



Mestrado em Teatro – Ramo Dramaturgia/Encenação

“Espanto”

Adaptação de excertos do romance “As Aventuras de João Sem Medo” de José Gomes Ferreira para um espectáculo de formas animadas, duas actrizes e uma máquina de “encontar”

Mestrando: Luís Manuel Gonçalves Raposo da Cruz

Professor orientador: Prof. Dra. Christine Zurbach

RELATÓRIO DE PROJECTO

Trabalho final do mestrado em Teatro – Ramo Dramaturgia/Encenação,
sobre a criação do espectáculo “Espanto” para o Teatro do Mar de Sines

Luis Manuel Gonçalves Raposo da Cruz

Aluno N°: 4416

*Dedico este trabalho à Margarida Pereira, com um nó na garganta e muita
saudade...*



172 610

Mestrando: Luís Manuel Gonçalves Raposo da Cruz

Professor orientador: Prof. Dra. Christine Zurbach

Mestrado em Teatro – Ramo Dramaturgia/Encenação

Universidade de Évora - 2009

Índice

1 - Resumo / Abstract	5
2 - Introdução	7
2.1 – Do romance para um quiosque de contar histórias.....	8
2.2- O contexto de produção e o público-alvo.....	10
3 – Dramaturgia interna	11
3.1– “As Aventuras de João Sem Medo” – o romance em forma de panfleto mágico.....	11
3.2 – O autor.....	17
3.3 – O contexto sócio-cultural de criação da obra.....	18
4 – Dramaturgia externa	22
4.1 – Uma leitura do romance à luz da morfologia do conto tradicional	23
4.1.2 – As esferas de acção e as funções das personagens.....	24
4.1.3 – A identificação das diferentes sequencias.....	26
4.2 – A selecção das cenas	30
4.3 – Uma primeira sinopse	34
4.4 – O título	36
4.5 – A definição do espaço: a cenografia como condicionante das opções dramaturgicas	38

4.6 – A definição das personagens	42
4.7 – Organização e composição dos diálogos	45
4.8 – O género	47
4.9 – A fábula	49
4.9.1 – A fábula de “Espanto”	50
4.10 – Acção e intriga	53
4.11 – Nó dramático, peripécia e desenlace	56
4.12 – À procura de uma unidade de acção	58
4.13 – O tempo	59
5 – Conclusão	61
6 – Bibliografia	64
9 – Anexos	66
- Resumo da obra	66
- O guião do espectáculo	81
- O cartaz	104
- A folha de sala	105
- Imagens do espectáculo	106
- Suportes digitais	112

1. RESUMO

Espanto

A partir de excertos do romance “As Aventuras de João Sem Medo” (publicado em 1963) de José Gomes Ferreira (1900-1985), criou-se um espectáculo para duas actrizes manipuladoras de bonecos, interagindo com uma máquina de cena.

De início, identificaram-se no romance uma série de atmosferas e pequenas unidades de acção, que serviram de base para o guião do espectáculo orientado para um público heterogéneo.

Partindo dos recursos existentes, procurou-se uma dramaturgia do texto com dois níveis de representação: o jogo entre as actrizes que, enquanto fadas competem entre si pelo uso da máquina de “encontar”; e o jogo entre os bonecos que, embora autónomo do ponto de vista narrativo, acaba por funcionar como a materialização do conflito entre as manipuladoras.

Do texto para o teatro, assistimos ao espanto que nos provoca uma marioneta rebelde.

ABSTRACT

The wonder

From excerpts of the “The Adventures of Fearless John” a romance (published in 1963) by Jose Gomes Ferreira (1900-1985), a show was created for two actresses / puppeteers who interact with an onstage prop.

From the beginning, a series of different moods and small units of action were identified, and serve as the basis for the show oriented to a general audience.

Trough the existing resources, two different levels of representation were found to dramatize the text: the interplay between the actresses who, while portraying fairies, compete for the use of the storytelling box; and the interplay between the puppets who, although they are independent from the narrative point of view, end up functioning as a materialization of the conflict between the puppeteers.

From the text to the theatre, we witness the wonder that a rebellious puppet inspires.

2. INTRODUÇÃO

Integrado na programação anual do Teatro do Mar de Sines com estreia prevista para Agosto de 2009, deu-se início em Março do mesmo ano à concretização do projecto de encenação para um espectáculo de rua, baseado no romance homónimo de José Gomes Ferreira “As Aventuras de João Sem Medo”¹, a que se chamaria “Espanto”. A convite da direcção da companhia, foi-me proposta a realização da adaptação e dramaturgia do texto, trabalho a realizar no âmbito do estágio para a conclusão do Mestrado em Dramaturgia/Encenação na Universidade de Évora, tendo-me sido posteriormente solicitada também a encenação do espectáculo.

Numa primeira fase, depois de várias leituras e da elaboração de um resumo da obra, procedemos a uma dissecação dos seus principais momentos e acções, tentando chegar a um percurso de sucessivas atmosferas emocionais, que pudessem dar corpo aos diferentes climas e acontecimentos para um espectáculo que se pretendia essencialmente audiovisual, com o mínimo recurso possível à palavra.

Impunha-se como desafio, descodificar a obra literária, identificando uma sucessão de atmosferas sensoriais, adaptáveis a um contexto de teatro de rua, sujeito à dispersão dos diferentes elementos expressivos e à necessidade de uma linguagem fortemente apelativa e envolvente. A utilização mínima da palavra falada foi de início um dos pressupostos principais para a criação do espectáculo. Havia que sintetizar os diferentes momentos da obra em acontecimentos de acção audiovisual, capazes de envolver a audiência num espectáculo que funcionaria como uma intervenção no espaço público.

No decurso deste processo de criação surgiram factores de ordem financeira na companhia, relacionados com os atrasos do financiamento por parte do Ministério da Cultura, que vieram pôr em causa a concretização deste projecto nos moldes inicialmente previstos. De um processo de adaptação da obra tendo em vista a criação de um espectáculo de rua, tínhamos agora pela frente a tarefa de reorientar o sentido do nosso trabalho para a criação de um espectáculo de menores dimensões e menores custos de produção.

¹Gomes Ferreira, José - “As Aventuras de João Sem Medo”, 2ª edição, Booket, Edições D.Quixote. Lisboa, 2008

2.1. Do romance para um quiosque de contar histórias

Tínhamos como condicionante a disponibilidade de apenas duas atrizes e a possibilidade da construção de uma pequena máquina de cena que pudesse servir de base cenográfica à manipulação de formas animadas, facilmente adaptável a diferentes espaços.

Partindo destas novas condicionantes, tivemos que adoptar diferentes estratégias de abordagem do material literário para a construção do espectáculo. Passava agora a ser possível a inclusão de diálogos na representação, o que obrigava a uma análise mais profunda do romance e a uma identificação mais clara das linhas de força e dos conflitos principais, de forma a adaptar a narrativa ao novo contexto de produção.

Nesta nova fase de abordagem do romance – e aproveitando o trabalho já realizado para a definição do percurso das diferentes atmosferas emocionais efectuadas para a versão de teatro de rua –, procedemos a uma redução das cenas escolhidas, em função das novas condicionantes materiais da produção: um quiosque de madeira rotativo com seis portas, duas atrizes, bonecos e alguns adereços de cena.

Com estes recursos, era imprescindível perceber em que contexto dramático se iriam enquadrar as duas atrizes que, através do seu conflito, da manipulação das marionetas e do próprio quiosque, poderiam dar corpo ao espectáculo.

Assumiu-se a máquina de cena como um quiosque mágico: uma espécie de máquina de contar histórias, que serviria de suporte cenográfico ao jogo dos bonecos manipulados pelas duas atrizes que se assumiam como antagonistas, funcionando como dois pólos opostos, entre os quais se desenvolveria o conflito de forças transversal a toda a representação, e que resultava da identificação das diferentes esferas de acção relativas às personagens da obra.

Para a criação dos diálogos entre as personagens das diferentes cenas optámos por recorrer a excertos do discurso directo original do romance, servindo-nos da comunicação não verbal para transmitir o conflito latente entre as duas manipuladoras.

O espectáculo começa quando uma das fadas se escapa do interior do quiosque, rouba o boneco João Sem Medo e lhe dá vida. A outra fada, que permanece dentro do quiosque e o controla, abrindo e fechando as portas, representa todas as personagens opositoras e todos os obstáculos à viagem do herói.

Tínhamos encontrado assim uma forma de organizar a dramatização do texto literário através da divisão das linhas de força da obra entre as duas manipuladoras que, em diálogo e em constante oposição conflitual, poderiam dar corpo a um fio condutor, o mais orgânico e verosímil possível, transversal a toda a representação das actrizes que nos recriavam através dos bonecos as diferentes situações retiradas do romance.

Durante os primeiros ensaios de leitura, foram-se reduzindo os diálogos ao essencial, de modo a evitar as longas descrições e relatos, privilegiando as passagens mais ritmadas e propícias ao jogo dramático.

Depois de identificado o conflito de forças entre as personagens manipuladoras e encontradas as potencialidades do seu jogo dramático, foi-se moldando o texto literário às contingências da manipulação das marionetas. Procurou-se uma linguagem mais coloquial, aqui e ali recheada de regionalismos ou expressões mais contemporâneas, procurando dar veracidade à acção e potenciando a criação de empatia com o público, sem contudo perder de vista o próprio estilo que o autor imprimira ao romance.

Concebeu-se o herói João Sem Medo como uma marioneta rebelde, que ganha vida e vontade próprias e que, interagindo com as manipuladoras, protagoniza os diferentes acontecimentos que se desenrolam através do conflito entre as duas fadas, materializado no jogo e na manipulação dos diferentes bonecos. Tentámos tirar o máximo partido da irreverência e rebeldia do herói literário João Sem Medo, que parece encaixar perfeitamente no perfil dos tradicionais heróis do teatro de marionetas como Petrushka, Polichinelo ou Punch, para a criação de momentos de interacção directa com o público.

Através deste relatório, pretendemos fazer um relato do caminho percorrido, do ponto de vista da dramaturgia, sobre as opções tomadas e as soluções encontradas para a criação de um espectáculo, que partindo de uma obra marcante da literatura portuguesa do século XX, pretendia funcionar essencialmente como um acontecimento teatral, essencialmente visual e interactivo, de baixos custos de produção, de fácil adaptação a diferentes espaços, e direccionado para um público generalizado.

2.2. O contexto de produção e o público-alvo

Como parte integrante da programação anual do Teatro do Mar de Sines, este espectáculo deveria corresponder às necessidades e propósitos da companhia na criação de novos públicos, levando o teatro para fora dos espaços de representação convencionais, de forma a chegar a um público mais abrangente, essencialmente infanto-juvenil, cativando-o para a fruição artística e estimulando o seu gosto pelo teatro e pelas artes em geral.

Numa época de grande avalanche de informação fragmentada e massificada, a criação de hábitos de consumo cultural impõe-se como uma importante tarefa na formação da consciência das novas gerações, fornecendo-lhes instrumentos que lhes estimulem o gosto, a capacidade crítica e criativa, alargando-lhes os horizontes do conhecimento e da sua cultura em geral.

Sines caracteriza-se por um meio socio-cultural peculiar, pois nos últimos 30 anos sofreu profundas alterações ao nível económico e social, que a transformou de uma pequena vila piscatória num dos maiores centros industriais e portuários do país. Com uma população essencialmente jovem, oriunda de vários pontos do país e do estrangeiro, constitui hoje em dia uma encruzilhada cosmopolita de povos de diferentes origens que ali se cruzam e ali procuram uma nova identidade cultural.

As produções do Teatro do Mar têm-se caracterizado nos últimos anos pela criação de espectáculos de rua, essencialmente audiovisuais e facilmente adaptáveis a espaços não convencionais, previligando uma linguagem fortemente apelativa e visual de forma a chegar mais facilmente a um público variado e heterogéneo.

Tratando-se aqui da adaptação de um romance de referência para diferentes gerações de leitores, era importante o seu tratamento do ponto de vista cénico de forma a torná-lo acessível a diferentes escalões etários, de forma suficientemente apelativa para servir também de estímulo à posterior leitura da própria obra. Não foi nosso objectivo nesta adaptação uma recriação do romance na sua totalidade, mas sim a construção de um jogo dramático e plástico dinâmico que, partindo do imaginário e das mensagens da obra, pudesse constituir um motivo de interesse pelo próprio objecto literário enquanto tal.

3. Dramaturgia Interna

Para a definição de uma estratégia de adaptação do material literário ao contexto da produção teatral que tínhamos pela frente, tivemos em primeiro lugar que proceder a uma reflexão sobre os elementos que constituem o fundo da obra, identificar o seu assunto e as particularidades do discurso o autor, procurando revelar a estrutura ideológica do próprio texto.

Afigurou-se-nos absolutamente necessária uma contextualização histórica e cultural da época em que foi criada a obra, das suas condicionantes e das diferentes influências que interferiram na sua criação.

3.1- As Aventuras de João Sem Medo – o romance em forma de panfleto mágico

História fantástica que recorre ao imaginário mágico, por vezes de inspiração próxima da literatura fantástica, este romance de José Gomes Ferreira é um prodígio de efabulação e engenho narrativo. Concebida e publicada inicialmente em episódios no jornal infantil “Senhor Doutor” em 1933 – por coincidência o ano da instauração da Constituição Portuguesa que iria consolidar o Estado Novo e a Ditadura em Portugal – é posteriormente compilada e publicada em 1963 como *panfleto mágico em forma de romance* como lhe chamou o próprio autor.

Uma obra que à primeira vista pode parecer apenas um "divertimento literário", funciona também como um panfleto irónico contra o Portugal do Estado Novo, atrasado em relação ao resto do “Mundo civilizado”: os seus dramas - a falta de liberdade de expressão e participação cívica, o afastamento do plano político, a negação do indivíduo como actor-sujeito, a recusa da sua transcendência - e as lutas quotidianas em tempo de repressão (metaforizado aqui na aldeia "Chora-Que-Logo-Bebes", onde nasceu João, o protagonista da obra).

Por volta dos trinta anos, quando a vida o obrigou “...a desprezar sonhos e planos, os livros começaram a aparecer-lhe feitos, quase todos rabiscados à pressa diante do público...”² como estas Aventuras de João Sem Medo. Na altura o autor vivia exclusivamente da tradução de filmes e escrita para jornais e revistas. “...Enchia

² Idem, pág.161

números inteiros da “Imagem” com artigos assinados por pseudónimos vários (Álvaro Gomes, Alberto Fernandes, Fernando Soares, «Caçador de Imagens», etc) inventava crónicas semanais para o “Kino” e o “Notícias Ilustrado”, criava intrigas policiais para diferentes publicações...”³

Foi convidado por António Lopes Ribeiro, então seu companheiro no “Kino” e na “Imagem” para colaborar na revista infantil “O Senhor Doutor” ainda em formação. Por 60 escudos semanais comprometeu-se a traduzir um folhetim e a publicar um conto inédito em todos os números, assinado pelo seu pseudónimo “Avô Cachimbo”. Com estes contos o escritor militante “...tentava atrair a atenção dos leitores para as fabulosas vitórias do nosso século que ultrapassavam (e justificavam) as insistências dos prodígios mágicos tradicionais das histórias maravilhosas (...) Decidi inventar um herói de sabor popular que desafiasse as forças da Floresta Branca (Branca, cor convencional da infância), desmistificasse os gigantes, os Príncipes, as Princesas, as Fadas, etc, me permitisse criar novos mitos, tornar mágicos os objectos vulgares da vida diária, e dar contorno às minhas verdades mais profundas numa linguagem de acção poética que a muitos, até a mim mesmo, só me parecia possível, quando dirigida a crianças imaginárias (que todos trazemos escondidas na nossa gravidade de adultos)...”⁴

O herói surgiu-lhe, valente e refilão, sem idade determinada nem feições fixas, para que cada um lhe pudesse atribuir o perfil que desejasse. Esse herói sem nome era “leal, duro, intransigente, criador constante da própria liberdade e atirador implacável de não contínuos a todas as transigências e cantos de sereias de poucas-vergonhas (...) desprezador dos tiranetes e poderosos e, sobretudo, cheio de alegria de existir, de respirar, de acreditar nos bons sentimentos e de inventar monstros para os destruir e vencer; dotado da mais nobre virtude de que um ser vivente se pode orgulhar: a coragem. A verdadeira coragem. A força do coração.”⁵

O herói, que parte numa viagem circular de saída e regresso à aldeia onde nasceu, mantém-se sempre atento - com os olhos do corpo e os da alma - ao que o rodeia, descobrindo um mundo diferente que o espanta, pois trata-se de um mundo de regras diferentes e às avessas, onde a tristeza faz rir e a alegria chorar, onde se anda de mãos no chão e pés para cima.

Assistimos a um universo onde tudo se transforma, e em cujo processo evolutivo o próprio João se vê envolvido. A situação psicológica de espanto é constantemente partilhada pelo autor. João Sem Medo é o herói que ironiza sobre tudo o que lhe

³ Idem, pág. 162

⁴ Idem, pág. 164

⁵ Idem, pág. 165

acontece, reagindo mesmo ao facto de saber que está a viver dentro de um determinado modelo narrativo (a certa altura, por exemplo, pensa que terá de agir "como todos os heróis dos contos populares nas circunstâncias em que se encontra").

Por vezes, dirige-se directamente ao narrador como uma personagem responsável pelo seu destino: "Não me digam que aqueles cabeças de vento se esqueceram da luzinha para me guiar. E agora? O que hei-de fazer ao raio da vida sem a luzinha?"⁶ As personagens parecem ser leitoras de si próprias, analisando, criticando e desafiando o narrador que as conta.

Depois da viagem, João Sem Medo julga ter descoberto a verdade em si próprio, e decide regressar à sua aldeia natal como um Messias ou D.Quixote, capaz de revolucionar a pasmaceira de onde fugira. Mas o que é certo é que não consegue assumir-se como algo mais do que um mero ser fantástico, enclausurado no interior de um sonho.

José Gomes Ferreira acaba por trazer para este romance todo um imaginário resultante do seu interesse pela literatura de tradição oral. As Aventuras de João Sem Medo emergem na sua obra como uma confluência de factores alimentada por um replantar de produtos tradicionais: contos, canções, romances que lhe sustentam o universo imaginativo enquanto sonhador incorrigível.

Apesar da literatura tradicional servir de base a este romance, nele convergem também os mitos clássicos, a literatura de viagens, a literatura de vanguarda, a literatura de empenhamento social, não se limitando unicamente a um imaginário exclusivamente português. É impressionante a liberdade e a fluência da imaginação nesta obra carregada de símbolos, passando espontaneamente da alegoria para a representação do real mais próximo e evidente. Desconcertante para a crítica, não se encaixava nos moldes preestabelecidos para catalogar as obras literárias em quadros mais ou menos rígidos, trazendo um ponto de vista original em relação às grandes linhas de ficção, desmisticava e desromantizava o maravilhoso infantil e adulto da burguesia funcionando como um exercício de crítica e sátira social.

Nas Aventuras de João Sem Medo a intenção política manifesta-se através de um imaginário surrealista e de uma fenomenologia do fantástico, postas ao serviço da desconstrução de todos os paradigmas de funcionamento sociocultural, incluindo o que contempla o universo dos contos de fadas.

⁶ Idem, p.47

Funcionando como uma alegoria, o discurso baseia-se numa tensão entre um sentido literal e um outro, figurado, sugerido ao leitor como único sentido possível, como nos contos infantis, propósito bastante claro na dedicatória do autor aos filhos:

“Para os meus dois filhos:

Para ti, Raul José, homem há muito - e homem autêntico – que aprendeste à tua custa que a verdadeira coragem é a força do coração...

Para ti, Alexandre, ainda criança, mas já com todas as tendências para não te tornares num desses falsos adultos que sujam o mundo e odeiam a imaginação...

Para os meus dois filhos – o homem e a criança – este Divertimento escrito por quem sempre sonhou conservar a Criança bem viva no homem...”⁷

O autor recorre ao fantástico, exaltando os poderes do universo infantil, valorizando, mais do que a inocência do ponto de vista moral, a ingenuidade que permite lançar um olhar puro sobre o mundo. Não se trata de um romance inocente, pois percorre-o a ironia, e essa nunca é inocente, pois faz parte não só da perspectiva do narrador, como também do ponto de vista interno da personagem, permite que o receptor possa depois lançar um olhar novo sobre o mundo.

José Gomes Ferreira alimentava um fascínio pelo jogo das palavras e assumiu a ousadia de trazer para a ideologia neo-realista o humor, o *nonsense*, as tradições populares e folclóricas, a mitologia e algumas referências literárias vanguardistas. O autor encarava alguns contos da tradição oral como tributários de um surrealismo não apenas correspondente a um movimento teórico e datado, mas a uma tendência mais vasta e profunda do imaginário colectivo e forma de narrativa oral universais.

Impressionava-o a atmosfera onírica dos contos, a sua falta de lógica mais aparente que real, a influência da técnica de narrar através do exagero de alguns factos, que lhe podia emprestar uma outra fantasia. Para si, uma das maiores missões da arte era a luta contra a monotonia. Mas a forma como organiza os diferentes elementos não depende do acaso, como para os surrealistas, mas resulta de um objectivo determinado de crítica social e política.

A obra remete também para toda uma literatura de viagens, de aventuras de cavalaria, que nos sugerem o conhecimento de novos mundos e valores. O herói salta o muro que separa o espaço de segurança do espaço da aventura, tudo porque a sua personalidade conta com as características necessárias para o fazer: a coragem para enfrentar todos os perigos.

⁷ Idem, pág.8

Esse traço da sua personalidade aparece directamente ligado ao seu nome: João Sem Medo. A apropriação de um nome popular, permite identificá-lo com qualquer cidadão anónimo. A alcunha, muito utilizada dentro da estética neo-realista, tem um valor ideológico forte, tal como o “nome falante”, nas personagens do teatro popular de marionetas. A personagem configura-se em função de um comportamento que é a sua marca diferenciadora. A alcunha tem aqui uma forte implicação ideológica pela dinâmica de transformação que implica, pois acaba por definir o seu próprio perfil psicológico. O herói resiste, lutando sempre contra os adversários, usando para isso muitas vezes a simples estratégia de cantar, pois para o autor, enfrentar o medo é a única valentia verdadeira dos homens verdadeiros.

O subtítulo do livro “Panfleto mágico em forma de romance” torna evidente o empenhamento militante da obra. Panfleto atribui-lhe um carácter subversivo; mágico atribui-lhe um carácter de fantasia mas também alude à transformação própria da magia; e a definição de romance revela a sua opção pelo género privilegiado do neo-realismo, pelo seu carácter ilustrativo e documental. Gomes Ferreira estabelece com esta obra uma forte ligação com a literatura de viagens, pelo insólito das situações e o confronto estabelecido entre a sociedade a que o herói pertence e os espaços e culturas que percorre, consciencializando-se da relatividade de todos os valores. Ao longo do romance passa-se de uma recusa da “interiorização do outro” à aceitação do outro, como resultado da viagem interior que o herói fez, a par da exterior, que lhe permite a construção de outro “eu”, resultado do amadurecimento conseguido, como acontece com o percurso de amadurecimento feito pelos heróis dos contos tradicionais.

