este facto leva a crer a vários autores que eles são gémeos fisicamente. Gardner vai mais longe ao afirmar que Carrol quis que fossem enantiomorfos, ou seja, três imagens de espelho tridimensional.

Na origem do significado destas duas palavras, Tuidledum e Tuidledim, são duas coisas difíceis de distinguir; são duas coisas ou pessoas normalmente diferentes mas praticamente a mesma; um par idêntico.

Estas características reflectiram-se no processo criativo de interpretar uma destas personagens: Tuidledum.

Foi um trabalho que acolhi e fui executando e desenvolvendo com muito entusiasmo, e sempre com a ajuda e companheirismo do meu “gémeo” de cena, Nuno Nolasco. Apesar de termos individualidades e particularidades na forma como moldámos cada personagem, por exemplo a questão da voz, a do meu Tuidledum ser bastante grossa e bruta, o que se reflectia na sua brusca personalidade, e a do Dim ser aguda e irritante. Esta sugestão foi dada pelo Carlos J. Pessoa, também para criar contraste com os nossos corpos. Resultou e foi sendo explorada por nós.

Como referi acima, apesar dessa individualidade do meu boneco, tivemos de trabalhar em conjunto, para acertar os ritmos de cena, os movimentos que tínhamos iguais e simultâneos.

Nesta questão de ritmos, foi onde tive algumas dificuldades, não respeitantes aos movimentos com o meu “gémeo”, mas na interpretação do meu texto, da minha personagem. Como era um texto com características cómicas e absurdas bastante marcadas, os ritmos das palavras, os tempos, tinham de ser exigentes, e às vezes tornava-se mais complicado fazer com que tudo batesse certo. Neste caso, e em todas as outras situações, pude contar imenso com a ajuda de todos, mas principalmente do Carlos J. Pessoa, Maria João Vicente e Nuno Nolasco.

Encontrámo-nos várias vezes, sem a presença do Carlos, para ensaiar a crú as cenas das nossas personagens. Para afinar questões de interpretação.

Ao longo do processo fui ultrapassando barreiras e a não ter receio de arriscar, de me entregar, pois estava nas melhores mãos possíveis.

Não foi fácil a questão de criar um boneco, uma personagem que não vive de nada interior, apenas de exterior. Ter de exacerbar todos os movimentos, de exagerar, tornar grande, para poder passar para o público. Mas exactamente devido a essa dificuldade, foi um enorme e gratificante desafio e uma fulcral aprendizagem no meu percurso.

Em relação às cenas colectivas do espectáculo, como a cena que abria o *Alice*, a cena do Comboio, a cena dos Xailes, dos Juncos e a Cena do Puxão da Toalha, foram de uma compreensão colectiva e energia conjunta incríveis.

Os ensaios no Porto, com todos os intervenientes, sob direcção de Maria João Vicente e Nuno Nolasco, e posteriormente de Carlos J. Pessoa, eram explorados de forma a cada um dar o seu contributo dentro dos limites da encenação de cada cena.

O contacto com actores experientes, com não-actores, com actores em formação foram decisivos para a minha própria criação, em crescimento, enquanto pessoa e actriz.

Aprendi com todos ao longo do processo *Alice*, e nutro sincera nostalgia por estes tempos. Aprendi sobretudo que é crucial ver e ouvir os outros para que a minha própria visão e audição sejam exponenciadas.

Um puxão de toalha no meu universo.

Alice deu-me uma *caixa de ferramentas*, citando Carlos J. Pessoa, para carregar comigo e usar em próximos processos de trabalho e em todo o meu futuro enquanto indivíduo.

Permitiu-me arrecadar a noção do meu *eu* enquanto pessoa e atriz. Perceber que o lugar onde me encontro é sempre algum. Deu-me o sentido de pertença e contribuição. Fez-me reconhecer as minhas fraquezas e como tenho a capacidade de as ultrapassar ou até de usá-las de forma benéfica no meu trabalho e no meu crescimento.