O regresso a Chora-Que-Logo-Bebes no final da obra poderia parecer transmitir uma sensação de frustração, destruindo a mensagem de transformação imprescindível ao romance neo-realista. Mas o herói, ao perceber a ineficácia do seu discurso revolucionário, põe a funcionar o seu espírito prático, monta uma fábrica de lenços de assoar e enriquece. Poderia parecer correr-se aqui um risco de desencanto ideológico, degradando-se os ideais pela inacção. Ficam dúvidas sobre as reais potencialidades de intervenção social deste herói, pois ele é o “Cavaleiro-Que-Só-Sabe-Combater-Em-Sonhos”, e talvez isso não seja mais que uma consciência profunda da realidade e do contexto histórico da ditadura em que vivia o autor.

Mas o romance termina com a frase “...Ah! Mas um dia, um dia!...”, projectando-nos para o futuro, onde existe esse outro João Sem Medo do outro lado do muro, que optará sempre por preferir tudo a viver sem cabeça.

3.2 - O autor

José Gomes Ferreira nasce no Porto a 9 de Junho de 1900. Aos quatro anos muda-se com a família para Lisboa onde, criado *“longe das árvores, no roldão poeirento das cidades, entre lajes, cal, granito, tijolos, carros eléctricos, candieiros de iluminação pública”* (palavras do autor), se inicia nos poetas saudosistas, especialmente Raul Brandão, quando estuda com o Prof. Leonardo Coimbra nos Liceus de Camões e de Gil Vicente, assim estabelecendo os seus primeiros contactos com a poesia. Ainda muito novo colabora com Fernando Pessoa num soneto para a revista Ressureição.

Dedica-se também à música, com composições musicais como o poema sinfónico “Idílio Rústico”, executado pela primeira vez pela orquestra de David de Sousa, no Teatro Politeama

É desde cedo que floresce a sua consciência política, influenciado pelo pai, um democrata republicano. Num desafio polémico, por exemplo, queima no café Gelo um retrato de Sidónio Pais, que não muito tempo depois virá a falecer vítima de um atentado. Alista-se em 1919, depois do treino militar em Tancos, no Batalhão Académico Republicano, sendo também sócio da Liga da Mocidade Republicana. Termina a licenciatura em direito em 1924, sendo mais tarde nomeado cônsul de Portugal em Kristiansund, na Noruega.

Regressando em 1930 dedica-se ao jornalismo (colaboração na “Presença”, “Seara Nova”, “Descobrimento”, “Imagem”, “Kino”, “Sr.Doutor” – revista infantil onde começa a publicar periodicamente as “Aventuras de João Sem Medo” -, e “Gazeta Musical e de Todas as Artes”) e à tradução de filmes (sob o pseudónimo de Álvaro Gomes).

Durante a sua passagem pela Noruega, com a leitura de autores com Ibsen e Knut Hamsun, Gomes Ferreira viu acentuar-se o pendor expressionista do seu imaginário. Não é por acaso que o poema que marca o seu nascimento como poeta venha publicado na revista Presença que, no início dos anos 30 funcionava como o ponto de convergência de todos os que estavam empenhados em impor e praticar uma ideia de arte moderna em Portugal.

A partir daí, todo o percurso do autor se vai pautar pela “Revolução Formal” modernista, dando largas à ampla e conturbada liberdade da sua escrita, ao inusitado das

suas imagens e da sua sucessão, integrando-se no quadro das transformações da linguagem poética impulsionadas pelo modernismo.

“Sem saudades de qualquer passado”, funciona e cria em sintonia com o seu tempo, na encruzilhada de diferentes correntes que fazem confluír as várias artes numa expansão do modernismo.

Por outro lado, a centralidade do Eu na sua obra também o aproxima dos “presencistas”, remetendo para a importância da sua experiência pessoal, para a subjectividade em que se fundamenta a sua resposta aos acontecimentos da História.

O “protesto” e a apaixonada denúncia que transparecem nos poemas que organiza em forma de “diários em verso”, a par da sua constante procura da “Revolução Impossível”, justificam a sua militância e a sua aproximação ao neo-realismo. Mas o espanto, o estremeamento lírico que o move ao canto, nasce mais da vulgaridade do quotidiano do que da excepcionalidade dos acontecimentos que moldam a História.

E é nessa indecisa fronteira entre o real e o irreal que se desenvolve toda a sua obra, sempre com o propósito de intervir e estimular as consciências lançando um olhar acutilante e crítico sobre o mundo.

3.3 - Contexto socio-cultural de criação da obra

Para uma melhor compreensão da encruzilhada de influências culturais, sociais e políticas em que surgiu esta obra marcante da literatura portuguesa do S.XX, recorreremos sobretudo à leitura da História da Literatura Portuguesa de António José Saraiva e Óscar Lopes⁸, onde estes autores nos revelam uma panorâmica evolutiva da criação literária que de certa forma condicionou e influenciou a escrita de José Gomes Ferreira.

Parece evidente que nas artes, o início do século vinte em Portugal se caracterizou por uma caótica descoordenação de projectos artísticos e literários junto dos intelectuais republicanos. Proliferava um neo-romantismo historicista, etnografista, sentimental e oratório. Rompiam aqui e ali algumas chispas de naturalismo francês e russo, de simbolismo, de estetismo, de positivismo e amoralismo Nitzschiano.

⁸ José Saraiva, António e Lopes, Óscar - História da Literatura Portuguesa – 8ª Edição – Porto Editora – Porto - 1975

Sob o estímulo da alteração de regime com a instauração da república desenvolveu-se uma nova representação literária da realidade portuguesa. Grassava um sentimento de insegurança e insatisfação, havia uma espécie de psicose suicida que ceifou muitas das melhores personalidades culturais portuguesas no virar do século.

A participação na Primeira Grande Guerra Mundial de 1914-1918 veio dificultar a implantação e solidificação do regime republicano recém instaurado que, apesar de incontestavelmente popular, não conseguira consolidar uma democracia pequeno-burguesa estável.

Entre 1914 e 1918 surge um movimento estético pós-simbolista em Lisboa, do qual fazem parte, entre outros, Fernando Pessoa, Mário de Sá-Carneiro, Almada Negreiros, Santa Rita Pintor. Nele repudiam-se todas as formas do idealismo romântico da burguesia, alguns dos seus membros traziam de Paris as novidades plásticas e literárias do futurismo e as suas atitudes correspondiam a um ambiente geral de crise. Foram os seus principais órgãos de divulgação as revistas “Orpheu”, “Centauro”, “Exílio”, “Ícaro”, “Portugal Futurista”, “Contemporânea” e “Athena”. Prolifera nas suas obras um sebastianismo delirante e o gosto pelas ciências ocultas, pela metapsicologia, astrologia, religiosidade heterodoxa e esotérica

Outra das figuras importantes deste grupo foi Almada Negreiros, em cuja obra se encontram afinidades existencialistas. Para o teatro apresenta obras com uma estrutura simbólica, quase balética, onde os temas giram em torno da autenticidade individual nas suas relações com o amor e mais larga convivência humana.

A Revista “Presença”, publicada em Coimbra de 1927 a 1940 deu a mão aos modernistas, albergando posteriormente no seu seio a cisão do neo-realismo. Sentia-se um cepticismo quanto aos ideais oitocentistas e republicanos de progresso postos em causa pelo colapso do liberalismo em 1926. Aspira-se a uma literatura alheada de qualquer doutrina interventora. Nesta revista divulga-se e insiste-se na importância da pintura cubista, futurista, primitivista e expressionista e nela se inicia em Portugal a crítica de cinema como arte.

A Segunda Grande Guerra Mundial (1939-1945) fez alastrar algumas manchas industriais de certa importância no país. Inicia-se na literatura em Portugal uma nova fase de realismo social em que se procuram denunciar todas as desumanidades. A revitalização do realismo processa-se durante a década de 30, estimulada pelos efeitos da crise mundial de 1929, com o eclodir da Guerra Civil espanhola (1936-1939).

Com o desenvolvimento da industrialização e consequente concentração e centralização económica, assiste-se a uma maior polarização e clivagem social. Emerge uma nova tomada de consciência da realidade portuguesa que procura interessar a estratos sociais cada vez mais amplos. Cultiva-se um sentimento de confiança no processo histórico e social e na dinamização das novas camadas proletarizadas.

Proliferam os empreendimentos editoriais de divulgação popular, como a Biblioteca “Gostos”, dirigida por Bento de Jesus Caraça desde 1940, a revista “Vértice”, onde participam Alves Redol, Fernando Namora, Manuel da Fonseca, Cardoso Pires, entre outros. Divulga-se a ficção neo-realista em prosa, onde se faz uma redescoberta do mundo rural, do regional, mas desta vês encarada de um ponto de vista em que o pitoresco só interessa em função de conflitos sociais precisos. Cria-se o drama social, recebem-se influências de Jorge Amado.

José Gomes Ferreira surge como o mais consagrado poeta da corrente neo-realista. Marca-o um sentimento de remorso e responsabilidade do intelectual lúcido perante todas as brutalidades e injustiças do drama histórico dos últimos trinta anos. Pela sua obra perpassam sarcasmo, revolta, melancolia, perplexidade, resistência patética. Responsabilizando-se a si próprio pelas frustrações e iniquidades sociais.

O neo-realismo, que o influenciou, caracterizou-se por uma afirmação da vontade e do direito responsável de agir e viver na máxima plenitude humanamente atingível. Com Irene Lisboa intensifica-se o desenvolvimento da literatura de autoria feminina sobre questões relativas à posição social da mulher. Outros autores, aliam à elegante prosa a fala oral dos aldeões. Põem-se em causa as superstições, promove-se a luta pela posse da terra, critica-se o lucro pelo logro, a sujeição das mulheres à tutela masculina, promove-se o culto das figuras tipiocas, ritualiza-se o mundo doméstico.

Também a revista “Seara Nova” criada em Lisboa em 1921 teve um papel doutrinário e crítico com fins pedagógicos e políticos seguindo o lema de “ser poetas militantes, críticos militantes, economistas e pedagogos militantes”. Pretendia aproximar a elite intelectual portuguesa da realidade social, assumindo-se como um dos grupos mais activos no combate ideológico contra o salazarismo, pretendia intervir activamente na vida política do país.

A “Seara Nova” desempenhou um papel central na reflexão e intervenção crítica face ao processo de degenerescência do liberalismo republicano da década de 1920, e depois na oposição à consolidação do Estado Novo na segunda metade da década de 1930, na resistência cívica ao longo dos anos 40 e 50 e na renovação doutrinária da

esquerda portuguesa e na sua afirmação política e cultural nos anos de 1960 e 1970 até à queda da ditadura e à subsequente reorganização da vida política e intelectual portuguesa.

A década de 1930 caracterizou-se por ter sido uma das mais sangrentas da História Mundial. Nela se dá a ascensão de Hitler ao poder, rebenta a Segunda Grande Guerra Mundial, o mundo assiste impotente ao genocídio nos campos de concentração nazis e às prisões em massa do Gulag na URSS. Nos Estados Unidos da América Roosevelt dá início ao *new deal*, o plano de recuperação económica após a queda da bolsa de Nova York em 1929.

Nos anos 30 descobre-se o desporto, a vida ao ar livre e os banhos de sol, os mais abastados procuram a beira-mar para passar as férias. O cinema passa a ser o grande referencial de disseminação dos novos costumes. Hollywood influencia milhares de pessoas através das suas estrelas como Marlene Dietrich ou Greta Garbo. Eclodem os movimentos totalitários um pouco por todo o mundo: Mussolini na Itália, Salazar em Portugal, Franco em Espanha, Estaline na União Soviética e Hitler na Alemanha.

A 28 de Maio de 1926 dá-se um golpe de estado de direita em Portugal. Um golpe militar de cariz nacionalista e anti parlamentar põe termo à primeira república portuguesa através da instauração da ditadura nacional, transformada com a constituição de 1933 em Estado Novo.

E é assim, que num tempo de ditadura e isolamento internacional, As aventuras de João Sem Medo surgem como uma janela aberta sobre um outro mundo necessário e urgente, onde a força da vontade é mais forte que todas as barreiras, funcionando como um incitamento à vitória sobre o maior medo, que é o medo do próprio medo...

Numa sucessão de metáforas e de forma verdadeiramente visionária, o autor apresenta-nos um mundo em constante mudança, onde o inconformismo é o grande motor de um herói rebelde que resiste a todas as atrocidades sempre com redobrada energia para não desistir.

A sua permanente vontade de liberdade esbarra constantemente com o conservadorismo das magias e do destino traçado, até mesmo pelo que é imposto pelo próprio autor. No decorrer dos diferentes acontecimentos procura desmontar-se o jogo, não só das normas mágicas, mas também das próprias leis narrativas. A auto reflexão que o herói faz sobre o que lhe vai acontecendo, esboça-nos um retrato metafórico de um mundo onde se não entra se não se fôr capaz de sonhar, de se espantar constantemente com a realidade e de vislumbrar as possibilidades da sua alteração.

É neste contexto que surge, de forma camuflada em episódios de literatura juvenil, a acutilante obra de que nos servimos agora para a criação deste espectáculo.

Estávamos assim perante um romance onde, numa sucessão de narrativas, nos vemos transportados para uma realidade imaginária e mágica que funciona como o reflexo de uma realidade e de um tempo que é necessário alterar profundamente, fazendo estilhaçar todos os grilhões que possam limitar a capacidade criativa da imaginação e um apelo à liberdade de agir.

Tínhamos agora que partir da literatura e conceber um jogo dramático a acontecer num aqui e agora plausível e apelativo, que cativasse o interesse, prendesse a atenção dos espectadores e ao mesmo tempo funcionasse como um olhar crítico sobre a nossa contemporaneidade.

4. Dramaturgia Externa

Impunha-se-nos o desafio de partir de um texto tão repleto de associações, metáforas, situações e atmosferas, para a construção de um espectáculo simples, apelativo e eficaz, que funcionasse para qualquer público, principalmente para aquele que não está familiarizado com a fruição da literatura, tentando suscitar-lhe o interesse pela leitura da própria obra numa fase posterior.

Tínhamos que tornar aquele material literário operacional e eficaz do ponto de vista teatral, tendo que definir em que contexto concreto de representação o seu universo mental e o imaginário nele contido poderiam servir o jogo dramático, apelar aos sentidos do espectador e conjugar de forma coerente e orgânica os diferentes agentes envolvidos.

4.1 – Uma leitura do romance à luz da morfologia do conto tradicional

Afigurou-se-nos necessária a releitura do texto, através de uma sistematização dos acontecimentos de forma a identificar um fio condutor, e um equilíbrio de forças a partir do qual poderíamos desenhar o eixo central para o conflito dramático que serviria de espinha dorsal ao espectáculo.

Tentámos um cruzamento dos elementos da obra com os métodos de análise dos contos tradicionais e a sistematização das funções das suas personagens propostas por Vladimir Propp na sua obra “Morfologia do Conto”⁹ de modo a organizar os diferentes momentos enquanto possíveis elementos para a definição do nó da intriga.

Vladimir Propp considera que, nos contos populares, as funções das personagens são os seus elementos fundamentais e constituem a substância da acção. Para a construção de um espectáculo, onde falar teria necessariamente que ser agir, procurámos seguir a sua metodologia para a análise do material literário, de modo a identificar essas funções, e assim definir as diferentes acções posteriormente reagrupadas de acordo com as condicionantes de produção do espectáculo. Tínhamos como ponto de partida, o facto de que todas as acções teriam de ser repartidas pelas duas actrizes manipuladoras, partindo de um conflito inicial que opusesse os seus comportamentos, caracteres e vontades e tornasse verosímil o fluir dos acontecimentos.

De forma a tornar mais simples essa divisão, optámos por definir as duas manipuladoras como doador e opositor, que se iriam opor através do jogo das marionetas, apoderando-se e controlando o objecto mágico: o quiosque ou máquina de “encontar”¹⁰ e os seus bonecos. O conflito desencadeia-se quando, ao abandonar o quiosque para roubar o boneco “João Sem Medo”, a primeira fada transgride o equilíbrio das regras e viola as normas estabelecidas para o funcionamento da máquina, controlada pela fada que permaneceu no interior. No início do espectáculo, depois do quiosque girar sobre si próprio como se estivesse animado por uma força mágica própria, uma das portas abre-se e vomita a manipuladora rebelde para o chão. É ela que se apodera da marioneta João Sem Medo e lhe dá vida própria, funcionando como o seu

⁹ PROPP Vladimir, *A Morfologia do Conto*, Vega Editora, 5ª edição, Lisboa, 2003, tradução de Jaime Ferreira e Vítor Oliveira, prefácio de Adriano Duarte Rodrigues

¹⁰ Expressão encontrada que funde as expressões “encantar” e “contar”, como atributos essenciais da estrutura cenográfica do quiosque

doador, ajudando-a durante todo o espectáculo a reagir contra o conjunto dos diferentes opositores, manipulados pela “Fada Interior”.

Tratava-se aqui de criar um jogo em que cada personagem pudesse aprender sempre qualquer coisa da outra, fazendo a ligação da função precedente com a função seguinte, valorizando sempre esse olhar que as podia despertar e motivar a reagir.

Entendendo-se por motivações, tanto o móbil como os fins das personagens, que as levam a cumprir esta ou aquela acção, e que no conto são, na maior parte das vezes, motivadas naturalmente pelo próprio desenrolar da intriga, identificou-se a malfetoria ou o prejuízo, como a sua função primeira e fundamental. Aqui, o roubo da marioneta, a sua autonomia, curiosidade e vontade de saltar o muro que separa a aldeia do resto do mundo, funciona como a motivação inicial que irá despelotar todo o desenrolar dos acontecimentos.

Qualquer elemento do conto, pode ser, por assim dizer, invadido pela acção, podendo transformar-se em narrativa independente e fazer nascer uma nova sequência de acontecimentos. Mas, como tudo o que vive, o conto só engendra filhos que sejam parecidos consigo. Se uma célula deste organismo se transforma em pequeno conto dentro do conto, este deve construir-se, segundo as mesmas leis que todos os outros contos maravilhosos.

Pareceu-nos então pertinente, partir das características peculiares da arquitectura dos contos tradicionais, durante a definição de uma estratégia para a construção deste espectáculo. Para isso, afigurou-se-nos necessário conceber uma matriz, a partir da qual as funções se pudessem repartir entre as duas personagens do espectáculo.

4.1.2 – As esferas de acção e as funções das personagens

Partindo da classificação proposta por Propp, as diferentes funções agrupam-se de forma lógica em esferas determinadas, que correspondem às personagens que as cumprem, e que mais não são que as suas esferas de acção:

- 1- A esfera de acção do AGRESSOR (ou do mau). Compreende: a malfetoria, o combate e as outras formas de luta contra o herói, a perseguição. (No contexto deste espectáculo protagonizada pela “Fada Interior”, que comanda o quiosque e luta contra a libertação da marioneta rebelde)

- 2- A esfera de acção do DOADOR (ou provedor). Que compreende a preparação da transmissão do objecto mágico, e a colocação do mesmo à disposição do herói. (Aqui representada pela “Fada Exterior” que, agindo contra as regras estabelecidas, abandona o quiosque e rouba a marioneta, dando-lhe vida própria.)
- 3- A esfera de acção do AUXILIAR. Compreende: a deslocação do herói no espaço, a reparação da malfeitoria ou da falta, o socorro durante a perseguição, o cumprimento de tarefas difíceis e a transfiguração do herói. (Aqui também assumida pela “Fada Exterior”, que para além de dar vida própria ao herói no início, acaba sempre por surgir em seu auxílio em todas as situações de maior perigo e dificuldade.)
- 4- A esfera de acção da PRINCESA (da personagem procurada) e do SEU PAI. (Que neste contexto se materializam nas personagens da “menina” e do “lenhador”, que surgem manipuladas pelo opositor, de modo a confundir e complicar a evolução do herói)
- 5- A esfera de acção do MANDATÁRIO compreende só o envio do herói e neste contexto é representada pela fada exterior que o desloca de situação para situação.
- 6- A esfera de acção do HERÓI compreende a partida para a demanda e a reacção às exigências do doador. A primeira função caracteriza o herói que demanda, o herói-vítima só preenche as outras. (O que parece encaixar perfeitamente no perfil da personagem “João Sem Medo” que, movida pela curiosidade e sede de liberdade no início, se vê posteriormente confrontada de forma constante com os obstáculos colocados no seu percurso pela acção do opositor)
- 7- A esfera de acção do FALSO HERÓI. Compreende também a partida para a demanda, a reacção às exigências do doador, sempre negativa, e, enquanto função específica, as pretensões mentirosas. (Aqui correspondente ao duplo medroso de “João Sem Medo”, construído a determinada altura pela “Fada Interior” para pôr à prova a capacidade de resistência do verdadeiro herói.)

Este esforço de análise do material literário através do olhar científico de Vladimir Propp, ajudou-nos a clarificar as diferentes características do material literário que



tinhamos como ponto de partida, e sobretudo, a definir as linhas de força que nos poderíamos orientar para a criação de uma dramaturgia para o espectáculo que estávamos a criar.

Debroçámo-nos sobre as personagens enquanto produtores das acções que procurámos sintetizar, de modo a enquadrar o material literário (um romance) no contexto cenográfico de um quiosque ou máquina de contar histórias manipulada por duas actrizes. Pareceu-nos pertinente trazer para o espectáculo características inerentes ao conto, que conserva traços do mais antigo paganismo, dos costumes e dos ritos da antiguidade. Do ponto de vista histórico, significa que o conto maravilhoso, na sua base morfológica, é um mito.

Toda a estrutura do espectáculo giraria em torno desse pressuposto de acontecimento mágico que se desconstroi através e durante o jogo das personagens. De máquina encantada que se move sózinha, o quiosque passa a tabuleiro de um jogo onde se degladiam duas forças opositoras que põem em marcha, através da manipulação das marionetas, a sucessão de alguns acontecimentos da narrativa.

Partindo do princípio de que o conto maravilhoso, do ponto de vista morfológico, é um desenrolar de acção que parte de uma malfeitoria ou de uma falta, e que passa por funções intermédias para ir acabar noutras funções utilizadas como desfecho. A função limite acaba por ser a recompensa, o alcançar do objecto da demanda, ou a reparação da malfeitoria, o socorro e a salvação durante a perseguição, aqui materializada no regresso de João Sem Medo à Aldeia de Chora que Logo Bebes mas já enriquecido pelas experiências vividas no exterior.

4.1.3 – A identificação das diferentes sequencias

Sintetizámos cada desenrolar da acção em diferentes sequências. Cada nova malfeitoria ou prejuízo, cada nova falta deu assim lugar a uma nova sequência. Numa primeira fase de análise do texto, foi necessário determinar de quantas sequências se compunha o romance. Identificámos sequências que se seguiam imediatamente umas a seguir às outras, mas outras entrelaçavam-se, fazendo com que o desenrolar da acção por vezes parecesse parar para deixar que uma outra sequência se intercalasse.

Ao definirmos cada episódio do romance como uma sequência, isso não significou que o número de sequências tivesse correspondido rigorosamente ao número de

capítulos. Processos particulares, paralelismos, repetições, etc., faziam que cada capítulo se pudesse compor de várias sequências.

Apesar das partes constitutivas fundamentais do conto serem as funções das personagens, existem também os elementos de ligação e as motivações. As formas de entrada em cena das personagens tinham também uma particular importância e deveriam ser tidas em conta, tanto na análise da narrativa, como no processo de criação do espectáculo, de forma a surgirem organicamente no contexto dramático e cenográfico de que dispunhamos.

O conto maravilhoso é uma narração construída segundo uma sucessão regular de funções que refletem uma determinada realidade. Tínhamos pela frente a tarefa de proceder a uma adaptação que funcionasse não só como um reflexo teatralizado dessa realidade, mas também como um reflexo da própria estrutura do conto. Teríamos que fantasiar através de uma solução teatral coerente, sobre o riquíssimo mundo fantástico do próprio conto.

“...Entre a realidade e o conto existem certos pontos de passagem: a realidade reflecte-se indirectamente nos contos. Um destes pontos de passagem é constituído pelas crenças, que se desenvolveram a um certo nível de evolução cultural; é muito possível que exista uma ligação, regida por leis, entre as formas arcaicas da cultura e da religião, por um lado, entre a religião e os contos, por outro. Quando uma religião morre, quando uma cultura morre, o seu conteúdo transforma-se em conto...”¹¹

Existe uma certa dependência entre a situação inicial, e as funções seguintes: por exemplo, quando é necessário utilizar a função de rapto do auxiliar, este deve estar inserido na situação inicial.

Todo o conteúdo de um conto pode ser enunciado em frases curtas, traduzidas em predicados que reflectem a sua estrutura, todos os temas, os complementos e as outras partes do discurso definem o seu tema.

Por vezes, as transformações obrigam a motivar esta ou aquela acção. Assim, criam-se motivações muito diferentes para acções rigorosamente idênticas.

Propp propõe definir claramente os elementos constantes - os invariantes. São precisamente eles, e a sua correlação na composição do conto que constituem a estrutura da narrativa.

¹¹ In: PROPP Vladimir, A Morfologia do Conto, Vega Editora, 5ª edição, Lisboa, 2003, p.163

A personagem principal é portadora da função biográfica, enquanto as personagens secundárias têm funções de complicação da intriga, de auxílio ou obstáculo ao herói, ou então uma função de objecto das suas solicitações.

As funções das personagens são os elementos constantes e repetidos do conto maravilhoso (Segundo Propp, no total, estas funções são trinta e uma: afastamento, interdição e transgressão, interrogação e informação, engano e cumplicidade, malfeitoria (ou falta), mediação, início da acção contrária, partida, primeira função do doador e reacção do herói, recepção do objecto mágico, deslocação no espaço, combate, marca do herói, vitória, reparação da falta, regresso do herói, perseguição e socorro, chegada incógnito, falsas pretensões, tarefa difícil e tarefa cumprida, reconhecimento e descoberta do engano, transfiguração, punição, casamento). Todas estas funções nem sempre existem, mas o seu número é limitado e a ordem em que surgem no desenrolar da acção é sempre a mesma.

Os papéis (em número de sete) que se atribuem às personagens concretas do conto, com os seus atributos, são também sempre os mesmos. Cada uma das sete personagens: o antagonista (o agressor), o doador, o auxiliar, a princesa e o seu pai, o mandatário, o herói, o falso herói, possui a sua esfera de acção, isto é, uma ou várias funções. Foi assim que Vladimir Propp elaborou dois modelos estruturais: o primeiro, mais pormenorizado (a sucessão temporal das acções); e o segundo (as personagens), mais sucinto.

A esfera das acções (isto é, a distribuição das funções segundo os papéis) coloca o segundo modelo na dependência do primeiro, que é fundamental.

A primeira e mais importante operação a que Propp submete o texto é o seu fraccionamento, a sua segmentação numa série de acções seguidas. Em consequência do que «todo o conteúdo de um conto pode ser enunciado em pequenas frases semelhantes a estas: os pais vão para a floresta, proibem os filhos de sair, o dragão rapta a jovem, etc. Todos os predicados reflectem a estrutura do conto, todos os sujeitos, os complementos e as outras partes do discurso definem o tema. Como tal, subentende-se a condensação do conteúdo numa série de pequenas frases; em seguida, estas frases tomam um sentido geral: reduz-se cada acção concreta a uma função determinada, cujo nome, sob a forma de um substantivo (afastamento, engano, combate, etc.), designa uma acção de forma abreviada.

A maioria das funções tem um carácter binário (falta – reparação da falta, interdição – transgressão da interdição, combate – vitória, etc.), e constituem o motor central da narração do mito enquanto fenómeno de linguagem.

Seguindo esta estratégia, foi-nos mais fácil encontrar uma estratégia de adaptação e síntese do material, baseada nesta dicotomia entre duas forças que se opõem e poderiam criar o jogo dramático de que necessitávamos para a criação do espectáculo.

Com escassos meios cenográficos, pouca experiência na construção e manipulação de complicadas marionetas, resolvemos assumir as manipuladoras dos bonecos, sempre presentes e visíveis, como agentes criadores do jogo dramático em que os bonecos funcionam sobretudo como o pretexto e como a materialização do seu conflito, e não apenas como elementos exclusivos para a representação da história.

Esta abordagem exigiu, tanto da parte do dramaturgista, como do encenador (que neste caso foi o mesmo), como das actrizes, a procura de dois registos de interpretação, coincidentes com as duas histórias paralelas que se iriam desenrolar aos olhos dos espectadores.

Teria que ser encontrada uma linguagem simples e acessível, que facilitasse a organicidade do jogo dramático entre as actrizes por um lado, e por outro, uma economia de meios expressivos que evitasse os excessos narrativos os descritivos tão abundantes no romance original de que partimos para a criação do espectáculo.

Dessa forma, tivemos que proceder a uma selecção criteriosa das cenas a incluir no espectáculo, sem contudo deixarmos perder as ideias centrais, a fluidez e a riqueza narrativa contidas no romance.

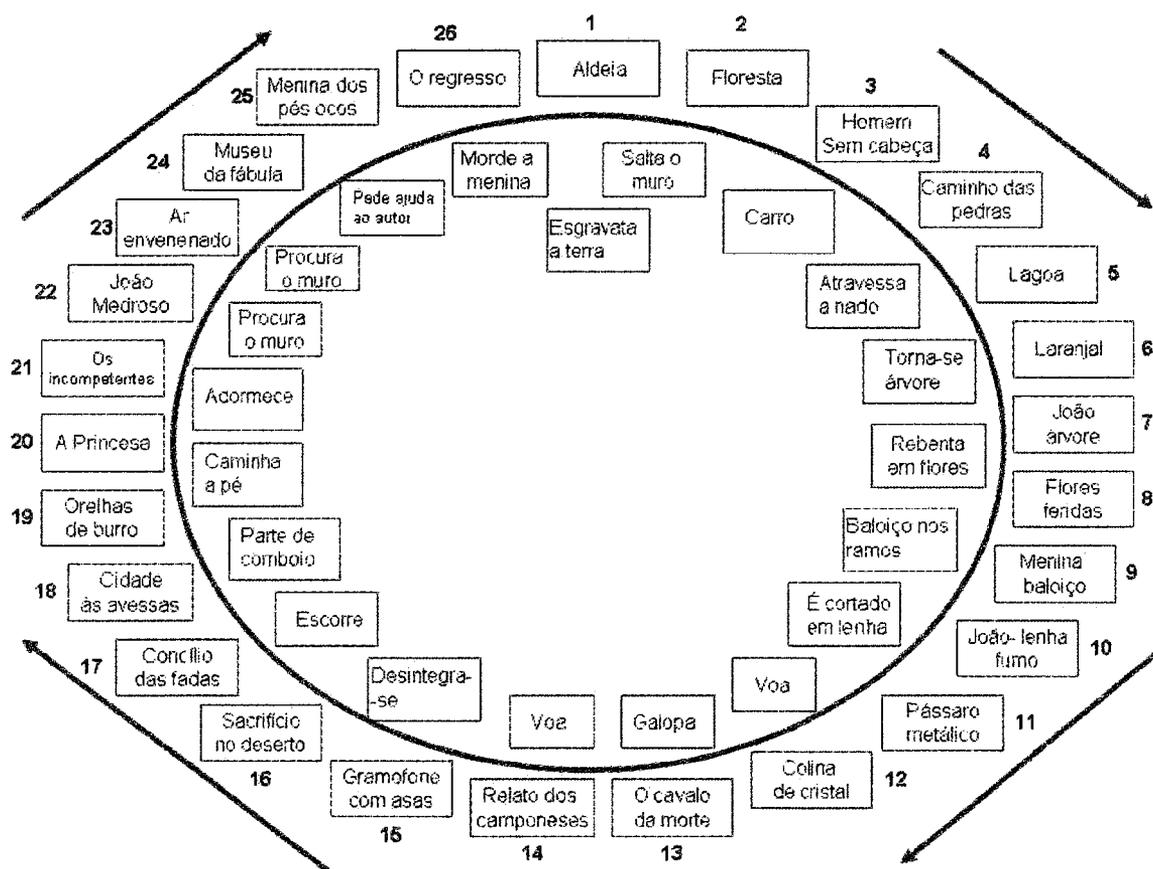
Foi difícil a escolha, pois à partida todos os episódios nos pareciam importantes para a construção da história e para a compreensão da evolução do herói ao longo das suas diferentes aventuras. Mas era imprescindível que limitássemos o número de situações às possibilidades do jogo entre as actrizes, e às características físicas do suporte cenográfico que construíamos para o espectáculo.

Neste caso todas as opções dramáticas foram condicionadas pelo contexto concreto de produção que tínhamos à nossa disposição e que, pouco a pouco, nos foi orientando a própria leitura do material literário num determinado sentido.

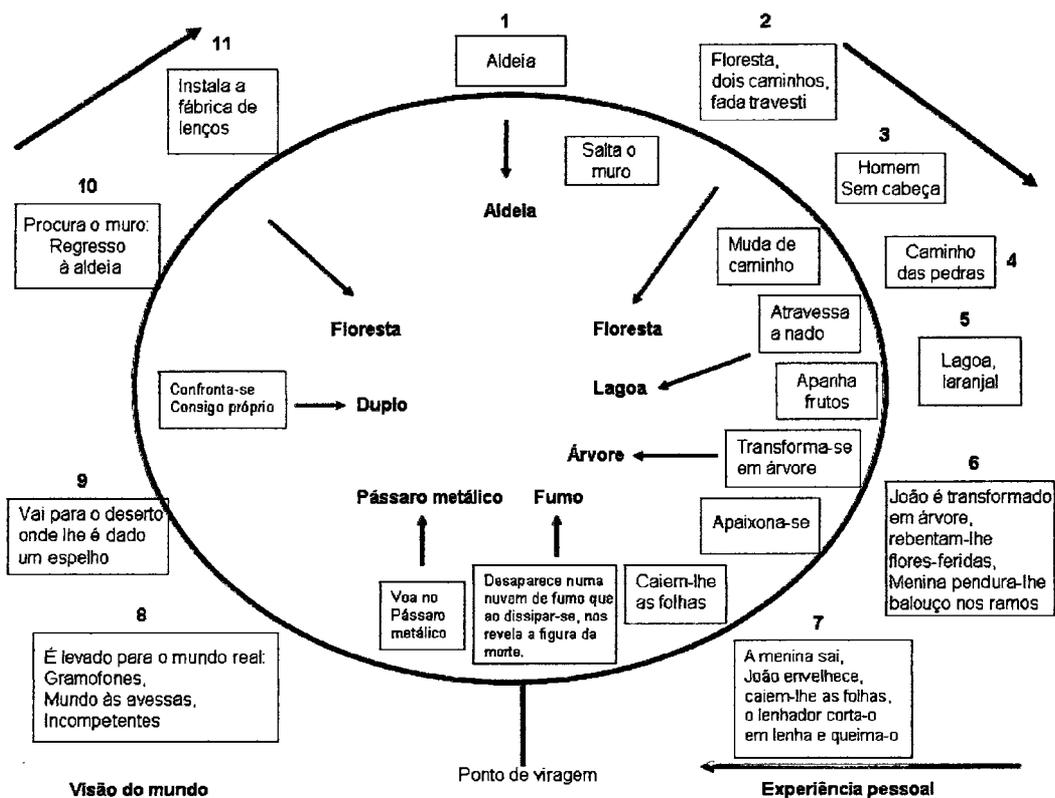
Tínhamos à nossa disposição um quiosque com seis faces que girava sobre si próprio. Em cada uma das faces abriram-se portas para o interior da caixa que, depois de cenografadas, podiam funcionar como pequenos teatrinhos de marionetas de feira onde se iriam desenrolar as diferentes situações.

4.2 - A selecção das cenas

Para facilitar uma visualização global da obra enquanto sucessão de acontecimentos que se vão desenrolando numa série de diferentes contextos, recorremos à criação de um gráfico onde, de forma circular, se organizaram os diferentes episódios da obra:



No sentido dos ponteiros do relógio podemos acompanhar o desenvolvimento dos diferentes acontecimentos da obra. Encaradas como pequenas unidades de acção, as diferentes situações funcionam como etapas do percurso que leva o herói para fora da aldeia e o trás de volta, enriquecido pelas experiências vividas no percurso. Do lado exterior da circunferência enumeram-se as diferentes unidades de acção; do lado interior do círculo, os acontecimentos que afectam o herói e os meios de que se serviu para evoluir de uma situação para outra.



Durante a síntese dos diferentes momentos, e da experimentação das várias possibilidades do jogo entre as actrizes, tanto ao nível da manipulação dos bonecos, como da sua interacção com o próprio quiosque, deparámo-nos com enúmeras questões que se nos punham pela primeira vez. A manipulação dos bonecos pelas actrizes em simultâneo com o confronto directo entre ambas, obrigava-as por vezes a posturas desconfortáveis e pouco orgânicas, que lhes dificultavam as capacidades expressivas e tornavam ainda mais complicada a gestão dos dois registos de representação paralelos.

Experimentaram-se novas opções, tentando orientar a atenção de forma faseada, ora para o jogo entre as actrizes, ora para a manipulação dos bonecos, tentando evitar momentos mais confusos e pouco eficazes do ponto de vista dramático. Mais uma vez a organização das diferentes situações teve que se submeter às condicionantes físicas da representação, fazendo com que a própria construção dramática do espectáculo fosse acontecendo ao longo do processo criativo, de acordo com as dificuldades com que nos iam deparando, e as diferentes soluções que tivemos que engendrar.

Depois da apropriação física por parte das actrizes e das possibilidades do jogo com os bonecos e com o quiosque, foi possível encontrar um fio condutor coerente e chegar a uma primeira sinopse da narrativa, o que iria facilitar a sua dramatização.

4.3 - Uma primeira sinopse

Primeira Parte

1 – Aldeia esverdeada húmida e desconfortável, cujos habitantes todos iguais, passam a vida a chorar. João entedia-se com os seus eternos lamentos, decide saltar o muro e entrar na floresta proibida.

2 – Surpreendido com a sonolência da floresta, João chega a uma clareira donde partem dois caminhos. Chama uma fada para o ajudar na escolha do caminho a seguir. Surge uma fada que lhe explica que os dois caminhos são: o da felicidade, confortável e fácil, e o do sofrimento, difícil e doloroso.

3 - João opta pelo caminho mais fácil. Depara com um homem sem cabeça e com a boca no estômago que o avisa que para poder seguir pelo caminho da felicidade, terá que prescindir da sua própria cabeça.

4 – João recusa a proposta, volta atrás e opta pelo caminho difícil, resistindo às dificuldades do percurso.

5 – Chega a uma lagoa, atravessa-a a nado, apesar das margens se irem afastando à medida que avança. Alcança por fim um pomar de laranjeiras, onde, ao tentar recolher os frutos, estes se lhe desfazem entre os dedos.

6 – João protesta e a fada interior transforma-o em árvore. Rebentam-lhe no tronco feridas em forma de flores. Uma menina pendura-lhe um balouço nos ramos e brinca. João apaixonou-se pela rapariga.

7 – A menina deixa de aparecer, João entristece e perde as folhas. Um lenhador corta-o em pedaços de lenha e queima-o. João transforma-se em fumo.

Segunda Parte

8 – Depois de arder como árvore, o fumo condensa-se e João volta a ser humano de novo. Do fumo dissipado, acorda no mundo real. Montado num pássaro metálico, e acompanhado por um gramofone, assiste ao triunfo dos incompetentes num mundo às avessas.

9 – Desiludido, João retira-se para o deserto onde encontra uma varinha de condão com que pode realizar todos os seus desejos. Tocando com a varinha nas várias partes do corpo que desaparecem a cada pedido, troca-as por um camelo e comida, restando-lhe apenas a cabeça. Uma mulher moribunda pede-lhe água. João toca com a varinha na cabeça e transforma-se em fonte.

10 – A Fada Exterior revolta-se com o desaparecimento de João Sem Medo, exigindo à Fada Interior que pare com os feitiços e o devolva à realidade. Contrariada, a Fada Interior recompõe os membros do boneco e devolve-o à Fada Exterior.

11 – João adormece e acorda acompanhado por um sósia amedrontado, chegam junto ao muro onde um guarda lhes pede o passaporte. O guarda baralha os dois sósias e escolhe aleatoriamente um deles para regressar à aldeia.

12 – João é recebido na aldeia com a habitual lamúria dos seus habitantes. Verificando a impossibilidade de pôr termo àquele hábito enraizado, resolve tirar partido da situação e instala uma fábrica de lenços de assoar, enriquecendo com a sua venda aos habitantes de Chora-Que-Logo-Bebes.

Depois de delimitados os acontecimentos a integrar no espectáculo, definida uma sequência lógica para os organizar e identificadas as diferentes esferas de acção para as duas actrizes/manipuladoras e respectivos bonecos, demos inícios à composição do texto e à criação do guião que iria orientar todo o processo de encenação.

4.4 - O título

Era fundamental a escolha de um título para o espectáculo. Não só por razões práticas que se prendiam com a necessidade de identificação e divulgação da criação no âmbito da programação do Teatro do Mar, mas também que servisse para imprimir um caminho e uma tonalidade dominante a todo o processo criativo. O título teria que permitir identificar a obra, informar sobre o seu conteúdo e, sobretudo dados os propósitos do espectáculo de se dirigir a uma faixa alargada de público, deveria, de uma forma ou de outra, despertar a curiosidade e a atenção.

Resolvemos partir do próprio romance e da frase escrita no muro que separa a aldeia da floresta: “É proibida a entrada a quem não andar espantado de existir!”¹²

A vontade de transgressão da interdição e a coragem para enfrentar o desconhecido, foram os principais factores que nos encaminharam na definição de um sentido para o espectáculo, e como tal seria lícito encontrar uma palavra que, por si só, transmitisse essa sensação de liberdade e transcendência na ruptura. O que impulsionou João Sem Medo a saltar o muro e a transgredir a proibição imposta foi a sua capacidade de se espantar com o mundo, não temendo o desconhecido e sentindo-se capaz de enfrentar todas as dificuldades. Achámos que a palavra “**Espanto**” poderia ser um bom título para o espectáculo. Sintetizava conceitos que tudo tinham a ver com o conteúdo da obra, sugeria a sua temática e era suficientemente vago e apelativo para despertar a curiosidade e... o próprio espanto.

“Espanto”: acto ou efeito de espantar; assombro, admiração, pasmo; coisa maravilhosa e surpreendente; medo, pavor, susto. O espanto, a curiosidade, a dúvida, são o ponto de partida de qualquer raciocínio e que nos leva à busca de uma pergunta. São tudo factores indispensáveis ao acto de pensar, constituindo o início de uma qualquer filosofia ou descoberta.

Aristóteles afirmava que a filosofia tinha a sua origem no espanto, na estranheza e perplexidade que os homens sentem diante dos enigmas do universo e da vida. É o espanto que os leva a formularem perguntas e os conduz à procura das respectivas soluções. O espanto define-se assim como o motor da descoberta e do conhecimento, como um impulso e um estímulo para a transformação da realidade, uma das

¹² In: Gomes Ferreira, José - “As Aventuras de João Sem Medo”, 2ª edição, Booket, Edições D.Quixote. Lisboa, 2008, p.10

características mais marcantes da obra literária que pretendíamos transformar em espectáculo teatral.

O espanto é assim a base de todo o questionamento, com ele surgem questões e nasce um impulso para investigar e compreender o mundo. Assim, através do espanto emerge a ocasião para contemplar, refletir... Assistimos neste romance a uma viagem mágica e filosófica materializada nas aventuras de João Sem Medo, representado nesta nossa proposta dramaturgica como uma marioneta espantada com o próprio jogo em que é envolvida pelas manipuladoras.

As actrizes representam duas personagens fantásticas, detentoras e manipuladoras de um quiosque onde se contam histórias, numa alusão aos antigos teatrinhos de feira onde se representavam hilariantes espectáculos de títeres. O quiosque roda sobre si próprio e tem seis faces onde se abrem seis portas que revelam diferentes ambientes cenográficos correspondentes aos diferentes espaços imaginários onde decorrem os vários episódios representados.

Tivemos sobretudo em conta que um espectáculo orientado para um público generalizado e para ser apresentado no espaço público, sujeito à dispersão que lhe é inerente, deveria pois ser o mais apelativo e envolvente possível. Por isso, na sua concepção, procurámos potenciar o insólito das situações e do jogo dramático paralelo, de forma a atrair a atenção, a prender o interesse e a estimular a curiosidade de um público a quem gostaríamos de provocar uma sensação de espanto.