Todo este processo abriu-me os olhos para algumas formas que descobri ter para me soltar em cena e de ter capacidade de resposta a diferentes situações e desafios enquanto pessoa/atriz. Por exemplo, ganhei a percepção de que o meu corpo reage às imagens. Sempre que esse input é utilizado em cena, lembro-me de me deixar fundir com essa imagem e não me bloquear com uma ideia pré concebida do que deveria ser aquela cena e como me comportar dentro dela. Faço uso do meu corpo como prolongamento daquela imagem. Imagem que pode incluir outros actores em cena, e a forma como eles se comportam torna-se também uma inspiração na minha própria intuição.



foto de ensaio

A contracena permite-me brincar, permite-me o jogo, e explorar situações/possibilidades de mim com os outros e com todos os elementos. A presença do outro, a partilha de energias, de improvisos e de texto, fazem-me sentir mais segura das minhas capacidades enquanto atriz, e isso liberta-me dos meus medos de falhar ou parecer menos bem.

Outro elemento que levo na minha caixa de ferramentas, no meu arquivo, é o uso dos figurinos. No caso do *Tuidledum*, composto por tachos e utensílios de cozinha, fizeram-me descobrir a restante parte do universo daquele boneco, e assim arriscar mais, dar mais de mim e dessa personagem.



foto de ensaio

Os figurinos não servem para esconder ou camuflar, mas sim para exponenciar as possibilidades de um actor ou personagem dentro de cada cena.

Este Tuidledum tornou-me mais flexível, menos medrosa e rígida (apesar dele ser bruto e de falsa valentia), deu-me coragem para mostrar as minhas capacidades sem receio de falhar. Fez-me livre e autêntica, fez-me *original*, no sentido de origem primitiva, de ir buscar as minhas intenções animais sem fazer um filtro social.

Entendi que a falha é essencial para a evolução. É preciso riscar, saltar, arriscar, para se chegar a algum novo lugar de si mesmo.

São estas *ferramentas* que levo comigo, num exercício de *evocar a memória, do arquivo, do que vivi e de formas de interpretação do vivido, para servir como contraponto ao entendimento do tempo como algo não linear, como algo sujeito à fricção, como um processo constante de procura de intensidades, de revitalização do imaginário e de progressão no desconhecido.* (Joclécio Azevedo, in Programa Circular 2013)



foto de ensaio

3.4 TRABALHO DE COMUNIDADE COM OS ALUNOS DAS ESCOLAS DE TEATRO DO PORTO

O conceito de comunidade, *communitas*, é notoriamente esquivo. Uma vez refere-se a algo existente no “mundo real”, outras vezes a um artifício para dar forma à investigação, e ainda outras ao produto final desta. Neste último sentido, pode dizer-se que uma comunidade é uma construção hipotética produzida por cada disciplina de acordo com as suas próprias finalidades e pressupostos. (M. Fátima Brandão e Rui Graça Feijó, *Análise social*, vol. XX (83), 1984-4º. 489-503)

As comunidades, no que toca ao Teatro e ao processo artístico, são simultaneamente finalidade e condição necessária que assiste a esse processo, proporcionando experiências de pluralidade e diversidade nos domínios éticos, estéticos e poéticos.

O Teatro da Garagem é uma Companhia que prima por incluir em diversos projectos, o trabalho com a comunidade, sendo com jovens sem formação, alunos de Teatro, crianças, etc.

O Teatro da Garagem vê o teatro como algo onde existe ainda e sempre espaço para o papel de criação de todos, acreditando na sua participação, pois só desta forma se pode abrir espaço à mudança.

Esta mudança implica uma acção, implica um caminhar. Este caminhar está bem presente em Alice, que é o primeiro espectáculo, o arranque do Ciclo Caminhadas Especulativas. *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 reinicia a noção de ser e estar.* (Maria João Vicente – Programa Alice TNSJ)

Esta caminhada, Alice, confronta-se com a comunidade. (...) com os intervenientes, os artistas profissionais e não-profissionais, todos nós que damos a vós, numa experiência estética híbrida de carácter suburbano. E porquê suburbano? Porque, como projecta aquilo que é Comunidade, é no subúrbio, geográfico e social, que a urbe se projecta, em ampla comunhão de vivências e interesses distintos. Nos sobressaltos de gente anónima, adquire voz a liderança e o rumo dos povos. (Maria João Vicente, Programa Alice TNSJ)

Estes povos em Alice, nós, equipa do Teatro da Garagem, estagiários, e todos os alunos das escolas de Teatro do Porto, que construíram esta caminhada, foram a voz para que este espectáculo ecoasse.

Foi extremamente enriquecedor trabalhar com cerca de 40 jovens, estudantes de teatro, com proveniências e experiências tão distintas umas das outras. Foi bondoso, foi generoso.

Assim como o foi da parte de Carlos J. Pessoa, quando decidiu incluir papéis para todos aqueles alunos que queriam dar o seu contributo neste processo.

Esta diversidade é importante enquanto artista. (afirma Carlos J. Pessoa)

E foi através desta diversidade que se encontrou o tom do espectáculo, composto por várias cenas colectivas (sua maioria), em que cada um, ouvindo-se a si e ouvindo o(s) outro(s), conseguiu criar uma máquina. Julgo que a cena que melhor representa esta energia individual, que se torna numa energia comum, conjunta, é a cena inicial. Ali entende-se as linhas que se entrecruzam, o funcionamento de uma comunidade organizada, mas que tem, em cada elemento, a sua marca pessoal, a sua singularidade.

Uma vez que foram estes jovens, a par com a restante equipa, que tornaram possível este espectáculo: *Alice*, entendi ser essencial deixar aqui registado, neste relatório, alguns testemunhos desses elementos:

- Uma experiência única e uma partilha de conhecimento. (Sebastião – Coelho)

- We played and we enjoyed that – E fizemo-lo a dobrar – We played the play and we played the game. Ganhámos o fazer parte de um bom processo de trabalho que resultou num espectáculo em que os resultados estavam à vista todos os dias. Os soldados vigilantes ocupavam cada lugar em todas as linhas. (Ângelo – Bolo de Bolacha)

- Para além de ter saudades, senti que foi um lugar de partilha de várias formas de ver o teatro. (João Carvalho – Corvo)

- Para mim foi um momento de inspiração que ficou para sempre. Um momento em que nos confrontamos com um espelho e me mostrou o meu outro lado do espelho, o outro lado do espectáculo. Fez-me trabalhar e suar. Um ano depois, dou por mim a sentir falta dos atarefados e magníficos ensaios todos os dias. Um momento no dia para nos expressarmos com uma face de nós que não queríamos mostrar a ninguém. O Alice foi um instante na vida que durará para sempre. A nível profissional foi a experiência que mais importou para mim. A mais bem organizada, que me fazia sentir importante todos os dias. Adorei fazer parte de um

projecto que o Teatro da Garagem quis fazer com os estudantes das escolas de Teatro do Porto, que logo no primeiro dia nos disse que não iria fazer concurso entre nós. Dinamizaram o teatro no Porto com um espectáculo com o qual me identifiquei muito. (Gabi Brás – Pássaro Negro)

- Trabalhar com o Teatro da Garagem foi como um sonho tornado realidade. Pude finalmente conhecer o trabalho de uma grande companhia. Companhia que me deu a beber da fonte de conhecimento. Aprendi muito e só tenho pena do pouco tempo que tive para absorver tudo que me deram. (Rebeca Cunha – Árvore)

- Interessa-me salientar a harmonia conseguida na fusão dos diferentes contributos pessoais e o precioso companheirismo que tornou prazeroso um trabalho com um tão elevado número de actores. (Miguel Lemos – Unicórnio)

Em *Alice*, *Tudo tem a ver com a presença individual no seio de comunidade*. (Tiago Bartolomeu Costa, Público, sobre o espectáculo *Alice*, de Carlos J. Pessoa)

4. CONCLUSÃO

Terminado o meu estágio de mestrado no Teatro da Garagem, é necessário reflectir sobre toda esta experiência que vivi durante o processo *Alice*, assim como no processo criativo seguinte, *Ulisses – Não Esquecerei o Regresso a Casa*, em que tive o privilégio de participar.