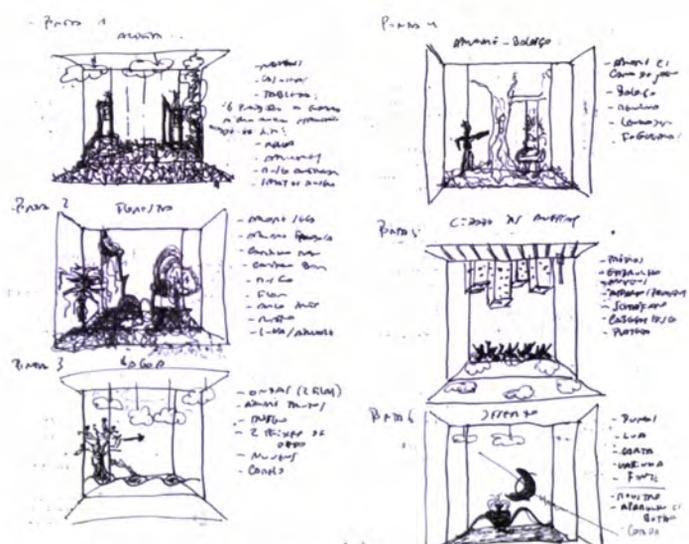
4.5 - A definição do espaço: a cenografia como condicionante das opções dramaturgicas

Simplificámos em quatro universos temáticos a evolução narrativa, de forma a enquadrá-la no movimento circular do quiosque com seis portas que se abrem para diferentes ambientes cenográficos:

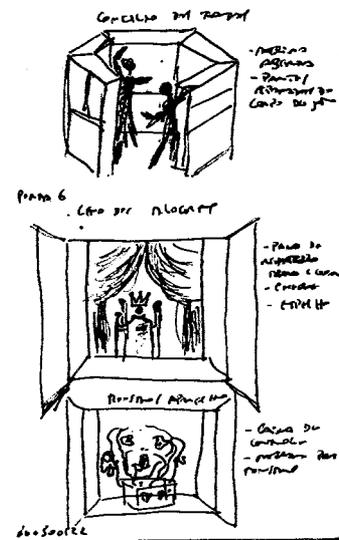


Desenho de cada uma das seis faces do quiosque

Esboços para a visualização de cada uma das cenas:



Cada esboço corresponde a cada uma das portas do quiosque onde se desenrolarão os diferentes acontecimentos da narrativa.



O quiosque é aberto na altura em que as fadas discutem sobre o destino a dar ao herói desmantelado. Revela-se o interior do objecto mágico e põem-se em causa as relações entre as forças que dão corpo ao conflito principal: as manipuladoras.

Toda a dramaturgia odedeceu desta forma às circunstâncias reais em que se iria realizar o espectáculo, às contingências de produção e aos meios disponíveis.

Desde o início do processo que percebemos que o contexto físico e a organização do espaço iriam condicionar e impôr uma determinada orientação na abordagem dramaturgica do texto.

Ir ao teatro é penetrar num espaço especialmente preparado para esse efeito. Mas por outro lado, é igualmente entrar por intromissão num outro espaço, o da ficção, que por um tempo se sobrepõe àquele onde penetrámos, sem contudo o ocultar totalmente. Enquanto espectáculo vivo, o teatro inscreve-se necessariamente num determinado espaço.

O quiosque de contar histórias é o primeiro código significante, representa o universo do antigo teatro de feira, onde com o recurso a marionetas e com escassos recursos de produção, se levava o teatro a camadas mais vastas da população.

O espaço teatral a que chegámos definiu-se desta forma por uma dualidade característica, que pressupôs, por um lado, um espaço para a representação, espaço cénico, lugar real no qual se estabeleceria a relação entre os espectadores e os actores - o quiosque que, por outro lado se desdobrava para os espaço puramente imaginário, o espaço dramático, alusivo às diferentes situações da obra e aqui materializado nas

diferentes portas cenografadas que se abrem para o interior do quiosque. Esta dualidade fundamental existia já em estado latente no coração do texto teatral, como um não dito que tinha que se procurar: todas as situações por que passa o herói ao longo do romance são engendradas pela máquina imaginativa das entidades fantásticas que o põem constantemente à prova.

Partiu-se assim da realidade física do espaço cénico, enquanto espaço material no qual evoluem os actores, e que é o lugar dos corpos em movimento: das actrizes e dos bonecos. Depois de definida, a materialidade da cena teve uma forte incidência sobre a própria escrita do texto. Para escrever uma obra destinada a ser representada, tiveram necessariamente que se ter em conta, conscientemente ou não, as condições da sua representação.

Aqui a materialidade jogou um papel fundamental na estruturação espacial da acção. Graças às possibilidades oferecidas por um espaço cénico polivalente e mutante, foi-nos possível transportar a acção de uma floresta para o deserto, passando por uma cidade às avessas, sem outra justificação que não a da necessidade dramática da evolução do próprio espectáculo.

Os códigos contidos no texto teatral acabaram assim por definir a própria estética do espectáculo.

Sendo o espaço um dado imediato do texto de teatro, qualquer palavra pronunciada por uma personagem emana de um lugar que constitui também o sentido do discurso. Foi necessário definir o espaço dramático em que se colocaria a acção pois ele acabaria por condicionar todo conjunto do texto.

O espaço foi igualmente determinado pela gestualidade das personagens de forma a tornar confortáveis todas as suas acções, embora o espaço dramático não se reduzisse ao espaço real no qual as personagens iriam evoluir. Através da abertura das portas o quiosque pode duplicar-se em vários algures capazes de nos transportar para as diferentes realidades imaginárias da obra.

Para comodidade de concepção do espectáculo, distinguimos entre espaço actual e espaço virtual. O espaço actual concretizou-se no quiosque, esse espaço fictício no qual as personagens falam, evoluem e se encontram na realidade visível da cena. Tentámos manter sempre esta unidade de lugar como uma regra rigorosa.

O espaço virtual seria aquele que iria escapar ao olhar dos espectadores existindo apenas através da evocação que é feita pela palavra ou pelo gesto das personagens. Por vezes é materializado num elemento que se percebe do outro lado das diferentes portas,

que nos sugerem diferentes algures que prolongam o espaço actual. No caso desta encenação este espaço virtual é muitas vezes criado e sublinhado por sonoridades e músicas.

Paradoxalmente, este espaço virtual acabou por conferir uma maior realidade ao espaço actual, na medida em que nele se inscreveram todas as acções através de acontecimentos que se prolongam para além do quadro cénico.

A interacção dos diferentes elementos expressivos no espaço foi um dos principais instrumentos utilizados para a criação deste espectáculo. A circulação dos meios de comunicação existentes entre o espaço actual e o espaço virtual foram também eles portadores de sentido.

A determinação dos espaços actuais e virtuais que permitiram a criação do espaço dramático da peça operou-se tanto a partir de uma leitura atenta do romance, como também pela análise do discurso das personagens.

Encontrámos igualmente esses indícios espaciais no interior do próprio texto, o que nos permitiu imaginar o espaço dramático. Os patronímicos representam uma primeira indicação espacial. Os diálogos fornecem-nos também indicações sobre a relação que as personagens estabelecem com o espaço.

O movimento das personagens pelo espaço é igualmente perceptível a partir de certas sugestões do texto.

O texto forneceu-nos indicações espaciais sob as mais diversas formas: indicações geográficas, determinações locais, advérbios e complementos de lugar, verbos de movimento, e procurámos revelar sempre todos os elementos que pudessem constituir um espaço metafórico.

Procurámos fazer com que os objectos presentes em cena fossem suficientes para fazer surgir um espaço imaginário, tentando evitar cair em excessos que só prejudicariam a comunicação.

Mas aqui as informações sobre o espaço foram muito além da sua simples funcionalidade. Tornaram-se num instrumento de compreensão da própria acção cénica e o espaço acabou por se transformar no tabuleiro mais indicado para o jogo da acção.

Foi assim necessário determinar, por entre este jogo serrado de redes de significações, a natureza dos espaços em oposição e o seu valor simbólico, para que nesse confronto entre espaço actual e espaço virtual se pudesse exprimir a natureza do próprio conflito dramático.

Procurámos que o espaço dramático jogasse com a oposição entre lugares fechados e lugares abertos. O interior do quiosque sugere-nos um espaço de crueldade e asfixia, enquanto que o seu exterior se abre a todas as experiências do herói.

A abertura do espaço, pelo contrário, favoreceu os encontros e a aventura. A alternância entre cenas de interior e de exterior foi criada a partir das oposições que tornaram mais clara a acção dramática e o posicionamento das duas actrizes. O espaço dramático surgiu assim como a projecção de um espaço psíquico e a cena acabou por se transformar no espelho de uma outra cena.

A análise dessas relações existentes entre o dentro e o fora acabou por se revelar rica de indicações sobre o funcionamento da própria acção e permitiu potenciar uma utilização metafórica do espaço, sempre portadora de sentidos segundo a forma como as personagens nele se iriam inscrever.

4.6 - A definição das personagens

Depois de seleccionadas as cenas e concebido o contexto espacial em que o espectáculo se iria desenrolar, foi fundamental a criação das duas personagens vivas, que através da manipulação dos bonecos e do conflito entre si, iriam criar o jogo dramático a partir do qual se iria construir toda a representação.

Os protagonistas das diferentes cenas extraídas do romance seriam aqui representadas pelos bonecos manipulados pelas duas actrizes que, por sua vez, e também elas extraídas do universo do romance, funcionariam como duas entidades mágicas opostas, cujo conflito iria funcionar como o motor de todas as acções e acontecimentos.

Aqui, integradas no contexto de um jogo dramático onde se deveria evitar o excesso descritivo e analítico do romance, as personagens surgem sobretudo como entidades em acção, cujos comportamentos e motivações as distinguem e posicionam no interior do jogo dramático. É através das suas atitudes que compreendemos a sua natureza e podemos identificar o seu carácter.

Se a personagem de teatro não é mais que uma ilusão proposta a um espectador ou a um leitor, o seu ser de papel, feito de palavras e de gestos escritos, acaba por se construir no imaginário do leitor a partir dos elementos que o texto forneceu. Nela não existem verdadeiramente sentimentos, mas sim aqueles que lhe emprestamos, sugeridos

pelo implícito da situação e dos seus actos, que ganham forma graças ao jogo do actor e à interpretação que damos às suas palavras. Diferentes das personagens do romance, ao adquirirem uma presença física efectiva, pelo corpo e voz das actrizes que lhe emprestaram um aspecto e uma consistência, aparentando-as a indivíduos em constante conflito e responsáveis pelo desenrolar de todas as situações.

Tentámos desta forma personificar nas duas actrizes as forças aparentemente ocultas que se digladiam ao longo de todo o romance: a curiosidade, a sede de liberdade e a constante superação do medo por parte de João Sem Medo, por um lado, e por outro, a arrogância, a frieza, a crueldade e o conservadorismo de todos os obstáculos que se lhe interpõem no caminho, aqui representados pela fada que manipula e habita o quiosque de contar histórias.

As personagens surgiram assim como um seres ficcionados, definidos pelos actos sucessivos que era suposto cumprirem de acordo com as suas características e motivações no interior do conflito dramático.

Procurámos desta forma dotar as personagens de traços característicos que as individualizassem, potenciassem o seu valor simbólico e as localizassem claramente nos pólos opostos do conflito subjacente a todo o espectáculo.

Outro aspecto que tentámos não descorar foram as suas motivações, enquanto elemento essencial da sua caracterização pois, ao justificarem os seus projectos garantiam a inscrição das suas acções numa lógica onde o acaso e a irracionalidade não podiam ter lugar.

Percebemos que a personagem enquanto entidade autónoma, existe a montante da acção dramática e que não é mais que a consequência de um carácter que se transforma em função do desenvolvimento da intriga. Procurámos multiplicar os traços individuais de cada uma das personagens de forma a criar dois seres ao mesmo tempo fictícios e reais, com os quais nos pudéssemos identificar, tentando aliar a universalidade à individualidade, o geral ao particular.

O seu carácter foi sendo progressivamente deduzido a partir das suas acções, e o seu posicionamento no tabuleiro do jogo dramático foi-se extremando cada vez mais. Funcionando em permanente conflito, cada uma das “fadas” não podia existir a não ser na sua própria confrontação com a outra, o que lhe dava um significado e uma motivação constante.

Cada uma das personagens necessita, ou da complementaridade da sua parceira, ou da interacção com o boneco de que é manipuladora. Essa reciprocidade é

absolutamente necessária à sua existência teatral, que é condicionada pelo estatuto que desempenham na dupla de que não se podem separar.

Os seus comportamentos inscrevem-se no interior de um microcosmos estruturado de que são interdependentes. A individualidade de cada uma constrói-se a partir dos traços que a diferenciam, e definem as suas relações com os outros. As semelhanças e as oposições entre elas tornam evidente a sua organização e posicionamento no jogo, e sugerem o lugar de cada uma no interior da peça.

Partimos de uma identificação de como os conflitos ou os acordos as podiam separar ou unir e essa definição tornou claro o sistema de relações que a peça podia propor.

Como já vimos anteriormente, a construção das personagens teve uma função essencial na organização dramática de todo o espectáculo. Longe de qualquer causalidade moral ou psicológica que justificasse a acção procurámos identificar as personagens a partir daquilo que faziam, não como entidades abstractas e preexistentes, mas como produções e agentes provocadores de acontecimentos.

Depois de identificadas as possíveis relações de força entre as elas, e encontrados os diferentes eixos que definiam as suas funções na progressão da acção (sujeito/objecto, destinador/destinatário, adjuvante/opositor), tornou-se possível a colocação de cada das personagens numa rede de relações, que as unia ou opunha, tornando ainda mais evidente o seu papel no desenrolar da acção.

Se o sujeito não existe senão em relação ao desejo que o impulsiona para o seu objecto, e o adjuvante não tem qualquer razão de ser sem a existência de um opositor que contrarie a vontade do sujeito, estavam assim encontradas as coordenadas que nos permitiram colocar as duas personagens nos dois pólos opostos do mesmo jogo.

Estavam assim lançados os dados para a procura de uma coerência na construção das personagens. As actrizes podiam agora explorar as suas potencialidades enquanto elementos animados, caracterizados por um funcionamento idêntico de necessidade e de lógica, sob diversos nomes e em diferentes situações.

Para as actrizes tornou-se necessário perceber em que processo funcionavam as suas personagens, entender o que tinham a fazer: dominar, combater, enganar, protestar, procurando pôr em evidência os traços diferenciadores que funcionassem em oposição, e que pusessem em evidência o sistema de relações entre si (suave/agressiva, hábil/desajeitada, autoritária/submissa).

A compreensão precisa das suas funções permitiu às actrizes determinar as suas personagens e clarificar as relações que iriam manter entre si. Através da procura da sua função as actrizes individualizaram as suas personagens, caracterizando-as por um conjunto de acções concretas.

Foi intervindo no interior das acções que as personagens adoptaram um determinado papel que as constituiu como tal. Esses traços distintivos não só definiram a sua aparência cénica (figurino, gestualidade), como também o seu funcionamento teatral.

As personagens surgiam agora como sujeitos de um discurso que, ao contrário do romance, onde o autor omnisciente descrevia e explicava em detalhe, escapavam ao comentário explicativo ou descritivo. São as actrizes que lhe dão uma aparência, uma cara e uma voz, conferindo-lhe também uma realidade física. Por isso, as personagens, à partida, não são mais que seres feitos de linguagem, que só existem pelas e dentro das palavras e que se manifestam pelas suas acções.

4.7 - Organização e composição dos diálogos

Para a adaptação deste romance, tendo em vista a criação de um espectáculo para ser representado, partimos do pressuposto de que a teatralidade se funda numa multiplicidade de sentidos. Para além do contexto cenográfico em que acção se ia desenrolar, da expressão corporal, da representação das actrizes e da manipulação dos bonecos, sabíamos que o diálogo iria funcionar aqui como o modo de expressão dramática por excelência. O espectador iria não só ver e ouvir duas personagens em diálogo (graças à intervenção das actrizes que lhe confeririam uma realidade física); mas de facto, através delas persistiria sempre um enunciador ausente: o autor que se dirige ao público através das suas personagens, aqui representadas pelos bonecos. Assim sendo, o seu discurso seria necessariamente duplo misturando-se nele a expressão do ponto de vista pessoal do próprio autor.

Tendo em conta que tínhamos em mãos a adaptação de uma obra não dramática, em que nos parecia pertinente a utilização e introdução de algumas intervenções do próprio autor, imprescindíveis para uma maior clareza da mensagem crítica subjacente ao universo da narrativa, resolvemos estruturar o diálogo teatral em dois níveis. O

público assiste ao jogo da representação dos bonecos ao mesmo tempo que as manipuladoras falam entre si.

Tentámos criar uma igualdade de estatuto entre personagens e espectadores, em que a descoberta das informações acontecesse simultaneamente para ambos os destinatários, de forma a potenciar o efeito de suspense. O público podia assim descobrir ao mesmo tempo que os protagonistas a evolução da própria acção, deixando-se prender pelo efeito surpresa provocado pelas diferentes peripécias.

O diálogo forneceu desta forma o essencial de que se constituiu este espectáculo. Foi ele que, emanando da boca das actrizes, criou a acção e a fez progredir. Foi por ele que as personagens passaram a existir. Foi através dele que trouxemos para a representação teatral excertos originais da obra, preservando assim o estilo expressivo do autor. Mas o texto dramático, para deixar de ser pura literatura e se transformar em espectáculo, exige a existência de corpos, também eles portadores de informações através do seu movimento, gestualidade, entoação, etc.

E se o teatro é o espaço de um simulacro, dá a ver e torna presente o que não existe, como se existisse, a representação deve ser imitação – *mimesis* – de uma sucessão de funções fictícias consumadas por seres vivos, cujos comportamentos nos mostram como reagem face aos acontecimentos.

E para que o espectáculo conte uma história, onde a fábula é um acontecimento que se exprime através das acções, a representação teatral tinha que nos mostrar personagens que se libertam da exclusividade da palavra, tornando-se difícil determinar em que momento o estatuto da palavra deixa de ser simplesmente verbal. A linguagem passou a ser, com efeito, um momento da acção e, como na vida, existe para dar ordens, defender coisas, expor sob a forma de certezas os sentimentos, para convencer, para defender ou acusar, para manifestar decisões, breve, sempre em acção...

No caso concreto deste espectáculo, o diálogo entre as actrizes desenrola-se em dois níveis de representação paralelos: por um lado materializa o confronto entre ambas enquanto manipuladoras, que por sua vez dão voz às personagens do romance representadas pelas marionetas.

Tratava-se de criar um texto para ser falado. O diálogo tinha que ser construído de forma a ser interpretado pelas actrizes, que deveriam dar a impressão de estarem a inventar o seu próprio discurso de forma orgânica e espontânea. Recorremos aos diálogos retirados do romance, seleccionando o discurso directo das personagens, que iria dar voz às marionetas; e alguns excertos de afirmações do autor que serviriam para

verbalizar a acção das manipuladoras enquanto tal, embora a interacção entre ambas acinte sobretudo ao nível da representação não verbal, através de olhares, silêncios e cumplicidades. Esta duplicidade interpretativa exigiu às actrizes a exploração de dois registos de representação: mais naturalista enquanto fadas, e mais farsesco e histriónico enquanto manipuladoras dos diferentes bonecos.

O diálogo tinha que se inscrever num sistema de presente onde as actrizes, ao falarem, se encontrassem na actualidade de um aqui e agora que partilham com os espectadores.

Optámos por recorrer directamente aos diálogos inseridos na narrativa, pelo seu colorido, organicidade e coêrencia com todo o universo do romance. Simplificámos por vezes a linguagem utilizada, procurando adaptá-los ao contexto do jogo dramático. Evitámos as descrições excessivas e valorizámos as frases curtas e ritmadas, de forma a tornar mais orgânico o conflito latente entre as manipuladoras e adaptando a linguagem ao contexto bastante específico das marionetas.

4.8 - O género

É difícil enquadrar num género específico o resultado a que chegámos com este acontecimento teatral, criado como solução de recurso, a partir da adaptação de um material literário não dramático, mas à partida tão rico de possibilidades de adaptação. As soluções encontradas surgiram sobretudo como respostas aos problemas com que nos fomos confrontando ao longo do processo de criação, e não como resultado de uma estratégia previamente delineada, produto da reflexão demorada, profunda e intencional de um determinado projecto dramático.

A realidade de uma companhia de teatro profissional, que tem os seus próprios ritmos de criação, de modo a tornar viável a sua produção e garantir a estabilidade da sua estrutura, obriga por vezes a malabarismos artísticos e técnicos, que muitas vezes acabam por enriquecer e potenciar as sinergias criativas dos diferentes agentes envolvidos.

Depois de posta de parte a ideia de criar um espectáculo de rua de grandes dimensões a partir do romance de José Ferreira Gomes Ferreira, concluímos que seria mais eficaz não pôr totalmente de parte o trabalho de pesquisa e análise do texto já

realizado, alterando apenas as estratégias para a sua concretização num espectáculo teatral, condicionado pelas novas circunstâncias de produção, mas partindo da mesma obra literária para a sua concepção.

Enquadrando-se num dos principais propósitos da companhia que é a criação de novos públicos através da produção de espectáculos apelativos, dirigidos a um público o mais heterogéneo possível, optou-se pelo recurso a uma linguagem essencialmente audiovisual, recorrendo ao teatro de formas animadas, o que permitiria tirar o máximo partido da escassez de meios e da disponibilidade de apenas duas actrizes para a sua concretização.

Estávamos perante a difícil mas aliciante tarefa de trazer para um espectáculo simples e apelativo, de baixos custos de produção, e de fáceis possibilidades de adaptação a diferentes espaços, a grande riqueza e profundidade do texto literário de que partíamos para a sua criação.

Tratando-se de uma obra essencialmente descritiva, onde se sucedem uma multiplicidade de ambientes e situações profundamente simbólicas, mas bastante complexas do ponto de vista da sua materialização cénica, fomos obrigados a simplificar a estrutura do espectáculo, de forma a rentabilizar os meios que tínhamos à nossa disposição, sem contudo descurar o seu significado mais profundo, procurando dar a maior coerência possível ao jogo dramático que iríamos criar para contar a história contida na obra.

As próprias leituras que fomos fazendo do texto, simultâneas à construção dos bonecos e do quiosque de contar histórias, foram evoluindo no sentido de um registo mais próximo da farsa, por estarmos perante o desafio de criarmos dois registos de representação facilmente diferenciáveis um do outro: o discurso entre as actrizes manipuladoras (mais naturalista) e o discurso dos bonecos (mais estilizado e irónico).

Dadas as características que o espectáculo foi adquirindo durante o processo de criação, e em virtude das próprias condicionantes introduzidas na representação das actrizes resultantes da necessidade de manipulação dos bonecos, optou-se por assumir uma forte teatralidade na interpretação, por vezes cómica e grotesca de forma a valorizar a dimensão corporal das personagens.