Mas anteriormente a esta reflexão, sei convictamente de antemão que foi a melhor experiência profissional em que já estive inserida. Foi muito bom para consolidar as valências que fui adquirindo ao longo de todo o mestrado.

Este estágio teve como objectivo primeiro, complementar a minha formação, mas, pessoalmente, teve como enorme prioridade ter a oportunidade de ampliar e aprofundar os meus conhecimentos numa Companhia com a qual sempre tive uma grande vontade de colaborar, trabalhar, poder estar e fazer parte.

Estagiar no Teatro da Garagem permitiu-me pensar o teatro, desenvolver competências, testar limites e reconhecer, tentando ultrapassar, as minhas dificuldades, tanto como intérprete como como pessoa singular.

É uma Companhia com a qual me identifico, em todos os pontos que refiro neste relatório, e pela qual fiquei a nutrir um puro e fiel sentimento de carinho e aconchego.

O Teatro da Garagem é feito de pessoas para servir pessoas, e foram essas pessoas, a equipa da Companhia, que permitiram que todos os dias saísse dos ensaios, dos encontros, mais preenchida.

Pude ter o privilégio de ser dirigida por alguém que admiro muito como profissional e ser humano, Carlos J. Pessoa, e de assistir de perto à forma como lida e se apaixona pelo texto e pelos seus actores; como se molda a eles, e deste modo lhes dá também confiança para se moldarem aos meios disponíveis no processo criativo, de forma a irem mais longe.

Todos os desafios propostos pelo Director da Companhia, meu professor e orientador, foram fundamentais para a consolidação do meu conhecimento, permitindo a minha reflexão constante sobre diferentes situações e sobre a melhor maneira de as resolver.

Não posso estar mais satisfeita com este percurso, em que consegui aceder a experiências e conhecimentos em vários domínios. Em que pude adquirir autonomia em cena, contracenar com excelentes actores profissionais, e que em todos os momentos tentei aproveitar ao

máximo a disponibilidade de todos em partilharem as suas vivências, experiências e conhecimentos comigo e com todos.

Agora que esta etapa terminou, sei que este é apenas o início de um longo caminho que terei à minha frente.

Sinto-me como Alice, (...) *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.* (Maria João Vicente, Programa Alice TNSJ)

5 . B I B L I O G R A F I A

5.1. OBRAS CITADAS

ANTUNES, David. *Uma perspectiva sobre o teatro e as artes performativas contemporâneas em Portugal*. Amadora: Gradiva/CIAC, 2010

BRANDÃO, M. Fátima, FEIJÓ, Rui Graça. *Análise social*, Volume XX (83, 1984-4º. 489-53)

CARROL, Lewis. *As aventuras de Alice no País das Maravilhas e Alice do outro lado do espelho*. Lisboa: Relógio d'Água Editores, 2000

COSTA, Tiago Bartolomeu, *Teatro- Ver e ser visto*, Público, 2013

EIRAS, Pedro. *Curto Circuito. Géneros literários e teoria no teatro de Carlos J. Pessoa*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2010

EIRAS, Pedro. *O Trágico ao Preço da Tragédia – algumas tendências da dramaturgia Portuguesa contemporânea*. Actas do congresso *Teatro de Ontem e de Hoje – Uma ponte para dois palcos*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2005

GIESEKAM, Greg. *Staging the Screen: The use of Film and Video in Theatre*. New York: Palgrave Macmillan, 2007

KATTENBELT, Chiel. *Intermediality in Performance and as a Mode of Performativity*. Kattenbelt, Chiel, et al. *Mapping intermediality in Performance*. Amesterdão: Amsterdam University Press, 2010

KIRBY, Michael. *On Acting and Not-Acting* . Zarrilli, Phillip B. *Acting (re)considered*. London & New York: Routledge, 2002. 40-52

OLIVEIRA, Fernando Matos. *Conversação e colagem*. Oliveira , Fernando Matos. *Teatralidades, 12 Percursos pelo Território do Espectáculo*. Coimbra: Angelus Novus, Ida., 2003. 85-96

PESSOA, Carlos J. *A fragilidade do Real*. *Jornal de Letras*, 2013

PESSOA, Carlos J. – Programa *Alice* no TNSJ

QUADRIO, Miguel-Pedro. “A secreta partitura das imagens: Memórias das múltiplas moradas de um castelo interior”. *Sinais de cena*. Julho 2004

SCHECHNER, Richard. *Performance Theory*. London & New York: Routledge, 2008

VICENTE, Maria João. Programa Alice no TNSJ

5.2. OBRAS CONSULTADAS

FOUCAULT, Michel. *Vigiar a Punir – Nascimento da Prisão*, Lisboa: Edições 70, 2013

GOLDBERG, RoseLee. *A arte da Performance, do Futurismo ao Presente*. Lisboa: Orpheu Negro, 2007

DIDI-HUBERMAN, Georges, *Atlas ou a Gaia Ciência Inquieta*, Lisboa: KKYM+EAUM, 2013

6 ANEXOS

6.1 TEXTO

TEATRO DA GARAGEM

2013

ALICE

GUIÃO

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!

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 (*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 BRANCO (*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?

(*imagem com movimento horizontal de página*)

RARRAZOADO
Grilente era, e os labolhos agilentos
Gyrodyanam e prodyanam en arianat;
Mimejosos era os wrlentos,
E os espin-laros en grágrigianta.

ALICE: 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 (*sorr*): Isso é fácil. Se quiseres, podes ser um Peão da Rainha Branca, visto a Lily ainda ser muito nova para jogar. E começas 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! *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 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...*dísto*, 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 Veados até que chegam a uma outra clareira. O Veados salta repentinamente e liberta-se do braço de Alice. Grita, encantado*) Sou um Veados! 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».

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.*)

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. 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?

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?

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. Achar 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 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!"

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 tencionas 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 tomar 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!

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

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, Caranguejo, Coisa Que Se mexe Muito]

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

OVELHA (*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.)

OVELHA (*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.”

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

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

OVELHA (*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.

OVELHA: 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!

VELHA (*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...

VELHA: 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.*)

VELHA (*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?

VELHA: Caranguejos e toda a espécie de coisas. Há muito por onde escolher, mas tens de te decidir. 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?

VELHA: 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?

VELHA: 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.

VELHA (*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, Pessoa Que Diz Adeus]

(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 *(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...

ALICE (*pensando*): "Da maneira como ele fala, parece que é um jogo!"

HUMPTY DUMPTY: 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!

(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 apetece... 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.

HUMPTY DUMPTY: Quando eu emprego uma palavra num trabalho desses, pago-lhe sempre a dobrar.

ALICE: Oh!

HUMPTY DUMPTY (*abandonando solenemente a cabeça de um lado para o outro*): Ah, devias vê-las quando vêm ter comigo aos Sábados à noite para receber o salário, sabes?

(*Alice não se atreve a perguntar-lhe em que é que ele lhes paga.*)

ALICE: 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 “*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. Acho que és capaz de vir a ouvir o som naquele bosque mais adiante... E quando o ouvires, ficas logo a perceber. 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.

“*Na primavera, quando o verde vier,
Tentarei explicar-te o que quer dizer.*”

ALICE: Muito obrigada.

HUMPTY DUMPTY: *"No Verão, quando o tempo é comprido,
Talvez lhe entendas o sentido;*

*No Outono, estação cruel,
Escreve-a a tinta num papel"*

ALICE: Assim farei, se ainda me conseguir lembrar.

HUMPTY DUMPTY: Não precisas de estar sempre a fazer comentários desses. São uma tolice e cortam-me a inspiração.

*"Mandeí aos peixinho um recado,
Dizendo: «Fazei isto do meu agrado»;*

*Mas os peixinhos do mar
Mandaram uma resposta invulgar.*

*E a resposta deles foi isto:
«Não podemos, Senhor, visto...»"*

ALICE: Acho que não estou a compreender muito bem.

HUMPTY DUMPTY: Para a frente já é mais fácil.

*"Mandeí-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!"