Um dado interessante que verificámos durante os ensaios foi o facto do corpo das actrizes quase funcionar como um prolongamento ou eco emocional das bonecos quando estes são manipulados, o facto das manipuladoras estarem visíveis obrigou-nos a procurar diferentes registos de representação que distinguissem os momentos em que

estas se confrontavam directamente e os momentos em que interagiam através dos bonecos.

Também o carácter burlesco e subversivo da farsa nos pareceu adequado como tonalidade a imprimir a toda a representação, uma vez que a própria mensagem vinculada pelo romance ironiza de forma metafórica e simbólica diferentes aspectos da sociedade em que vivemos, numa ode subversiva aos poderes morais e políticos e às próprias regras da literatura fantástica.

4.9 - A fábula

Qualquer texto teatral apresenta uma organização na qual se podem distinguir três níveis: o da fábula, o da acção e o da intriga. A fábula reenvia-nos para o conjunto dos acontecimentos que compõem a história contada, e foi esta a que chegámos para a construção deste espectáculo, funcionando como última síntese do processo de selecção e organização dos diferentes acontecimentos e acções identificadas.

Para a sua construção procedemos a uma organização das várias acções essencialmente produzidas em função do comportamento das duas actrizes, funcionando como a sucessão de factos que constituíram o elemento narrativo da obra, resultante da organização das suas atitudes concretizadas na manipulação dos bonecos, que mais não são que o conjunto de processos e transformações visíveis em cena e que, ao nível das personagens, se caracterizaram pelas suas modificações psicológicas e morais.

A fábula surgiu assim como a estrutura específica da história contada na peça assumindo-se como um elemento de extrema importância para a definição de todo o espectáculo. Como afirmava Brecht:

“... Tudo depende da «fábula», cerne da obra teatral. São os acontecimentos que ocorrem entre os homens que constituem para o homem matéria de discussão e de crítica, e que podem por ele ser modificados...”¹³

Não se limitando apenas à sucessão cronológica dos elementos que constituem a armadura da história representada, a fábula transformou-se numa estrutura que ofereceu um conjunto significantemente complexo. A fábula acabou por colocar em evidência as

¹³ In: Brecht, Pequeno Organon sobre teatro, p. 204

contradições que podiam entravar a continuidade da acção. Era importante que todos os elementos do espectáculo colaborassem na construção da fábula, pondo a nu as contradições da acção e as suas perspectivas.

4.9.1 – A fábula do “Espanto”

Um quiosque de madeira com seis faces roda sobre si próprio ao som de uma música enigmática. Cânticos populares misturam-se com zumbidos electrónicos, o quiosque pára. Abre-se uma das janelas do quiosque por onde cai uma das manipuladoras.

Lá dentro a outra actriz manipula a marioneta de uma mulher que chora. A fada exterior rouba a marioneta de João Sem Medo deitada no chão e entoia uma ladainha contando a sua história.

A marioneta ganha vida própria entedia-se com a lamúria da velha e convida-a para dançar. A velha recusa, João Sem Medo irrita-se e ameaça saltar para fora da caixa. A velha tenta impedi-lo de o fazer.

A fada exterior fecha a porta do quiosque e segue a marioneta de João Sem Medo que se dirige para junto do público com quem interage alegremente. Soam canticos festivos.

O quiosque roda e a fada interior abre uma segunda porta. Deslumbrada, a marioneta João Sem Medo avança para o seu interior. Perante duas paisagens opostas, pede conselho à fada interior sobre que caminho seguir.

A fada interior explica-lhe que se tratam dos caminhos do bem e do mal, que conduzem à felicidade e ao sofrimento. João opta pelo caminho que conduz à felicidade.

A fada interior manipula a marioneta de um ser sem cabeça que interpela João Sem Medo e lhe exige que corte a cabeça para poder seguir pelo caminho da felicidade. João Sem Medo recusa e volta pelo caminho do mal.

João é agarrado pela fada interior que o agita e revira, atirando-o bruscamente para os braços da fada exterior. A porta fecha-se e o quiosque roda.

A Fada exterior abre a porta seguinte onde se vê uma árvore cheia de frutos do outro lado de um lago. João atravessa a nado, reagindo aos peixes que o aconselham a sofrer. Quando chega à árvore e se prepara para colher os frutos, a fada interior rebenta-os com uma agulha.

A marioneta João Sem Medo irrita-se e protesta. A Fada interior agarra-a, fecha a porta e roda o quiosque.

Desesperada, a fada exterior exige a marioneta João Sem Medo e abre a porta seguinte. A fada interior ri-se sádica, mostrando-lhe João Sem Medo transformado em árvore com um baloiço pendurado num galho.

Manipulada pela fada interior a marioneta de uma menina aproxima-se da árvore e pendura-se no baloiço. A menina parte, João fica triste.

Surge um velho lenhador que o reconhece e promete libertá-lo se ele salvar a filha que está amaldiçoada. João aceita. A fada exterior fecha a porta e roda o quiosque.

As marionetas de João e da menina estão deitados sobre as nuvens que cobrem a porta que abre. Na caixa, uma cidade suspensa ao contrário. João Sem Medo assiste perplexo ao diálogo repetitivo de duas marionetas com cabeças em forma de disco e dispositivos de dar à corda acoplados nas costas. João Sem Medo aborrece-se e ameaça sair dali.

É surpreendido por um maltrapilho manipulado pela fada interior, que o chama e lhe pede que faça um milagre. O maltrapilho pede-lhe que ponha a mão na algibeira, pois só assim poderá pôr termo ao seu sofrimento. João concorda e a fada interior coloca em cena um embrulho.

O maltrapilho pega nele e desaparece para o interior do quiosque, voltando em seguida vestido com um fato novo, uma condecoração ao peito e uma corôa na cabeça. Uma plateia manipulada pela fada interior aplaude o novo herói, que inchado de orgulho, expulsa João para fora, fecha a porta e roda o quiosque.

João procura uma luz na escuridão e, às apalpadelas, abre a porta seguinte que revela um deserto à noite. A fada interior coloca uma lua na caixa, iluminando uma varinha de condão e um bilhete caídos no chão.

João lê o bilhete e fica a saber que basta aproximar a varinha de qualquer parte do corpo para que se concretizem todos os seus desejos, perdendo as partes onde tocar. Alucinado, troca os membros do corpo por comida e bebida que a fada interior põe a girar sobre a sua cabeça, a última parte a sobrar-lhe do corpo.

João encaixa a cabeça entre as bossas do camelo e prepara-se para partir. A seu lado, surge uma mulher vestida de negro arrastando-se pela areia a gemer de sede que lhe pede água para beber. João toca com a varinha de condão na cabeça e transforma-se em fonte.

A fada exterior, enfurecida pelo desaparecimento da marioneta João Sem Medo, exige à fada interior que abra o quiosque ao meio e lha devolva. A fada interior impõe a sua autoridade e atira com desdém a marioneta para os braços da fada exterior. O quiosque fecha e roda sobre si próprio.

Abre-se a janela seguinte, João Sem Medo está cansado e deita-se a dormir. A fada interior coloca uma marioneta exactamente igual à sua deitada a seu lado. O sócia de João Sem Medo acorda a gritar de medo. João Sem Medo tenta acalmar o seu duplo. A fada interior transforma-o em ar. João Sem Medo fecha a porta para asfixiar a fada interior de medo. A fada interior luta até à exaustão para se libertar do quiosque.

João quer regressar à aldeia, abre a porta e senta-se a descansar numa pedra. A pedra resmunga e apresenta-se como sendo a guardiã do muro que o separa de Chora que Logo Bebes e exige-lhe um passaporte para o atravessar.

A fada interior cria-lhe um duplo e mistura-os num rodopio, escolhendo aleatoriamente qual deles fica na floresta encantada, e qual regressa à aldeia de Chora Que Logo Bebes.

João salta da caixa e a porta fecha-se. O quiosque roda e abre-se a porta seguinte. O herói regressa ao cenário da aldeia onde chora a marioneta de velha que o recebe nos braços, perguntando-lhe se amealhara dinheiro para lhe pagar o enterro.

João promete revolucionar Chora Que Logo Bebes enriquecendo com a venda de lenços aos choramingas seus habitantes.

A fada interior entrega um livro à fada exterior que lê o último parágrafo do romance. Terminada a leitura, volta para o interior do quiosque como quem volta para o conforto do lar. A porta fecha-se, o quiosque roda ao som de uma música enigmática.

4.10 - A acção e a intriga

Outro dos níveis a ter em conta na organização do texto teatral é a acção, que corresponde ao que a peça dá a ver em cena, e se situa no coração do feito teatral. A etimologia (o adjectivo dramático vem do verbo grego *dran*, que significa: fazer, agir) lembra que o drama imita gente que faz qualquer coisa. A dramaturgia, pode assim ou procurar criar a ilusão de que uma acção se desenrola de facto perante nós, ou se assume, como em Brecht, como um sistema artificial produtor de uma ficção, onde o teatro deixa de contar e passa a mostrar, tornando-se numa ficção activa.

O jogo entra as duas actrizes e a sua manipulação dos bonecos e do quiosque de contar histórias funcionou como veículo para a transmissão da história do romance, transformada numa sucessão de acções enquadradas no novo contexto concebido para dar coerência a todo o espectáculo.

Estabeleceu-se um vínculo entre as acções das personagens, determinando-se o sujeito e o objecto da acção, assim como os seus papéis enquanto oponentes e adjuvantes.

Procurámos fazer com que as personagens existissem como listas de modelos morais e psicológicos, funcionando como estereótipos que coincidissem totalmente com os seus discursos, contradições e conflitos. Tudo se deveria passar como se a acção fosse a consequência e a exteriorização da sua vontade e do seu carácter.

Tentámos que a acção estivesse sempre ligada ao surgimento e à resolução de contradições e conflitos entre as personagens e entre as personagens e uma determinada situação. Foi esse desequilíbrio dos conflitos que forçou as personagens a agirem para resolver uma determinada contradição; porém a sua acção teria que dar sempre inevitavelmente origem a outros conflitos e contradições. E foi a procura desta dinâmica incessante que criou o movimento da peça.

O discurso surgia assim enquanto modo de fazer, enquanto forma de agir. Esforçámo-nos para que falar fosse sempre agir, tentando mantermo-nos sempre atentos aos diferentes elementos constitutivos da acção:

- 1 – O agente
- 2 - A sua intenção
- 3 – O acto ou o tipo de acto
- 4 – A modalidade da acção (a maneira e os meios)

5 – A disposição (temporal, espacial e circunstancial)

6 – A finalidade

Partindo do princípio de que estes elementos definem qualquer tipo de acção, pelo menos de acção consciente e não acidental, procurámos identificá-los de modo a tornar mais precisa a natureza e a função das diferentes acções neste espectáculo.

Estávamos assim perante o desafio de transpor para o espectáculo tudo o que se passava no interior da ficção através de todas as acções representadas. Tudo o que fizessem as personagens seria importante para a transmissão da mensagem do romance.

O nosso papel aqui era o de enunciar o texto através da encenação, procedendo de modo a que as personagens fizessem esta ou aquela coisa. A acção verbal das personagens que diziam o texto surgia assim como um contributo para assumir a ficção e a sua própria responsabilidade no decurso dos acontecimentos.

A acção tinha que ser constituída pelo conjunto das alterações respeitantes às personagens que, a partir de uma situação inicial, seriam conduzidas a uma situação final segundo uma lógica de encadeamentos entre causa e efeito.

Sabíamos que o conflito dramático resultaria da oposição entre forças antagónicas, pondo aqui em confronto duas personagens numa mesma situação. Era necessário compreender o seu posicionamento no tabuleiro deste “jogo”, para isso socorremo-nos das definições de Vladimir Propp das funções fundamentais das personagens dentro da configuração narrativa:

Fada exterior + João Sem Medo	Fada Interior + personagens opositoras
- Destinator	- Destinatário
- Sujeito	- Objecto
- Adjuvante	- Opositor

Tínhamos assim um sujeito que, provocado por um destinator que o incita a agir, se orienta no sentido do que constitui o objecto da sua busca ou do seu desejo (entidade ou personagem).

Neste caso concreto do Espanto o sujeito é a marioneta João Sem Medo, sempre animado pela fada exterior enquanto seu destinador e adjuvante, que o apoia durante a realização dos seus desejos. Age para um destinatário que é o beneficiário da acção que aqui são os espectadores, e entra em choque com o opositor que contraria o seu projecto e o impede de se realizar, representado pela fada interior.

A acção de “Espanto” resultava assim da transformação de situações sucessivas, em que as duas fadas funcionam como actantes, não se confundindo necessariamente com todas as personagens da peça. Conduzem-nos também a ideias abstractas: a ideais ou valores (o amor, a cidade), a objectos, ou a uma personagem colectiva.

Partimos do princípio de que toda a situação dramática apresenta um sujeito animado (encarnado por uma personagem ou por um grupo) que quer agir sobre um objecto (uma outra personagem ou uma abstracção que constitua o objecto do seu desejo, do seu ódio, da sua ambição, etc.), aqui materializado no quiosque de contar histórias.

Tornou-se clara a oposição entre adjuvante e opositor. Sendo a função do adjuvante fornecer tudo a que recorre o sujeito para a realização do seu desejo, e a função do opositor a reunião de tudo o que contraria a sua realização: personagens, obstáculos materiais ou interiores. Tínhamos assim padronizado ambas as personagens enquanto actantes que podiam por vezes permutar entre si: o adjuvante transformar-se em opositor e vice-versa.

Este modelo actancial permitiu-nos tratar as personagens, não como caracteres particulares mas como unidades integrantes do sistema global de acção, segundo uma rede de relações que as definiam de forma complementar. Para além de qualquer consideração psicológica, fez surgir relações que determinaram a evolução da acção dramática. Como não existia um esquema unificador que percorresse a peça na sua globalidade, verificámos uma pluralidade de encadeamentos que davam à obra toda a sua complexidade, e nos permitiu identificar a evolução da acção e as sucessivas funções que desempenham as personagens.

Pelo seu esquematismo, o modelo actancial ajudou-nos numa melhor percepção dos verdadeiros jogos dramáticos, muitas vezes camuflados pelas aparências da fábula. Colocou em evidencia as relações físicas, a configuração das diferentes personagens e acabou por nos revelar a intriga que serviu de espinha dorsal à construção do espectáculo:

A intriga no Espanto assenta fundamentalmente no conflito entre as duas manipuladoras, o que condiciona a disposição dos elementos e dos acontecimentos que permitem à acção avançar. Enquanto estrutura superficial da peça, a noção de intriga forneceu-nos a trama dinâmica. Para determinar a intriga da peça foi necessário identificar os mecanismos que faziam progredir o conflito dramático.

No Espanto, duas atrizes manipuladoras de marionetas competem entre si pelo controle de um quiosque de contar histórias. Uma delas, a fada exterior, dá vida própria à marioneta João Sem Medo, por quem se deixa levar, transgredindo as regras estabelecidas e pondo em causa a autoridade da fada interior que defende a tradição severa e as normas estabelecidas da magia.

4.11 - Nó dramático, peripécia e desenlace

Toda a situação dramática repousa sobre a natureza das relações entre as personagens numa peça. Muitas vezes toma a forma de um conflito, que se caracteriza por um reencontro das forças antagonistas do drama. A forma como se articulam os obstáculos que contrariam os desejos das personagens, constitui aquilo a que chamamos o nó dramático.

No caso concreto desta adaptação para teatro de excertos de um romance fantástico, procurámos urdir o nó dramático no seio do conflito entre as manipuladoras, que por sua vez personificam através do jogo das marionetas, as forças opostas que se degladiam ao longo dos vários acontecimentos da história. A manipulação dos bonecos surge aqui como o instrumento através do qual se materializa o conflito entre as duas atrizes.

Entende-se por peripécia a transformação da acção no seu contrário. Surge, tanto como um salto, quando um facto novo surge depois de um tempo de paragem na acção, como com um golpe de teatro, em que um acontecimento inesperado modifica brutalmente a situação, as peripécias alimentam a tensão dramática.

As grandes peripécias da acção do espanto são assinaladas pela abertura das diferentes portas e pelo rodar do quiosque, que dividem as diferentes situações onde os obstáculos se vão sucedendo ao percurso do herói.

O desaparecimento dos obstáculos que constituem o nó dramático conduz à resolução do conflito, ao desenlace. Esta resolução é acompanhada por uma passagem

do mal ao bem, ou vice-versa. Quando as contradições se desvanecem e os diferentes fios da intriga são finalmente desatados, o desenlace, que constitui o último momento da peça, pode acontecer.

Para o desenlace ser necessário implica que surja de forma lógica da situação e como a única solução possível do drama. O acaso é banido.

O desenlace do Espanto dá-se no momento final do espectáculo, quando a Fada exterior volta para o conforto do interior do quiosque e se reconcilia com a fada interior naquele que é o seu único universo possível – a realidade mágica da máquina de “encontar”.

Para a construção do espectáculo foi fundamental o alinhamento da acção, que condicionava a estrutura externa da obra, obedecendo a uma lógica que se baseou ao mesmo tempo em considerações estéticas e nas contingências de produção a que estávamos sujeitos.

Tivemos que tomar opções naquilo que estávamos a dramatizar, o que determinou a decomposição da obra. Procurámos que tudo funcionasse segundo um movimento e um ritmo de uma implacável lógica.

Em todas as situações, procurámos que a acção se fundasse num encadeamento de causas e efeitos. Tentámos obedecer aos diversos imperativos que determinam uma dramaturgia, onde a fábula, a intriga e a estrutura profunda da acção devem estar estreitamente ligadas numa progressão coerente. Transmitindo as informações e fazendo evoluir as situações, a palavra foi o instrumento essencial da acção: foi através dela que os conflitos se exprimiram e as oposições se concretizaram.

A dinâmica que percorre a obra funda-se numa multiplicidade de fragmentos de histórias, de projectos abortados, de recordações, de estilhaços de um passado hipotético que se entrelaçam entre si. A palavra confunde-se com a própria acção. O presente do discurso é a única realidade sobre a qual se concentra o interesse definindo-se a peça como a soma de todos os traços produzidos.

Procurámos que o texto dramático funcionasse como um conjunto compacto, integrando os diferentes fragmentos do romance num contexto que surgiu da necessidade de produção de um sentido.

Reduzimos a peça a um acto, tentando delimitar os diferentes momentos da acção tendo em conta a sua estruturação narrativa.

A divisão do espectáculo em quadros pressupôs um maior interesse do pelas rupturas do que pelo desenrolar da acção. Cada unidade, dentro da sua autonomia,

constituiu um todo, independente do que o precedia e do que o sucedia. Esta divisão em quadros jogou com a descontinuidade da acção.

As diferentes cenas surgiram da subdivisão material interna da acção, obedecendo à sucessão dos diferentes quadros em que se organizou o jogo dramático. No interior de cada quadro, foram identificados pequenos fragmentos no discurso teatral. Procurámos jogar com a alternância de vistas e de planos, juntar fragmentos, justapôr pedaços de cenas incompletas, migalhas de diálogos, procurando efeitos de colagem. Com a colagem irónica de fragmentos independentes, a forma dramática encontrou uma expressão adaptada às convulsões da própria história.

4.12 - À procura de uma unidade de acção

O princípio de unidade implica uma concentração da acção que se articula segundo uma coerência orgânica. Unificada em redor de uma história principal, a matéria narrativa organiza-se logicamente em função de uma necessidade exclusiva. Unidade de acção não significou de modo nenhum procurar uma acção única. Enumeras intrigas secundárias podiam intervir, com a condição de existirem laços estreitos entre elas e a acção principal: nenhuma das intrigas acessórias pode desaparecer sem deixar a peça ininteligível. Tentámos que os elementos fossem fornecidos desde o início e encontrassem a sua conclusão no desenlace, encadeando-se sem intervenção do acaso e exercendo uma influência efectiva no desenrolar da acção.

A existência de um fundo sonoro constante ao longo da representação conferiu às diversas acções que progrediam em paralelo, a possibilidade de se entrecruzarem e corresponderem de uma forma que se assemelhasse a uma composição musical.

Tentámos orquestrar as acções numa coreografia de movimentos e atitudes impulsionadas pelo próprio jogo dramático.

Através dessa organização das acções tentámos potenciar a expectativa do espectador, submetendo-o ao suspense produzido pelo alinhamento dos acontecimentos que iriam conduzir à resolução final. A espera ansiosa pelo fim foi assim obtida através da exacerbação das paixões, da acumulação dos efeitos de surpresa e da progressão da curva dramática segundo uma parábola convergente para a catástrofe final.

Sendo a palavra por vezes acção, ela foi antes de tudo o mais o instrumento de uma acção ao serviço de si própria. Foi ela que pôs em conflito as diferentes

personagens e permitiu exprimir as suas alianças e oposições. Obedecendo a um princípio de coerência e de identidade, a mesma personagem não poderia ao mesmo tempo manifestar um sentimento e o seu contrário. Procurámos que a acção avançasse através de um encadeamento de causas e efeitos obedecendo ao princípio da necessidade.

Esta segmentação da acção em múltiplas partes (cenas, sequências, pedaços ou movimentos) acabou por produzir um efeito de caleidoscópio ou de puzzle, deixando ao espectador a liberdade de preencher os vazios narrativos. Tentámos fazer com que a acção assentasse sobre um sistema gerador de tensões e que se instaurou no surgimento sempre inesperado da palavra. As palavras pronunciadas por cada uma das personagens, por si só, não criavam mais que uma ilusão de acção. Na ausência de uma acção unificadora construída em torno de um problema a resolver, os instantes sucederam-se de forma autónoma uns em relação aos outros.

Este trabalho de clarificação da acção dramática constituiu a primeira preocupação para a criação do texto, permitiu revelar os elementos estruturantes do espectáculo e fêz surgir a sua coerência interna.

4.13 - O tempo

Desde logo percebemos que o aspecto temporal do espectáculo se deveria inscrever na mesma dualidade que o espaço. Fazendo coexistir duas temporalidades diferentes, que se haviam de sobrepor sem nunca se confundir.

O tempo da representação, a duração vivida pelo espectador, e o tempo da ficção. A primeira seria a duração real da representação, desde o início ao final do espectáculo. A outra duração seria a da acção representada, que deveria conter todo o tempo necessário para fazer as coisas expostas ao conhecimento dos espectadores. Ora esta duração seria a principal e iria depender totalmente do espírito da proposta de abordagem que por que tínhamos optado.

Sabíamos que através do espectáculo deveríamos criar uma temporalidade diferente, em ruptura com a duração do quotidiano. O tempo de representação constitui um aqui e agora que se caracteriza pela presença dos espectadores, e a própria escrita do texto teve que se afirmar como uma escrita no presente.

As contingências materiais da representação e a sua temporalidade determinam sempre a própria dramaturgia. Sabendo que estávamos a criar um espectáculo destinado a um público heterogéneo, constituído por diferentes camadas etárias, e por espectadores com diferentes hábitos de consumo de espectáculos teatrais, foi uma preocupação constante que a duração geral do espectáculo e das diferentes cenas que o constituíam não se tornasse excessiva de modo a suscitar o cansaço e a consequente dispersão da atenção do público.