HUMPTY DUMPTY: *"Mas ele arredou-se num salto;
Disse: Escusas de gritar tão alto.*

*Tirei um saca-rolhas da estante;
Fui acordá-los num instante.*

*E quando à porta cheguei,
Bati e gritei, bati e puxei.*

*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.)

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, Zen-Povinho com F, 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, caíem 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: 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! *(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 Zen-Povinho com F, 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 o Mensageiro. 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 tu?!

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:

*“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. Zen-Povinho com F, o outro Mensageiro, observa a luta com uma chávena de chá na mão e uma fatia de pão com manteiga na outra.)

FADOSGA (*sussurra para Alice*): Saiu há pouco tempo da prisão e ainda não tinha terminado o chá quando o mandaram chamar. E lá dentro só lhes dão conchas de ostra. Por isso, como deves compreender, tem muita fome e muita sede. (*Abraçando Zen-Povinho com F com emoção*) Como estás meu filho?

(Zen-Povinho com F olha em redor e uma ou duas lágrimas rolam-lhe pelas faces. Mas não diz nada.)

FADOSGA (*impaciente*): Não és capaz de falar?

(Zen-Povinho continua a mastigar, bebe mais um golo de chá.)

REI BRANCO: Não és capaz de falar? Como é que estás a correr a luta?

ZEN-POVINHO COM F: (*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?

ZEN POVINHO COM F: 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.

ALICE (*muito surpreendida com a calmo 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?

VEADO *(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?

VEADO *(solenemente)*: Pode 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 caveroso 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. Detém-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.)

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 atidores 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.)

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 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 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 justiça... 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 *(resmunga)*: 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, agradao 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 as 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:

“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.

(*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 subtração. 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 resposta.

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.

ALICE *(pensando)*: "Os disparates que estamos a dizer!"

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 há-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.

ALICE (*pensando*): “Quem me dera que as Rainhas nunca fizessem perguntas.”

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.

(Pouco depois as duas Rainhas dormem profundamente e ressonam 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 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, Pássaro Gótico, Duquesa do Leque, Convidada Que Fala em Silêncio, Convidada Que É Fã de Todos, Flor, Tocadora de Guitarra Silenciosa]

(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.)

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 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 nisto. 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.*)

ALICE (*gritando e saltando sobre a mesa*): Não suporto mais isto! (*puxa com força a toalha de mesa. Os pratos, as travessas, os convidados e as velas caem aos trambolhões e estatelam-se no chão*)

CONVIDADOS: *Puxa com força a toalha de mesa. Os pratos, as travessas, os convidados e as velas, caem.*
(*Os convidados começam a sair à medida que vão proferindo a frase.*)

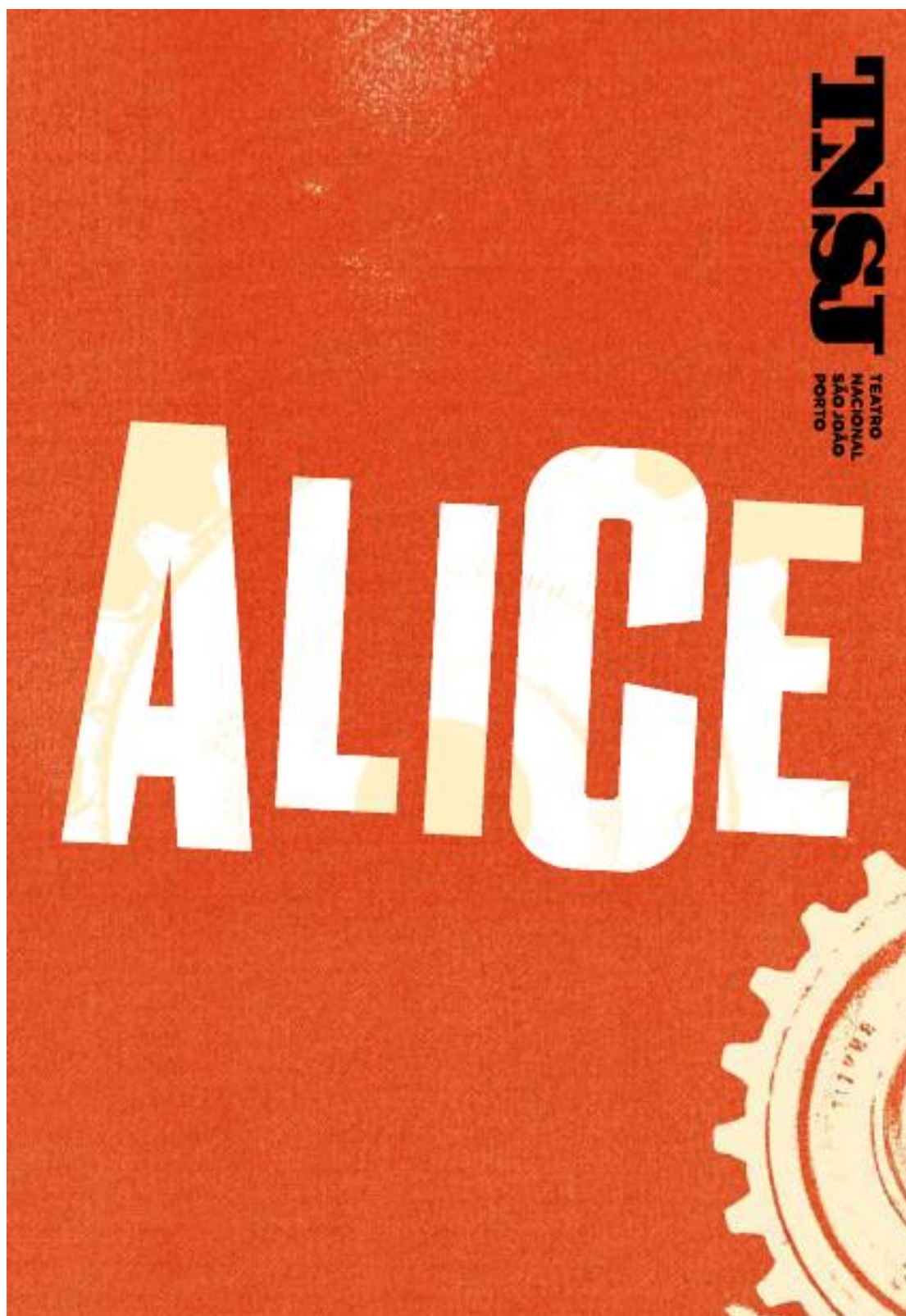
COELHO E RÃ:

11ª Jogada. Alice toma a Rainha Vermelha e ganha.

[Alice, Rainha Vermelha]

(*Alice começa a ladrar sem parar. Rainha Vermelha sai. Continua o latido. Escurece.*)

6.2 PROGRAMA *ALICE* – TNSJ





Teatro da Garagem

Companhia fundada em 1989, dedica o seu trabalho artístico à pesquisa e experimentação, através da investigação de novas formas de escrita para teatro e de novas formas cênicas que a acompanham.

A companhia trabalha com um autor/encenador residente, um músico, um núcleo de atores, uma equipa de produção, um dramaturgista, um desenhador

de luz, um cenógrafo e figurinista. Para além das criações próprias, a partir de textos originais de Carlos J. Pessoa, a companhia desenvolve um trabalho com a comunidade, através das atividades do Serviço Educativo, e dá a conhecer o trabalho de novos criadores através do Ciclo Try Better Fail Better.

O Teatro da Garagem reside, desde 2005, no Teatro Taborda, espaço para o qual foi convidado pela EGEAC/Câmara Municipal de Lisboa.