Fizemos todos os esforços para que o tempo representado se desenrolasse segundo um determinado ritmo, fazendo com que toda a acção implicasse um início, um meio e um fim, isto é: uma cronologia.

A procura de uma unidade de tempo colocou por vezes problemas na concretização do espectáculo pois, submetido a esta teatralidade quase abstracta, o conflito teatral tinha por vezes a tendência para se reduzir a um discurso sobre o tempo. Tentámos assim reduzir ao máximo essa realidade temporal extra cénica. A personagem não tem nada a esperar de um tempo que não existe senão nas palavras.

O tempo é um dado mais abstracto que o espaço. Não é passível de ser figurado e apenas alguns signos espaciais permitem dar-lhe uma realidade concreta. Para existir, tinha necessidade de ser dito ou sugerido.

Coube-nos concretizar o tempo fictício da história/fábula que pretendíamos contar, utilizando todos os recursos oferecidos pela cenografia, e jogando com conotações temporais relacionadas com sonoridades e músicas, que serviram para criar no espaço um tempo teatralizado.

Lembramos que no teatro, os autores são os únicos mestres do tempo, têm o poder de fazer soar os pêndulos quando assim o desejarem, e de acelerar ou retardar conforme lhes aprouver, a passagem do tempo.

A divisão dramaturgica constituiu o meio mais eficaz de que pudemos dispor para fazer existir o tempo. Sendo contínua ou descontínua, a organização da acção fez surgir diferentes formas de temporalidade.

Numa divisão que se processou por quadros, a multiplicação dessas passagens que marcavam a sucessão das diferentes partes da obra dramática, fez surgir os vazios nos quais o tempo se instalou.

Através da organização da acção no tempo podíamos criar uma impressão de lentidão ou de rapidez, de surpresa ou repetição, de mergulhar tanto no passado como no futuro ou de ancoragem no presente. Neste espectáculo, o motor do suspense foi

sempre a forma como utilizámos o tempo, procurando sempre jogar com as expectativas do espectador.

Um espectáculo de teatro não é mais que uma dupla expectativa. Num frágil aqui e agora assistimos à expectativa de personagens confrontadas com o inevitável escoar do tempo; expectativa alimentada pelos espectadores, sempre curiosos de saber como tudo vai acabar, ou curiosos de assistir ao desenrolar dos acontecimentos.

5. Conclusão

Foram estas as etapas seguidas para a transformação deste romance num espectáculo teatral. O processo de síntese e análise do material literário, à luz de metodologias como o modelo actancial ou da definição das funções das personagens proposta por Vladimir Propp, permitiu encontrar um fio condutor, uma espinha dorsal para o acontecimento dramático, e um posicionamento claro das personagens no tabuleiro do jogo.

Tentámos uma abordagem que permitisse extrair do material literário um conjunto de linhas de força que pudessem enquadrar o jogo dramático entre as actrizes e a manipulação das marionetas.

A fragmentação da obra em acontecimentos permitiu a sua adaptação às circunstâncias de produção que se impuseram durante o processo de criação e a sua sintetização através do jogo dramático entre as duas actrizes.

A par da dramaturgia e da criação do texto, coube-nos também a encenação e a direcção de actores do espectáculo, o que nos permitiu uma maior visão de conjunto do processo de criação do espectáculo. Muitas das soluções encontradas ao nível da selecção das cenas e do texto para o espectáculo surgiram das circunstâncias concretas do processo criativo.

A própria atitude de manipuladoras fez com que as actrizes encontrassem obstáculos ou dificuldades na gestão dos diferentes registos de representação necessários. A própria acção dramática redefiniu os contornos do texto e da apresentação do material literário.

A opção pela utilização de marionetas veio introduzir um dado novo no sentido da simplificação do discurso e da valorização da linguagem visual.

Sendo o teatro a arte que acontece num “aqui e agora”, havia que se tecer um fio temporal que desse coerência à sucessão dos vários acontecimentos, enquadrados na estrutura física do espectáculo que estávamos a criar.

Ao longo da nossa experiência na concepção e criação de espectáculos, sempre foi nossa preocupação a sua carpintaria dramática, de forma a dar-lhes consistência, coerência e verosimilhança, mesmo quando se tratavam de criações sem texto, pensadas para o espaço público e envolvendo as comunidades locais com pouca experiência teatral. Desde cedo sentimos a importância e a necessidade da definição de uma lógica para o encadeamento dos diferentes acontecimentos e situações, de forma a potenciar a coerência do jogo dramático enquanto instrumento criador e transmissor de ideias, emoções e conceitos.

Um trabalho aprofundado de análise e construção reflectida dum acontecimento teatral valoriza sempre as suas potencialidades expressivas, encaminhando o trabalho colectivo dos diferentes agentes envolvidos num objectivo comum e coerente.

Como corolário deste mestrado em encenação e dramaturgia, este relatório veio sobretudo trazer à tona a necessidade de identificação e aprofundamento de uma série de conceitos de grande importância a ter em conta durante o processo criativo. Num verdadeiro exercício de reflexão e sistematização do trabalho realizado, espero que esta reflexão tenha contribuído para uma consciencialização ainda mais profunda da importância da dramaturgia como guia e forma de consolidação do processo de criação teatral.

São conceitos que me ajudaram a identificar melhor algumas necessidades já anteriormente sentidas, mas aparentemente difíceis de explicar, e que certamente contribuirão para um enriquecimento dos meus processos criativos e que aqui agora reconheço como excelentes e úteis instrumentos de trabalho.

Sempre me foi difícil reflectir teóricamente sobre a génese dos projectos em que tenho colaborado, tanto como autor de guiões ou como encenador, pois normalmente as soluções encontradas foram sempre resultantes das necessidades concretas da criação dos espectáculos, nunca sobrando tempo para uma reflexão aprofundada dos processos criativos. Mas uma coisa é certa, desde cedo senti a importância de um trabalho cuidado e rico de pesquisa e cruzamento de diferentes referências, caminhando sempre na direcção da definição de caminhos mais claros e soluções mais simples.

Talvez de uma forma mais intuitiva do que racional, sempre procurei processos de concepção que me conduzissem a soluções orgânicas, coerentes e verosímeis, para

que o resultado final não se limitasse apenas a uma amálgama fortuíta de soluções encontradas à pressa, mas funcionasse como um todo com uma lógica própria e coerente e que, sobretudo, envolvesse todos os agentes envolvidos numa profunda e marcante experiência de fruição estética e artística.

Bibliografia

- BERTHOLD, Margot
2008: História Mundial do Teatro. São Paulo: Editora perspectiva

- BESSIÈRE, Jean, FOKKEMA, Douwe, KUSHNER, Eva
1995: Teoria Literária. Lisboa: Publicações D.Quixote

- ELIADE, Mircea
1992: Tratado de História das Religiões. Lisboa: Edições Asa

- FERREIRA, José Gomes
2008: As Aventuras de João Sem Medo. Lisboa: 2ª edição Booket

- KLEIST, Heinrich Von
2009: Sobre o teatro de Marionetas. Lisboa: Antígona

- PAVIS, Patrice
2007: Dicionário de teatro. São Paulo: Editora perspectiva

- PIRES, Maria da Natividade Carvalho
2005: Pontes e Fronteiras – da literatura tradicional à literatura contemporânea.
Lisboa: Caminho

- PROPP, Vladimir
2003: Morfologia do Conto. Lisboa: Vega

- PRUNER, Michel
2001 : L'Analyse du Texte de théâtre. Paris : Nathan/HER

- REIS, Carlos
1978: Técnicas de Análise Textual. Coimbra: Livraria Almedina

- SARAIVA, António José e LOPES, Óscar
1975: História da Literatura Portuguesa. Porto: Porto Editora

- SILVA, Vítor Manuel Aguiar
1997: Teoria da Literatura. Coimbra: Livraria Almedina

- TODOROV, Tzevtan
1973: Literatura e Significação. Lisboa: Assírio e Alvim

- Vários autores
2001: Revista Adágio, números 30 e 31. Évora: CENDREV

- ZURBACH, Christine
2002: Teatro de Marionetas – tradição e modernidade. Évora: Editora Casa do Sul

Anexos

Espanto

As Aventuras de João Sem Medo

José Gomes ferreira

(Panfleto mágico em forma de romance)

Resumo da obra

I

O homem sem cabeça

João vivia em Chora-que-Logo-Bebes, aldeia construída ao lado do alto muro que a protege da imensa Floresta Branca, que ninguém se atreve a devassar, por funcionar como um Parque de Reserva para os Entes Fantásticos.

Os infelizes choraquelogobebenses lastimavam-se de manhã à noite, escondidos nos seus casebres sombrios e húmidos, entre chuva e chorões. Todos andavam de monco caído, deliciando-se com canções fúnebres e monótonas.

João resistia à choradeira e, levado pelo seu instinto de refilão mostrava-se alegre e teimoso contra o medo.

Um dia, farto de miséria e choraminguice resolve saltar o muro e mergulhar na floresta. A mãe tenta impedi-lo, assustando-o com a existência de monstros que se alimentam de sangue humano.

João não exita e dirige-se para o muro onde está escrito: “É PROÍBIDA A ENTRADA A QUEM NÃO ANDAR ESPANTADO DE EXISTIR!”. A sua entrada na floresta é facilitada pela ajuda de seres invisíveis.

Ao fim de algum tempo, e depois de se habituar à escuridão da floresta, João descobre que as árvores se espreguiçam, que os pássaros bocejam melodias, e que as flores ressonam perfumes intensos. As fontes faziam soar um tédio dormente. Quase a deixar-se embalar pela sonolência geral, João grita e acorda-se a si próprio e, desiludido com a pasmeira da floresta, pergunta pela existência de alguém.

Na ausência de qualquer resposta, João continua o caminho para evitar o sono, até chegar a uma clareira luminosa donde saem dois caminhos em direcções opostas: um asfaltado e cómodo e outro cheio de buracos e pedregulhos.

João sente ali a falta de uma fada, que tornasse ainda mais fantástica a sua aventura, e chama por ela. Da floresta surge então uma mulher jovem e bela, em tudo parecida com o que conhecia dos contos de fadas. Duvida da sua verdadeira identidade e observa-a com alguma ironia. Afinal a fada não passava mesmo de um homem vestido de mulher.

Humilhada pela reacção irónica de João, a fada justifica a sua presença ali, pela necessidade de substituir a velha fada já muito antiga e reformada. Depois de pôr em causa a legitimidade daquela fada mal disfarçada, João acaba por lhe pedir conselhos sobre que caminho escolher.

O contínuo mascarado de fada apenas lhe responde que o bom caminho leva à felicidade e o mau à infelicidade. João opta pelo caminho melhor, e a pseudo-fada apressa-se a chamar um veloz automóvel para o transportar durante a viagem.

A uma velocidade alucinante chegam a um cubo de mármore branco sem quaisquer janelas. Apenas uma porta em cuja soleira estava um cepo, um machado e uma pesada cadeia de ouro. João questiona-se sobre o significado daqueles objectos enquanto o “motorista” se afasta a toda a velocidade.

Um homem sem cabeça, com os olhos no peito, e uma boca aberta no estômago espreita pela porta do cubo. Deseja paz e estupidez a João, perguntando-lhe se está preparado para a operação.

João interroga-o sobre a natureza dessa operação, sendo-lhe imediatamente explicado que, para prosseguir o caminho da felicidade, terá que permitir que lhe cortem a cabeça, de forma a não pensar, não ter ideias nem piolhos e terá de usar correntes de ouro nas mãos e nos pés.

João reage negativamente, apesar do monstro prosseguir, explicando-lhe que após essa simples operação poderá gozar o resto da vida na pândega e na abundância, e gratuitamente, porque: quem não tem cabeça não paga nada.

João recusa-se determinantemente a sujeitar-se a tal operação, e opta por seguir o outro caminho mais tortuoso. O monstro tenta convencê-lo a substituir a cabeça por uma bola ou melancia, mas João não vacila e dirige-se para o caminho difícil, certo de que nunca será infeliz porque não quer, ocultando sempre o medo perante todas as dificuldades.

II A Árvore dos Dez Braços

As pedras do caminho difícil tinham bocas e dentes aguçados que devoravam os pés de João, que nunca perdeu o seu bom amor corajoso através daquele caminho que mordida, preferia ficar sem pés do que sem cabeça.

Perante a sua resistência, as pedras acabaram por desistir. João senta-se sobre uma pedra, convence-a a não lhe fazer mal e descansa junto ao tronco de uma árvore. De súbito, uma mão rugosa agarra-o pela nuca. Quando mais reagia, mais a mão o feria, por isso acabou por se tornar passivo, aliviando a agressividade daqueles dedos duros. Percebe então que um enorme sobreiro de dez braços o prendia e agarrava, perguntando-lhe o que fazia ele ali, à procura da felicidade.

O sobreiro atira João ao ar, como se este fosse um malabar, despertando o riso sádico das pedras, pousando-o em seguida para um curto descanso. Retomando forças, João respira fundo e começa a cantar, afirmando que a sua felicidade em nada depende dos caprichos daquele monstro vegetal.

O sobreiro ameaça-o e decide atirá-lo para outra árvore, que o atirou para outra, como se estivessem a jogar rãguebi com o seu corpo. Às ordens de um árbitro invisível no nevoeiro, as árvores interrompem o jogo e despem-se das suas cascas, para tomar um duche de chuva.

João, a custo, tenta adormecer numa cama de picos, comparando-se a um faquir. Acorda com fome, olha para o ar e vê uma pomba que desdenha do seu sofrimento. João procura à sua volta por algo que lhe pudesse servir de alimento.

Do outro lado da Lagoa Verde vislumbra um pomar de laranjas e tangerinas. João não exita e avança para as águas do lado de modo a chegar aos frutos da outra

margem. Mas à medida que avançava o lago parecia ampliar e a margem ficava cada vez mais distante. Mas nem isso o fez demover do propósito de chegar ao outro lado.

Os peixes e aves com que se vai cruzando sugerem-lhe que sofra e se lastime, pois afinal não escolheu outro, senão o caminho da infelicidade. Uma coruja aconselha-o de que, se quer laranjinhas, tem que representar a comédia da dor, fingir sofrimento e chorar. João reage cantando.

Ao som do seu cante a fúria das águas acalmou, fazendo com que chegasse em segurança à outra margem onde estava o laranjal.

Atirou-se avidamente sobre uma árvore, mas assim que lhe tocava nos frutos, estes diminuía e transformavam-se em berlindes e desapareciam no ar. Como que organizadas, os frutos arranjavam sempre maneira de lhe escapar. Deslumbrado pelas metamorfoses dos frutos, João agradece ao grande Mago o magnífico espectáculo que lhe apresentou, avisando-o que desista de o prejudicar, pois serão inúteis os seus esforços para destruir a sua felicidade que consiste em resistir com teimosia a todas as infelicidades.

De repente, João começa a sentir o sangue a correr-lhe de forma diferente nas veias. Quis mover-se mas não conseguiu, sentia-se preso à terra, e só quando um pássaro lhe fez um ninho no braço, percebeu que se tinha transformado em árvore.

III

A Colina de Cristal

João apenas lamenta a sua imobilidade e o facto de estar nu perante os caprichos da natureza. De repente repara que os seus cabelos se transformaram em enormes ramos e que o corpo se lhe rebentava de chagas. Lamentava a ausência de alguma outra árvore que lhe pudesse tratar das feridas, quando um casal de namorados se dirige para o seu tronco.

Olham admirados para o corpo vegetal, apreciando as belas flores que João sentia como infectados furúnculos. O casal de namorados, rasga com um canivete o sinal do seu amor na casca das pernas do rapaz-árvore. João ainda pediu ao vento que lhe arrancasse um ramo com que lhes pudesse partir a cabeça, mas este ignorou-o, deixando-o abandonado na sua imobilidade.

Uma menina aproximou-se um dia, amarrou-lhe umas cordas numa pernada, e fez um baloiço onde se entretinha a comer amoras. Ao princípio, as cordas doíam-lhe nos braços. Mas depois de se habituar à menina, quase secava de desgosto quando ela não vinha. Mandava-lhe recados por um pássaro, que só escarnecia da sua amizade, e sujava de excremento o chapéu da menina. Chegado o Outono, a menina desapareceu, e a João caíram-lhe os cabelos, deixando-o careca e triste.

Um velhinho de gorro vermelho que se aproximou dele com um machado às costas, logo percebeu que se tratava de João Sem Medo transformado em árvore. Compadecendo-se da sua condição, abriu-lhe uma boca no ombro para que pudesse pôr termo àquele silêncio forçado.

O rapaz confirma as suspeitas do velhote, que o avisa sobre o facto do Mago Mor não querer que ele volte à sua condição normal de rapaz, a não ser que ele aceitasse fazer um pacto consigo. O velhote apresenta-se como o pai da menina do baloiço, lamentando a sua doença, que está prestes a levá-la para o palácio da Colina de Cristal, onde *quem uma vez lá vai, nunca mais de lá sai*. João pergunta-lhe o que pode fazer para impedir que isso aconteça.

O velhote sugere-lhe que troque o seu destino com o dela, indo ele para a Colina de Cristal. Sem exitar, João concorda imediatamente, sonhando com a reconquista da sua antiga liberdade de movimentos. Enquanto o velhote lhe agradece e se prepara para desfazer o encanto, João lembra-se de lhe perguntar quem mora nesse palácio. O velhote responde-lhe que lá mora o Monstro Branco e que *Quem uma vez olhar para ele, deixa lá ficar a pele.*

João pede-lhe que o retire daquela forma de árvore; e o velhote, com o machado, despedaça-o em cavacas que transporta numa carroça. Ao chegar a casa o velhote acendeu um lume com as cavacas para assar castanhas. De início, João sofreu bastante ao sentir arder cada um dos seus órgãos. Mas depois de perceber que o fumo que se libertava no ar, se transformava de novo na carne do seu corpo, conseguiu regressar à sua antiga forma de rapaz.

Cansado de tantas mudanças, o rapaz acabou por adormecer. Só acordou na manhã seguinte, ao sentir de novo o mau gosto de boca, os bocejos e as ramelas características de um humano. À sua frente estava uma estranha espécie de pássaro metálico que lhe pediu que nele se sentasse para que pudessem partir. De início o rapaz não percebeu o propósito daquela estranha criatura, mas depois desta o informar de que tinham que ir para a Colina de Cristal, lá se lembrou do pacto que fizera com o velhote, e partiram à velocidade da luz.

Depois de sobrevoarem toda a terra e todo o mar, lá chegaram à Colina de Cristal, onde havia um palácio branco sem portas nem janelas. O pássaro metálico informou-o de que ali morava o Monstro. João não vislumbrou uma forma de entrar ali. Depois de pensar numa solução, pediu ao pássaro metálico um espelho e subiu para a Colina de Cristal. Uma força estranha fê-lo elevar-se pela escarpa escorregadia em direcção ao palácio sem portas. Um monstruoso braço branco agarrou-o e introduziu-o no interior do palácio. Via-se agora no meio de um anfiteatro de mármore branco iluminado por uma luz de música feita de silêncio.

Estava só. De repente um portal abriu-se à sua passagem, legando-o para uma intrincada rede de corredores. Estava prestes a desistir de encontrar alguém, quando de repente vislumbrou numa porta o letrado: Cavaliária Sagrada. Empurrou-a e foi parar a uma sala com paredes de cristal onde um cavalo negro se deliciava com palha de ouro numa manjedoura de prata.

De repente uma voz pergunta-lhe que faz ali. Lembrou-se do conselho do velhote para nunca olhar o monstro de frente, pegou no espelho, e viu nele reflectida a figura de um ser quase divino coroadado de violetas. Confirmou que não se tratava do monstro, que prescindira do corpo e se deslocava apenas com o esqueleto pintado de branco e pó-de-arroz na caveira.

O jovem semi-deus informou-o que o monstro andava à caça com o seu avião negro e a sua metralhadora fantasma, tendo deixado ali fechado o seu cavalo da morte. Num pulo, João sobe para cima do cavalo a fim de sair dali o mais depressa possível. Depois de descer a colina atravessou uma seara, onde os camponeses se assustaram com a sua aproximação no cavalo da morte. De uma braçada só, João empunhou a foice e ceifou-lhes o trigo todo.

IV

O Gramofone com Asas

Enquanto os camponeses rejubilavam pela ajuda que a morte lhes dera, o cavalo sacudiu violentamente João para o chão, que logo desmaiou. Os camponeses vieram em seu auxílio, levando-o para a estalagem onde o lavaram e o meteram numa cama. Quando João recuperou a consciência não pôde deixar de se maravilhar: os camponeses que o mimavam, tinham no lugar dos dedos das mãos, cinco lâminas afiadas.

A estalajadeira lá lhe explicou a estranha origem daquele fenómeno, informando-o que aquela vasta planície pertencera outrora a um cruel devorador, que os obrigava a trabalhar 16 horas por dia, dando-lhes em troca apenas a côdea do pão, mantendo-os na maior das misérias e privações. As colheitas de pão, azeite e vinho eram regadas pelo sangue dos camponeses escolhidos em sacrifício para alimentar a gula dos senhores.

O abuso era tal que um dia revolta estalou. Os camponeses expulsaram o devorador e apoderaram-se das terras, embora não tenham conseguido conquistar logo a paz e a riqueza. Os descendentes do Devorador engendraram novas desgraças, tentando durante séculos a reconquista do seu império, forçando os camponeses a uma resistência constante.

A persistência dessa luta fez com que, por artes mágicas, comesçassem a crescer nas crianças lâminas no lugar dos dedos para se pudessem defender do inimigo. A estalajadeira explicou-lhe então os novos estratagemas adoptados pelos assassinos, que agora, disfarçados de medos e pensamentos, matavam os camponeses de dentro para fora. A velhota ajeitou-lhe a roupa da cama, tendo espetado rodela de batata nas lâminas para não o magoar.

Cheio de saudades da mãe, João adormeceu sonhando com um possível regresso a Chora-Que-Logo-Bebes.

Quando acordou, não podia acreditar no estranho objecto que estava à sua frente: um gramofone com asas – uma caixa de madeira com uma manivela e um par de asas de papagaio. O gramofone coloca a agulha sobre o disco e diz-lhe que se quer regressar a Chora-Que-Logo-Bebes, basta subir-lhe para cima e rapidamente estarão a caminho. Saboreando o pão com mel que a velhota lhe deixara, desdenha daquela triste figura que o Mago Mor agora lhe reservou para se deslocar.

O gramofone informa-o que faz parte de um novo arsenal de objectos acabados de inventar e pede-lhe um favor – que antes de se dirigirem para Chora-Que-Logo-Bebes, passem primeiro pela pátria dos gramofones. João aceita por sentir uma grande curiosidade sobre a pátria de um objecto tão estranho. O gramofone lá lhe explicou que o seu país é como os outros, e que a única diferença é que os homens em vez de cabeça têm um disco, e que as mulheres, põem o motor a trabalhar, afinam a agulha e falam como gramofones que são.

Ao fim de algum tempo aterraram num país altamente mecanizado, onde as árvores são hastes de ferro com pequenos altifalantes pendurados que transmitem sons de brisas e de pássaros. Os prédios pareciam enormes caixas, todas iguais, distinguindo-se dos bairros económicos dos discos riscados e em segunda mão. Mas o que mais o impressionou foi o constante palrar dos habitantes bizarros daquele estranho país. Resolveu espiar os seus hábitos e escutar as suas conversas. Só ouviu discutir o tempo, as modas, as criadas, sempre com as mesmas palavras e os eternos lugares comuns.

Percebeu que ali, a maioria das pessoas já não pensava, bastava colocar a agulha no sítio certo e deixar o disco a rodar. Resolveu passear e explorar o terreno, não

ouvindo outra coisa senão o mesmo disco. Até as moscas que se ouviam na sonolência das universidades traziam pendurados às patas pequenos altifalantes com zumbidos gravados.

Ali, ninguém se esforçava por quebrar o disco ou gravar outro. Falavam horas a fio e sem descanso, e quando pressentiam a falta de corda dirigiam-se a quem estivesse mais perto para lhe dar à manivela. Só alguns gramofones subversivos destoavam daquele conjunto, anunciando que noutras terras os gramofones já funcionavam a electricidade.

João fica apavorado de tédio e pede ao gramofone com asas que o leve dali o mais depressa possível. O gramofone acaba por assumir que não tem família e que ali tudo é falso e inventado pelos altos poderes. Talvez tudo aquilo não passe de um disco das fadas para pregar alguma moral ao João. E, falando do tempo, lá voaram atravessando a atmosfera azulada.

V

O Condão do Sacrifício

O Gramofone com Asas largou João no deserto, desaparecendo no silêncio nocturno. Cansado e com fome, João procura uma luz na escuridão que o oriente e o ajude a encontrar uma saída para aquela desesperante situação. Sem encontrá-la, decide escavar uma cova no chão, de forma a abrigar-se do vento e poder descansar um pouco.

Durante a escavação toca numa espécie de vara com um envelope na ponta e um papel lá dentro. A escuridão torna-lhe difícil a leitura, deseja um raio de luz e a lua acende-se para lhe iluminar o papel. Deslumbrado pela lua artificial criada pelo seu próprio pensamento, abre o envelope e lê finalmente a carta.

A carta alerta-o para se não quiser morrer, deverá dirigir-se para qualquer ponto do deserto, pois aí encontrará o oásis da felicidade, mas que, não podendo contar com qualquer tipo de auxílio, terá de se desenrascar sozinho. Com aquela varinha poderá realizar todos os seus desejos, bastando encostá-la a qualquer parte do corpo, que perderá para sempre assim que se forem realizando os seus desejos. João irrita-se com a arrogância das fadas por pretenderem fazer dele cobaia das suas experiências mágicas.

Mas depressa se adaptou à nova situação, pendurou a varinha ao pescoço e seguiu caminho pelo deserto. Andou quilómetros até rastejar de cansaço. Resolveu seguir as indicações da carta e trocar um dedo por um camelo, o que lhe facilitou bastante a viagem. Mas a fome apertava e perder mais um dedo não lhe parecia assim tão grave e, batendo com a varinha noutro dedo, trocou-o por um suculento bife com batatas fritas. Trocando dedos por talheres e sobremesas, acabou por ficar maneta no final da refeição.

Temendo auto consumir-se antes de chegar ao oásis, decidiu conter a sua vontade e reduzir o uso da varinha ao máximo. E, apesar dos desejos se sucederem uns aos outros com cada vez maior urgência, conseguiu resistir, evitando o uso mágico da varinha durante a longa marcha em direcção ao oásis.

Mas ao fim de algum tempo, não aguentou mais e começou a equacionar a utilidade de diferentes partes do corpo e a possibilidade de as trocar por mais uma suculenta refeição. Troca uma perna por um prato de bacalhau e adormece num feliz e estúpido turpor.

Acorda estremunhado com a ruidosa aparição de um mendigo que lhe pede um cavalo para chegar ao oásis antes de morrer. À defesa, demonstra não saber como lhe efectuar o pedido. O mendigo sugere-lhe que com a varinha transforme a outra perna no

cavalo. Ao princípio defende-se, mas acaba por apiedar-se do outro e satisfaz-lhe o pedido. Para impressioná-lo ainda mais troca o tronco por um guarda-sol e fica reduzido a um braço e à cabeça. Satisfeito por assim já não ter estômago nem necessidade de comer. À noite a cabeça adormeceu no dorso do camelo.

De repente, acorda com uma mulher que se aproxima aos gritos e lhe pede água para beber. João encara-a tranquilamente como mais um irónico desafio. A mulher duvida que seja capaz de se compadecer da sua sede por já não ter coração. João explica-lhe que o verdadeiro coração bate na cabeça e vai prová-lo. A mulher pede-lhe água e João toca com a varinha na cabeça e transforma-se em fonte.

VI

A Sala sem portas

Enquanto João sem medo escorria como fonte pelas areias do deserto, as fadas reuniam-se em concílio para decidir que destino dar ao rapaz. A Fada de Má Catadura achava que se devia eternizá-lo como fonte numa aldeia com falta de água. A Fada Perpétua sugeriu que a água da fonte fosse milagrosa, enquanto a Fada com Fogo na Bola se levanta exaltada e defende a urgência de pararem com as rigorosas provações ao rapaz, fazendo-o regressar à sua forma humana e deixá-lo em paz.

A assembleia em fúria reagiu contra a proposta reformadora da Fada, defendendo que a sua missão é pregar partidas aos humanos. A discussão prolongou-se pela noite dentro, terminando por cansaço com a decisão de mandar o rapaz para a Sala sem Portas à guarda da aprendiz Fada do Sonho. Dada a sua inexperiência a Fada não sabe como lidar com a situação, e uma mais velha aconselha-a a que faça o que quiser desde que cumpra o regulamento.

A Fada, não sabendo como agir, acaba por recolher do Armazém das Fadas os pedaços do rapaz, reuni-los de novo num corpo, e ansiosa, fica à espera que ele respire. O rapaz respira, o coração bate, a Fada alegre-se e canta. O rapaz abre os olhos, levanta-se, salta de alegria e rejubila por se sentir de novo vivo.

João agradece a sua ressurreição à Fada e pede-lhe que lhe mostra a porta de saída daquela sala, pois tem saudades da vida. A fada não pode fazê-lo por imperativos do regulamento, e resolve usar da sedução para deslumbrar a vítima com a possibilidade da realização de sonhos à partida impossíveis, disponibilizando-se para lhe realizar o mínimo desejo, durante apenas cinco minutos.

O rapaz acha pouco, mas rapidamente se lembra de lhe pedir um cheque no valor de biliões. Durante escassos cinco minutos passeou-se glorificando a sua riqueza. Depois foi mudando de aparência de cinco em cinco minutos, enfatiando-se cada vez mais depressa de cada situação que assumia.

Pediu à Fada que o transformasse em Rei absoluto, que extraísse os estômagos aos seus súbditos para pôr fim à crise. Pede-lhe uma farda de Rei e manda cortar a cabeça a todos os do seu reino, rebentou uma bomba atômica na Lua, declarou guerra à Rússia e obrigou a América do Norte a ter um Índio como Presidente.

Cansado de ser Rei, pede à fada que o transforme em Santo, mas já não sabia que milagres engendrar. Estava farto de sonhos efêmeros e inúteis e pede-lhe que o devolva à banalidade do dia a dia, da cidade, das multidões. Irritasse com a contingência dos cinco minutos e pede-lhe que saia da sua vista e o deixe em paz.

A fada concorda e pede-lhe que abra a boca para poder esconder-se no seu interior, ficando à espera que ele a chame quando dela necessitar. O rapaz acaba por concordar e a Fada entra-lhe pela boca, alojando-se no seu interior.

VII

A Cidade da Confusão

À medida que a Fada do sonho deslizava pelas goelas de João, a Sala sem Portas dissolveu-se no ar. O rapaz viu-se de súbito deitado sobre a erva fresca da manhã e desatou a correr aos pulos pela campina até adormecer exausto sobre uma moita.

Acordou ao pressentir um homem a chorar ao seu lado. O indivíduo desejou-lhe as boas noites embora fosse pleno dia. A um espreguiçar de João, o homem reage chorando ainda mais, o que constituiu para João um caso verdadeiramente bizarro. Perguntou-lhe porque tinha um ar tão triste e o homem reagiu com uma reacção de espanto às avessas, afirmando que, muito pelo contrário, se sentia extremamente feliz por tê-lo encontrado ali. E mostra-lhe como as suas lágrimas são a verdadeira prova da sua alegria.

João admira-se com os estranhos hábitos daquela terra, acabando por perceber que foi parar a um país onde tudo acontece ao contrário, o que lhe despertou uma grande curiosidade para conhecer aquele estranho povo.

O homem enaltecia as qualidades da sua pátria e do seu povo, sempre rancoroso e carrancudo, como o mais alegre do mundo. João deixou pouco a pouco de estranhar a bizarria do parceiro, perguntando-lhe se ia para praia pois trazia o fato de banho vestido. O homem responde-lhe que nunca viu o mar e que aquele é o seu fato de aviador, convidando o rapaz para o acompanhar numa viagem ao seu país.

O homem pôs as mãos no chão, os pés no ar e avançou em frente, provocando o riso a João que lhe chamou acrobata. O homem acha-se perfeitamente normal, fazendo com que João fechasse a boca de espanto tentando exprimir-se na linguagem ao contrário daquele país.

Dirigiram-se para o estranho avião que afinal circulava debaixo de terra ao contrário dos carros e dos comboios que cruzavam os céus. João acabou por resignar-se àquela estranheza e assim partiram para a cidade da confusão.

Os habitantes daquela terra viviam ao contrário: andavam de pernas para o ar, amarravam gravatas à cintura, cintos ao pescoço e calçavam luvas nos pés. A cidade não tinha ruas fixas e os seus habitantes mudavam de casa todos os dias.

Ali, ninguém sabia a quantas andava, os relógios marcavam séculos, as elites eram escolhidas entre as gentes mais insignificantes da cidade. A estupidez era considerada a mais refinada manifestação da alma daquela raça, os seus mestres escolhidos, não pelo mérito da sua sabedoria, mas pela forma como apertavam o nó da gravata, levando os seus pupilos até à incapacidade perfeita. Ensinavam-lhes coisas sem significado e palavras vazias.

A João começavam a repugná-lo algumas características daquela lógica absurda, a confusão era tal na sua cabeça que decidiu apanhar um comboio e voar dali o mais depressa possível.

Ao virar a última esquina antes da estação, depara-se com um indivíduo inquietante. Caminhava com os pés no chão, usava gravata ao pescoço, cinto na cintura e chapéu na cabeça. Caíram nos braços um do outro como se fossem velhos amigos. João felicita aquele encontro com um homem normal, suscitando no outro uma certa inveja pelas suas origens, que se queixa que naquela terra ninguém o entende por se comportar ao contrário de toda a gente.

João consola-o afirmando que é ele que está bem naquele mundo ao contrário. O homem queixasse da descrença geral em relação à sua verdade, veiculada no jornal subversivo “Mãos no Ar” de quem é redactor. Apenas conquistou a adesão de meia

dúzia de pessoas que, apesar de na intimidade se comportarem à sua maneira, em público acabam por imitar todos os outros, para não se tornarem suspeitos.

O homem queixa-se que as autoridades o acusam de traidor. De súbito, um grupo de homens sai de um carro voador, atiram-se sobre o indivíduo, enfiam-lhe uma camisa-de-forças e levam-no dali. Dirigindo-se a João como a um estrangeiro na tentativa de lhe justificar a detenção de tão perigosa figura.

João resolve abandonar aquele sítio, mas percebe que não tem dinheiro para a viagem. Vende a sua anormalidade a um circo e andando com os pés no chão durante uma semana ganha o dinheiro suficiente para a viagem de comboio para fora daquela estranha Cidade da Confusão.

VIII

O Príncipe das Orelhas de Burro

João foi levado ao colo por um andróide para o seu lugar no comboio, do qual não sabia exactamente qual era o destino. Pediu um bilhete para o local mais próximo de Chora-Que-Logo-Bebes e venderam-lhe um com destino ao muro. Farto daquela viagem aborrecida, pois naquele comboio não ia ninguém de carne e osso com quem pudesse conversar.

Será que já estava próximo do muro? Um boca enorme surge e declara-lhe que está longe e que está perto. E como castigo pela sua curiosidade impaciente, o seu assento foi projectado para fora do comboio, caindo suspenso num pára-quedas de asas de pássaro, sendo assim João depositado suavemente no chão do Grão-Principado de Qualquer Coisa coberto de árvores de fruto.

Lavou a cara numa fonte e caminhou quilómetros pela floresta, atravessando aldeias desertas sem encontrar ninguém. A paisagem mudava mas não se encontrava alma viva por ali, o que o levava a pensar que todos tinham abandonado o planeta.

Só ao anoitecer, encontrou carrancudo e sorumbático um homem sentado a descansar num tronco de árvore. O homem sentado chama-o com um ar protector, e pergunta-lhe se sabe que dia é hoje. João responde-lhe que é Domingo, deixando o homem intrigado por isso não ter qualquer significado especial para si.

João justifica-se pois sendo ele estrangeiro, desconhece de todos os hábitos locais, perguntando-lhe em seguida de quem se trata afinal. O homem desafia João a puxar pela cabeça e a adivinhar quem poderá ele ser, apresentando-se finalmente como sendo um príncipe, que fatigado da caça, se resolveu sentar a descansar naquele tronco.

João observou-o com atenção, verificando que a sua aparência de facto coincidia com a condição de príncipe, divergindo apenas no pormenor de ser horrivelmente feio, possuindo um focinho vermelho e umas enormes orelhas de burro. João cumprimenta-o com irónica vassalagem e pede-lhe que lhe esclareça o mistério dos domingos.

O príncipe conta-lhe então da lei que criou onde proíbe os seus súbditos de saírem ao domingo. João não compreende as vantagens e as razões de tal resolução, que muito facilmente poderia pôr em perigo a popularidade do príncipe.

O príncipe resolve então contar-lhe porque tomou tal decisão. Primeiro refere-se à sua extrema beleza, o que provoca uma reacção de espanto e escárnio em João, e pormenoriza referindo-se à brancura da sua pele, à beleza do nariz, ao azul dos olhos e, sobretudo, fala das orelhas pequenas e formosas que lhe adornam a cabeça.

João está confuso e o príncipe confessa que quando se vê ao espelho se deslumbra consigo próprio, agradecendo à natureza o facto de ter nascido tão belo. O príncipe então explica-lhe que essa sua beleza é a causadora de enormes perturbações

sociais, originando múltiplos desmaios naqueles que o olham e suscitando acesos debates e confrontos de opiniões sobre a sua aparência, existindo apenas um aspecto em que todos eram unânimes - a beleza e formosura das suas orelhas.

O príncipe explica-lhe então, que para evitar essas manifestações e distúrbios, para além de ter decretado a proibição de saída ao domingo, mandou edificar uma série de estátuas de si próprio, que provocam nos transeuntes o mesmo tipo de efeito. Mas o que é mais extraordinário, é que cada pessoa que o admira, o vê de maneira diferente. Para provar isso ordenou a vários escultores que moldassem a sua figura em barro.

Para seu espanto, dez das figuras não tinham nada a ver com a sua imagem, sendo todas bastante distintas umas das outras e todas o retratando de forma horrível, o que contrariava a certeza absoluta que tinha na sua beleza. O único pormenor comum a todas elas era a reprodução fiel das suas pequeninas e elegantes orelhas. Viu-se obrigado a encarcerar esses escultores na prisão por não o verem como deviam.

Organizou outros concursos, convocando outras artistas e poetas para que retratassem a sua beleza, mas todos lhe eram infiéis, apenas coincidindo na recriação apurada das orelhas. Já desesperado, resolveu procurar a bruxa do Grito-Para-Além-Do-Que-Se-Vê que conduziu a um sítio secreto onde podia vislumbrar a verdade na superfície de um poço.

Para seu espanto não viu um, mas milhares de poços com verdades diferentes. Resolveu debruçar-se sobre uma cisterna e perguntar-lhe a verdade, tendo como resposta a afirmação de que as suas orelhas eram pequeninas e perfeitas. Decidiu acabar com as discussões e proclamar-se definitivamente belo, e nunca mais aparecer em público para não suscitar polémicas.

Olhando directamente para João o príncipe acaba por confessar que preferia ser feio, assim como ele, com orelhas de burro. Depois de se despedir de João mandou chamar o cavalo e partiu.

IX

A Princesa nº 46 734

Apesar do desconcertante diálogo com o Príncipe das Orelhas de Burro, João não se desviou do seu propósito de alcançar o muro próximo da aldeia de Chora-Que-Logo-Bebes, a terra donde saíra e que agora tanto lhe apetecia à distância. Mas por mais que procurasse nada encontrava que lhe indicasse que estava próximo.

Cada vez que se interrogava sobre a distância que o separava do objectivo, surgia a enorme boca que lhe dizia que estava perto e estava longe. Sentia que preferia agora voltar à companhia dos bichos de carne e osso, do que continuar no meio daquelas forças misteriosas, monótonas e imbecis.

Depois de muito caminhar e ferir os pés nas escarpas até a boca que agora era a sua companhia agora se fartava e fechava num bocejo. João partilha do mesmo cansaço, pois afinal as Potências secretas afinal têm menos imaginação do que os homens. Estende-se numa clareira e prepara-se para dormir à luz da lua, onde vislumbrava surpreendido a frase: Andamos com pouca imaginação. De facto João concordava com a afirmação e, enquanto tentava adormecer, pensava nas várias figuras estranhas que ainda não tenho encontrado ao longo da sua viagem.

Encomendou então à lua a princesa nº 46 734 que ainda estava disponível. Ficando à sua espera e especulando sobre por que processos se daria o seu aparecimento. Nessa altura, soou uma melodia de flauta, acompanhando um grupo de anõezinhos feitos de bugalhos e barbas de milho, que desataram a dançar num corrupio em redor de João.

Terminada a dança, o chefe dos ouricinhos saúda João que lhe pergunta pela sua princesa nº 46734. O chefe não sabe novas da princesa que parece ter desaparecido raptada por dragões. João sorriu com a previsibilidade das histórias de princesas e ironiza a evidência da situação.

Os ouricinhos riem-se enquanto João lhes pergunta se já muita gente tentou encontrar a princesa. Elas confirmam e falam do pai que se arrepele de sofrimento, assim como toda a população que a admira em delírio, apesar de só lhe conhecerem um retrato.

Apesar de saber que a história desta princesa é mais uma das artimanhas que lhe acontecem para matar o tédio, acaba por sentir atraído pelo triste destino da rapariga, sentindo por momentos que poderia ser ele o herói que a há-de salvar. Pois nunca naquela aventura desempenharia outro papel – ou herói ou ninguém.

João pergunta então se foi ele o escolhido para tão heróico feito. E os chefe dos ouriços confirma, acrescentando ainda que terá de vencer o desafio de entrar finalmente no Castelo Perfeito, construído nas nuvens e que, quando alguém lhe toca se dissolve e destrói.

João Sem medo torna-se cavaleiro e parte à conquista da Princesa prometida, no seu Rocinante voa para o reino das Nuvens-Sempre-Nuvens. A paisagem ajuda João Sem Medo a encontrar o caminho. Quando chega ao local indicado a Princesa não aparece. Uma voz anuncia-lhe que a Princesa continua prisioneira dos dragões. Rocinante encontra a Princesa adormecida num riacho. João quer salvá-la mas a princesa diz que é impossível pois se trata apenas de uma imagem aprisionada no ribeiro. João resigna-se e parte melancólico por ter perdido a Princesa do Reino-que-não-há-meio-de-deixar-de-ser-nuvem. Devia ter partido a combater os dragões em vez de apenas ter perseguido uma imagem.

X

Os três incompetentes triunfantes

João acorda no fundo de uma cisterna negra. Ali se enroscara rendido à evidência de que a felicidade consistia em aceitar os infortúnios como se fossem provocados voluntariamente por ele. De repente, ouve uma voz vinda da boca de um poço, donde se debruçam três figuras que o incitam a subir. Com um simples salto, transforma-se numa bola de borracha e salta para fora do poço.

Três vagabundos caem aos pés de João e rogam-lhe que os ajude. Uma voz tinha-lhes anunciado que para serem felizes deveriam ir ao poço e pedir a João que meta a mão no bolso. Bajuladores e insistentes acabam por fazer com que João leve a mão ao bolso. Ao fazê-lo, surgem do céu um peru, um papagaio e um pavão, trazendo embrulhos nos bicos. Os miseráveis recebem um fato, uma condecoração e uma coroa de louros.

Ao comando de João Sem Medo os vagabundos avançam para a cidade. Zé Porco deslumbra a cidade com o seu charme. Multidões de fãs atiram-se sobre ele, as forças de segurança intervêm, estalam protestos, barricadas. A presidente da liga das mulheres-que-querem-que-existam-príncipes-encantados declara Zé Porco Príncipe Encantado e hóspede de honra da cidade.

Chico calado é condecorado com a grã-cruz do Papagaio Supremo e venerado como um grande sábio e orador, que diz com os gestos o que as palavras calam.

O Louro foi recebido em cortejo triunfal na cidade. Os seus versos foram lidos em todas as escolas e até impressos em selos. Num tumulto de idolatria feroz, o povo

içou o poeta num guindaste e colocou-o num pedestal. João Sem Medo virou as costas à estátua viva e saiu da cidade à procura do muro.

XI

O João Medroso

A certa altura na Floresta Branca, João depara-se com uma menina sentada a chorar. Segundo a norma dos contos fantásticos, deveria dirigir-se ela e perguntar-lhe pelos motivos de tal pranto. Mas João Sem Medo está farto de seguir a regra dos contos, e mostrou-se indiferente à menina, o que a irritou profundamente.

A menina insiste em que a ouça e conta-lhe a sua trágica história e o desaparecimento do seu irmão, raptado pela bruxa da Felicidade-á-Força, o que tocou o coração de João e o motivou para ir à sua procura na Clareira dos Ossos.

João encontra outro exactamente igual a si, mas terrivelmente amedrontado. João tenta encorajá-lo, mas o seu sósia treme com medo de tudo e há já muito que ali está encolhido à espera da sua irmã. João Sem Medo tenta encorajá-lo, mas o rapaz delira com medo dos pássaros, que para si são homens.