6.3 CADERNO DE IMPRENSA

Revista de Imprensa
23-01-2014

| | |
|--|----|
| 1. (PT) - Grande Porto Magazine, 01/11/2013, Teatro - agenda | 1 |
| 2. (PT) - Viva!, 01/12/2013, Convites de Inverno | 2 |
| 3. (PT) - Público - 2, 08/12/2013, Ver e ser visto | 5 |
| 4. (PT) - SIC Notícias Online, 10/12/2013, Teatro da garagem estreia "Alice" no Porto | 6 |
| 5. (PT) - Notícias ao Minuto Online, 10/12/2013, Peça | 7 |
| 6. (PT) - MSN Online, 10/12/2013, Teatro da garagem estreia "Alice" no Porto | 9 |
| 7. (PT) - Viva Agenda Online, 11/12/2013, Alice, Teatro @ TeCa - Teatro Carlos Alberto, Porto | 10 |
| 8. (PT) - Vida é Um Palco Online, 11/12/2013, Teatro da Garagem encena "Alice" no Teatro Carlos Alberto | 12 |
| 9. (PT) - Público - Público - Porto, 11/12/2013, Dizer Alice como quem diz revolução | 13 |
| 10. (PT) - Portugal News - Better News Online, 11/12/2013, Teatro da garagem estreia "Alice" no Porto | 14 |
| 11. (PT) - Porto24 Online, 11/12/2013, Teatro da Garagem estreia "Alice" no TeCA Porto24 | 15 |
| 12. (PT) - Jornal de Notícias - Jornal de Notícias - Porto, 11/12/2013, Agenda de Teatro | 17 |
| 13. (PT) - Jornal de Notícias, 11/12/2013, "Alice" no Teatro Carlos Alberto | 18 |
| 14. (PT) - Correio da Manhã, 11/12/2013, 'Alice' estreia hoje no Teatro Carlos Alberto, Porto | 19 |
| 15. (PT) - Jornal de Letras, Artes e Ideias, 11/12/2013, A fragilidade do real - Entrevista a Carlos J. Pessoa | 20 |
| 16. (PT) - SIC - Cartaz Cultural, 12/12/2013, "Alice" em cena no Teatro Carlos Alberto, no Porto | 21 |
| 17. (PT) - Público Online - P3 Online, 12/12/2013, "Alice" no Teatro Carlos Alberto, no Porto | 22 |
| 18. (PT) - Antena 1 - Estado da Arte (Espectáculos), 12/12/2013, "Estado da Arte" | 23 |

6.4 FOTOGRAFIAS DE CENA



6.5 FICHA ARTÍSTICA E TÉCNICA

ALICE

AUTORIA E ENCENAÇÃO
CARLOS J. PESSOA

*A PARTIR DE ALICE NO
PAÍS DAS MARAVILHAS
E ALICE DO OUTRO
LADO DO ESPELHO*
DE LEWIS CARROLL

dramaturgia e direção de produção

María João Vicente

cenografia e figurinos

Sérgio Loureiro

música

Daniel Cervantes

vídeo

Nuno Nolasco, Nuno Pinheiro

assistência de encenação

Nuno Nolasco

produção executiva

João Belo

interpretação

Andrea Lhamdan, Ângelo Carvalho,

Beatriz Godinho, Beatriz Medeiros,

Beatriz Silva, Carolina Amaral,

Cláudia Gomes, Diana de Sousa,

Ema Santa-Bárbara, Estela Silva,

Gabriela Brás, Hugo Olim, Inês

Costa, Ivo Luz, Jessica Soares,

Joana da Costa, Joana Guerreiro,

João Carvalho, Leandro Baptista,

Mafalda Banquart, Mafalda Pinto

Correia, Margarida Dias,

María João Vicente, Maria Leite,

Mariana Magalhães, Mariana Silva,

Marta Correia, Marta Dias,

Martins Leidan, Mayra Ronda,

Micaela Soares, Miguel Lemos,

Miguel Mendes, Nuno Nolasco,

Nuno Pinheiro, Raquel de Lima,

Rebeca Cunha, Rita Figueiredo,

Rita Marçal Grangeira, Tiago Jácome,

Sebastião Mala

coprodução

Teatro da Garagem, TNSJ

dur. aprox. **1:20**

M/12 anos

qua-sáb **21:30** dom **16:00**

Projeto realizado com a
colaboração da **ACE Escola
de Artes, Balletatro Escola
Profissional, Escola Superior
Artística do Porto e Escola
Superior de Música, Artes
e Espetáculo.**