João sugere-lhe que durma, mas o medo não o deixa descansar. Ao acordar João Sem Medo sobe a outro ninho para cumprimentar outras aves. Todas despertam num cante e João grita ao rapaz que venha participar na melodia. O rapaz nem piou.

João sem medo rejubila com a sua nova experiência de ave e adormece num ramo. O rapaz acorda sobressaltado com os ruídos da noite e chama João para ver uma pedra que se move e o assusta. João diz que esconde o medo de si mesmo, para não se desprezar, e que uma pedra em movimento apenas lhe pode despertar curiosidade.

A pedra era afinal a tampa de um buraco donde saíam seres que carregavam às costas sacos pesadíssimos. Os Joões passaram-lhe completamente despercebidos, pois no seu carregar constante, limitam-se a alimentar a preguiça dos que vivem nos ninhos e se divertem a cantar. Comovidos com a injustiça a que acabam de assistir, partem à procura, um da irmã, o outro do muro. E partem os dois, agarrados na mesma sombra, a despedir-se dos pássaros.

XII

O ar envenenado

João Sem Medo empurra o rapaz para a erva e mostra-lhe que nada ali existe que o possa assustar. Dá-se uma derrocada e ambos ficam subterrados. Entram nas diferentes salas de um palácio subterrâneo, atravessando uma autêntica galeria de animais bizarros, muitos dos deuses que o homem foi inventando para não se sentir tão sozinho no mundo. Sempre reticente, e apesar de tudo, o rapaz acompanha João Sem Medo na sua travessia do Palácio Subterrâneo.

Chegaram a uma enorme sala onde se encontrava um monstro com um monóculo. O monstro ata-os aos dois e transforma o rapaz em diferentes espécies, até que resolve transformá-lo em ar. Ao pegar em João Sem Medo para o observar à lupa, este arranca-lhe o monóculo e desaparece sob as ameaças de vingança do monstro.

O monstro não desiste e alerta-o de que em breve o transformará em medo, pois está a respirar o ar em que foi transformado João Com Medo. João começa a pôr a hipótese de se resignar à vontade do monstro, mas o que mais o incomoda é a vergonha de ter medo.

Pouco a pouco, João vai sentindo que os cabelos se começam a eriçar e, de João Quase-Sem-Medo transforma-se em João Medroso. Em pânico, João grita pelo autor

(José Gomes Ferreira) em busca de auxílio. O autor deixa-se conquistar pela sua mais nobre virtude: a coragem, a força do coração e acaba por salvar João.

E, como já estava previsto, surgiu o imprevisto, e o palácio abriu uma brecha no mármore, libertando-o enquanto o monstro se envenenava com ar em que o rapaz amedrontado se transformara, até ficar cheio de medo e a pedir perdão.

XIII

O museu da fábula

João refugia-se numa toca e adormece como uma pedra. Acorda ao sentir que está sobre um formigueiro. Ouve as formigas a pedir-lhe que as proteja e não as magoe.

João simula um pasmo exagerado pelo facto de assistir a uma conversa entre formigas. O chefe do exército dos insectos relembra-o que outrora falar era um apanágio de todos os animais, mas que pelo facto dos humanos dizerem tantos disparates, os animais resolveram fazer uma greve de silêncio e deixaram de falar.

João foi parar a uma espécie de museu vivo da fábula, único território em que os animais continuam a falar. Apesar de um grande desenvolvimento do aparelho tecnológico do formigueiro, a sociedade das formigas continua a dividir-se em dois campos: o dos teimosos que respeitam as aparências mortas, e o dos criadores de ilusões de novas aparências, à qual pertencem elas, segundo afirma a formiga.

João tenta perceber qual é agora a sua relação com as cigarras cantoras. As formigas explicam-lhe que ultimamente tem havido uma série de reivindicações por parte das obreiras, no sentido de alimentarem as cigarras, por serem tão admiradoras da sua música concreta.

Mas foi em vão o esforço para alimentar as cigarras com a comida das formigas, muitas acabaram por morrer. Assim sendo, decidiram começar a comê-las. As asas eram particularmente deliciosas por terem um sabor a liberdade. A formiga acaba por enaltecer as qualidades líricas das cigarras.

Junto a um lago João encontra uma rã a inchar perto de um boi que tenta a custo reduzir o seu tamanho. Lembra-se da velha história, em que a inveja de uma rã pelo tamanho de um boi, a fez inchar até rebentar. Mas aqui o caso era diferente, pois o próprio boi tentava a custo tornar-se mais pequeno, de forma a tornar possível a igualdade entre os dois animais.

João tenta demonstrar-lhes, que apesar dos esforços, persistirão sempre diferenças entre eles, e que se querem ser iguais, têm que conquistar a liberdade de não serem idênticos e de puderem atirar as desigualdades à cara um do outro. Farto de filosofices e cheio de fome, o rapaz segue em frente.

Assiste numa clareira, ao velho diálogo entre a Raposa e o Corvo. Mas desta vez, depois de bajulado pela Raposa, o Corvo, em vez de abrir o bico e deixar cair o queijo, procura uma grafonola e põe um disco em que repete que só canta depois de comer o queijo.

A Raposa ficou desalentada com o inusitado desfecho da tão conhecida história, acabou por se isolar no bosque com o rabo entre as pernas. O corvo ficou tão feliz com a derrota da Raposa que, envaidecido da sua vitória, grasnou uma canção e perdeu o queijo, que João apanhou e fugiu com ele debaixo do braço.

XIV

A menina dos pés ocos

Com medo que o corvo convocasse toda a bicharada das fábulas e o perseguisse, esconde-se sobre o musgo tentando adivinhar a localização do muro. De repente surge na rocha e enorme boca que sempre lhe repete: estás longe e estás perto... Furioso e revoltado, João manda calá-la.

A boca pede-lhe que se acalme e promete-lhe ajuda a troco do queijo roubado ao corvo. Depois de alguma resistência, João acaba por ceder e dar o queijo à boca de rocha que o devora avidamente. Depois de satisfeita, a boca indica-lhe finalmente o caminho para chegar ao muro.

Extenuado e faminto, João segue caminho pela floresta até chegar a um jardim em redor dum palácio. Exitou em aproximar-se até que encontrou uma rapariga, a quem pede comida para se reconfortar. A menina desconhece o que seja comer e aconselha-o a afastar-se dali, evitando ódio da Rainha em relação aos estrangeiros.

João insiste em explicar-lhe por todos os meios da urgência que tem de comida. A menina senta-o no chão e descalça-lhe os sapatos e observa-lhe minuciosamente a sola dos pés, depois descalça os seus, e João fica extremamente espantado por ver que são ocos.

A menina explica-lhe que os seus pés são ocos, pois é por eles que se alimenta, enterrando-os simplesmente no chão. A facilidade da menina em alimentar-se desperta a raiva de João. A menina exala um cheiro a fruta, o que faz com que João se aproxime dela e lhe dê uma dentada na face. Apesar dos gritos de dor da rapariga, e da reacção dos guardas do palácio João devora-a naco a naco, pedindo-lhe que lhe indique o caminho para o muro.

A rapariga indica-lhe o caminho para o canteiro dos Girassóis. João se escapa-se dos guardas e põe-se a esgravatar a terra à procura da entrada do túnel que o levará ao muro.

XV

O regresso

Apressadamente, João esgravata a terra à procura da entrada do túnel, e acaba por arrancar uma pedra que tapava a entrada de um poço, onde João tem receio de entrar. De súbito, uma força suga-o para o seu interior e arremessa-o para a pedreira junto ao muro, cuja descomunal superfície e polidez fazem dele uma barreira intransponível.

João fica furioso e, derrotado, senta-se numa pedra.

A pedra reage à impetuosidade do rapaz e apresenta-se como sendo a cabeça de um guarda do muro, que deixara o resto do corpo a descansar e agora o acorda à dentada. O recém refeito guarda fronteiriço pede o passaporte com todos os carimbos necessários a João.

O guarda não cede aos pedidos de apelação por parte de João, e considera estranho a sua vontade de abandonar aquele “Éden”, perguntando-lhe donde veio. À resposta de João o guarda responde com um sorriso sarcástico, estranhando a sua vontade de partir para um sítio onde todos choram.

João revela-lhe que, tanto de um lado como doutro do muro encontrou o mesmo tipo de situação: maçada, repetição, monotonia, chatice... Com a diferença que em Chora-Que-Logo-Bebes o sofrimento ser maior e menor, pois lá a dor é tão pífia e tão rasca que nem se sabe qual é a dor verdadeira.

João explica-lhe que o seu fito principal é regressar a Chora-Que-Logo-Bebes, na tentativa de revolucionar os seus hábitos, endireitar as espinhas dorsais das pessoas, secando as suas lamentações cobardes e proceder a uma reorganização viril das suas vidas. E mais do que isso, confessa-lhe que sente umas saudades terríveis de comer bacalhau com batatas, referindo que os grandes movimentos espirituais, como a saudade, dependem dessas pequenas coisas miseráveis.

O guarda, sem deixar o local onde estava, partiu a aconselhar-se com os superiores sobre o que fazer em relação a João. Regressa reabrindo os olhos, informando João de que, para regressar, terá que lá permanecer para sempre. Para fazer face aos sessenta mil quilómetros que os separam do destino, o guarda sugere a João que calce umas botas de pedra translúcida, que os pode transportar à velocidade da luz.

Para a travessia o guarda sugere a João que se duplique, olhando para um espelho, onde o seu reflexo se autonomiza e ganha vida própria. De forma a confundirlos em relação a quem é a cópia ou o original, o guarda obrigou-os a dançar num corrupio.

Depois de confundidos é dado a escolher entre os dois qual vai para Chora-Que-Logo-Bebes e qual fica no mundo irreal-real da imaginação. Um parte numa rabanada de vento, outro fica parado frente ao muro à espera do passaporte e das ordens do guarda para atravessar.

Ao chegar comovido à terra de origem, sentia-se orgulhoso por poder contar as proezas da sua viagem. Ouvia-os chorar ao longe e era o seu maior objectivo era agora combater essa lamuria constante. Cheio de coragem e vontade segue caminho em direcção à aldeia.

No caminho encontra um pássaro que pia desesperado, coloca-o num ramo carinhosamente e vai ao encontro da população que o recebe em regozijo. A mãe pergunta-lhe se pode garantir as despesas do seu enterro. João afirma que não será necessário pois irá protagonizar uma revolução na aldeia.

Os habitantes, pouco habituados e avessos à mudança começaram a dispersar e abafar de lamentos a voz incitadora de João. A mãe pede-lhe que chore e que desista, mas João persiste na esperança e, percebendo que podia beneficiar da apática choradeira do seu povo, abre uma fábrica de lenços e enriquece.

Fim

O guião do espectáculo

Cena 0

O quiosque roda sobre si próprio ao som de uma atmosfera sonora de suspense. A fada irreverente desliza de costas de uma das portas do quiosque, roda-o e esconde-se da fada cruel que abre a porta seguinte e manipula uma marioneta de mulher idosa a chorar. A marioneta João Sem Medo é arrancada do chão vermelho pela fada irreverente que nos fala sobre o herói:

Cena 1

Fada exterior

- Era uma vez um rapaz chamado João que vivia em Chora-Que-Logo-Bebes. Não conhecem? Uma pequena aldeia encostada a um muro, que dá para uma floresta de seres fantásticos, que ninguém se atreve a devassar.

Os choraquelogobebenses são uns infelizes que se lastimam de manhã até à noite – mal têm força para arrastar o bolor negro das sombras, quanto mais para se aventurarem a combater bichas de sete bocas, gigantes de cinco braços ou dragões de duas goelas. Preferem choramingar, os maricas!

- O único que resiste a esta choradeira pegada... Sabem quem é? É o nosso João Sem Medo que, farto de tanta lamúria, ganha vida e desafia a chorosa anciã para dançar. A mulher desiste a soluçar, João reage enfasiado, ameaçando que vai saltar o muro:

Fada Exterior

(Dando voz à marioneta de João Sem Medo)

- Mãe: não aturo mais isto. Vou saltar o Muro.

Fada interior:

(Dando voz à marioneta da mulher idosa)

- Ah! Não vás, não vás, meu filho! Pois não sabes que essa Floresta Maldita está povoada de canibais mágicos que se alimentam de sangue de homens? Sim, meu filho, de sangue humano bebido por caveiras. Não vás! Não vás!

- Ai que não torno a ver o meu rico filhinho!

A fada interior pendura na porta que se fecha uma placa onde se lê: “É proibida a entrada a quem não andar espantado de existir!”

As fadas fecham as portas, João Sem Medo é levado pela fada exterior para junto do público em festa, saltitando deslumbrado com a presença da audiência e a delirar de eufórica felicidade.

A fada interior roda o quiosque, abre a porta seguinte e aponta dois cenários contrastantes: os caminhos do bem e do mal, atraindo João Sem Medo para o interior da caixa.

Cena 2

Deslumbrado, João avança para a porta aberta e mostra-se impaciente por não acontecer nada de extraordinário naquela encruzilhada deserta.

Fada exterior:

- Então aqui não vive ninguém? Nem nereidas, nem faunos, nem gnomos, nem nada? Foi para esta pasmaceira que eu escalei o muro, digam-me lá?

- Bem – Cá estão os dois caminhos fatais: o do Bem e o do Mal. (Como se houvesse caminhos nítidos do Bem e do Mal!) Agora, para completar a comédia, falta apenas a respectiva fada... Uma fada a valer, de varinha de condão. Lá sem fada é que eu não passo.

- Eh! Fada dos bosques! Aparece, rica fada da minh'alma.

Ao som de um tilintar electrónico espreita a fada interior de dentro do quiosque. João duvida da sua verdadeira identidade.

Fada exterior:

- És a Fada dos Dois Caminhos?... Palavra? Mostra cá o bilhete de identidade.

Fada interior:

- Não acreditas?

Fada exterior:

- Acredito, acredito...

Fada interior:

- Aqui, onde me vês, transformo homens em ratos. E até deito flores pela boca. E sapinhos... Queres ver?

Fada exterior:

- Bem, bem. Deixa-te de lérias – E já agora, toma a sério o teu papel de fada e aconselha-me qual dos caminhos devo seguir?

Fada interior:

- Olha, menino – o bom caminho conduz à felicidade. E o mau, à infelicidade...

Fada exterior:

- Vou pelo bom caminho, como é costume, claro – O contrário seria idiota

Fada interior:

- Pronto! Adeus e Felicidades

Cena 3

João opta pelo caminho do bem, obviamente preferível. Surge um ser sem cabeça que se lhe interpõe no caminho e que o avisa que terá que prescindir da cabeça para prosseguir por ali.

Fada interior:

(Dando voz ao homem sem cabeça):

- Que a paz e a estupidez sejam contigo. Vens preparado para a operação?

Fada exterior:

- Que operação?

Fada interior:

- Ninguém pode seguir o caminho que leva à Felicidade Completa sem se sujeitar a este programa. Consentir que lhe cortem a cabeça para não pensar, não ter opinião nem criar piolhos ou ideias perigosas.

Fada exterior:

- Nunca! Bem se vê que não tens a cabeça no seu lugar.

Fada interior:

- Depois desta insignificante intervenção cirúrgica – ninguém te impedirá de gozar o resto da vida “*na boa vai ela*”. E tudo de graça. Porque quem não tem cabeça não paga nada.

João Sem Medo não se deixa convencer e reage determinação.

Fada exterior:

- Não, nunca. Então prefiro ir pelo outro caminho.

Fada interior:

- Palermo! Vais passar fome, sofrer dias de terror aflito...

Fada exterior:

- Deixá-lo. Prefiro tudo a viver sem cabeça. Nem calculas a falta que ela me faz.

Fada interior:

- Não te faz falta nenhuma! Pelo contrário: evitas o trabalho de ir ao cabeleireiro de quinze em quinze dias.

- E em certos casos especiais, os cirurgiões, em vez de degolarem os felizardos, sugam-lhes os cérebros por palhinhas, deixando a casca por fora intacta, para inglês ver...

- Oh! Espera, espera! Não te vás embora ainda. Escuta. Também podes requerer a substituição da cabeça. Por uma melancia, uma bola de futebol ou uma bolinha de ténis que fica sempre tão bem nas pessoas finas, elegantes, esbeltas... Espera. Ouve.

João vira-lhe as costas e parte pelo caminho difícil.

Fada exterior:

- Bem sei que podem perseguir-me, arrancar-me os olhos, torcer-me as orelhas, transformar-me em lagarto, em morcego, em aranha, em lacrau! Mas juro que não hei-de ser infeliz PORQUE NÃO QUERO.

João começa a sair pela porta.

Fada exterior:

- Pois sim, ralem-se! Antes ficar sem pés do que sem cabeça!

João é brutalmente agarrado pela fada interior que o agita e revira como se fosse um boneco

- Largue-me! Largue-me!

Fada interior:

- Que vens aqui fazer, meu palerma? Julgas que podes ser feliz, hem? Pois já vais ver como elas doem. Agora, se eu quisesse, podia fazer aparecer nos meus dez troncos ventosas de polvo para te chuparem o sangue.

(João canta: O mar enrola na arcia...)

- Ainda te atreves a cantar? Porque cantas, imbecil?

Fada exterior:

- Porque me sinto feliz, senhora árvore, e ninguém tem nada com isso.

Fada interior:

- Ah! Sim? Vou desfazer-me num chicote de dez correias para te retalhar a pele... Mas não. Prefiro jogar rãguebi contigo. Tem mais piada.

A Fada interior atira-o ao ar e pendura-o de cabeça para baixo. Irónica e cruel atira-o como um farrapo para os braços da fada exterior.

- Por hoje, basta de treino.

A fada exterior apanha-o e acaricia-o.

Fada exterior:

- Pareço um faquir!

A fada interior fecha a porta e roda o quiosque. A fada exterior, seguindo o impulso da marioneta de João, abre a porta seguinte.

Cena 4

As portas abrem-se para uma paisagem marinha com uma árvore na outra margem. Ávido de comida, João procura alimento com o olhar. Do outro lado das ondas, vislumbra uma árvore carregada de laranjas. Decide atirar-se à água e nadar até à outra margem. À medida que avança, a terra parece afastar-se.

Fada exterior:

- Bonito! Estou dentro de um lago!

Um peixe aparece-lhe para importuná-lo.

Fada interior:

(Dando voz à marioneta peixe):

- Eh! Alma do diabo, sofre!

- Assim não vale! Vê se acabas com isso. Eu e os meus camaradas peixes queremos dormir em sossego. Vamos, chora!

- Então? Torna-te infeliz, soluça. Berra. Chora. Lembra-te que seguiste o Caminho da Infelicidade. Não faças essa cara de quem ganhou a sorte grande.

João resmunga e continua a nadar com cada vez mais energia

- Queres laranjinhas? Representa a comédia da dor. Finge que sofres muito, sê hipócrita. Mentira. Pede a esmolinha de uma laranja por amor de Deus.

João desata a cantar ainda mais alto, atinge a outra margem e chega aos frutos que estão suspensos na árvore. Assim que lhes toca para os apanhar, a fada interior rebenta-os com uma agulha pois tratam-se de pequenos balões. João fica indignado e, ironicamente, agradece o milagre.

Fada exterior:

- Parabéns, Mago. Parabéns e obrigado por este instante, o mais belo e bem vivido da minha vida. Obrigado. Mas agora ouve o que te peço: desiste de me perseguir. Convence-te de que, para mim, a Felicidade consiste em resistir com teimosia a todas as dificuldades. E vai maçar outro. Ouviste? Vai maçar outro.

A fada interior, com luvas de galhos de árvore agarra-o e leva-o para o interior do quiosque fechando bruscamente a porta. A fada exterior, revoltada pelo roubo do boneco, roda o quiosque e abre a porta seguinte.

Cena 5

Com um sorriso sádico, a fada interior mostra uma árvore com o rosto de João incrustado no tronco e um baloiço pendurado num galho. A fada exterior compadece-se da sua situação e acaricia-lhe a casca.

Manipulada pela fada interior a marioneta de uma menina aproxima-se da árvore, deslumbrada com a existência do baloiço.

Fada interior:

- Que bela árvore para um baloiço!

Entre risos e cambalhotas a menina apaixonava-se pela árvore. João resmungava por não poder reagir às suas carícias. A menina parte, João fica triste.

Aproxima-se um lenhador que observa a árvore com atenção e reconhece nela o aprisionado João.

Fada interior:

(Dando voz à marioneta lenhador):

- Não há dúvida. É ele. É o João Sem Medo.

O rapaz tenta reagir, mas o facto de estar transformado em árvore impede-o de fazê-lo. O lenhador comove-se com o seu estado.

- Coitado! Não comunicas connosco senão através do perfume das flores... Espera que já te arranjo uma boca.

Com um machado, o lenhador abre-lhe um golpe no tronco.

- Pronto. Agora fala à tua vontade.

A tremer de alegria, João move pesadamente os lábios de cortiça e soletra com dificuldade algumas palavras.

Fada exterior:

- Sim. Sou eu, o João Sem Medo, mas encantado pelas fadas.

Fada interior:

- Bem sei. Como sei também que ele não quer que voltes à tua antiga aparência.

Fada exterior:

- Nunca mais?

Fada interior:

- Nunca mais. A não ser que...

Fada exterior:

- A não ser que...?

Fada interior:

- A não ser que queiras entrar numa combinação comigo...

Fada exterior:

- Pois claro que quero. Ainda duvidas?

Fada interior:

- Sabes quem eu sou, João Sem Medo?

Fada exterior:

- Não, velhinho do machado às costas.

Fada interior:

- Sou o pai da menina dos cabelos de neve.

Fada exterior:

- Sim? E que foi feito dela?

Fada interior:

- Está de cama, muito doente, prestes a entrar no Palácio maldito, onde

*Quem uma vez lá vai,
Nunca mais de lá sai*

- Como sabes, todos os homens, mais cedo ou mais tarde, vão para esse Palácio. Mas a minha filha é tão bela e tão jovem que não consigo acostumar-me à ideia de perdê-la para sempre.

Fada exterior:

- Tens razão...Mas que posso eu fazer para evitar essa fatalidade?

Fada interior:

- Que troques o destino com ela e vás para o Palácio maldito.

Fada exterior:

- Estou às tuas ordens, velhinho. Não sei bem o que pretendes de mim, mas prefiro tudo, tudo à imobilidade deste túmulo em que me sepultaram de pé. Quero voltar a comer, a dar cambalhotas, a viver, a fazer o pino, percebes? Conta pois comigo para o que quiseres.

Fada interior:

- Obrigado, obrigado... E agora, se não te importas, vamos desfazer o encanto.

Fada exterior:

- Bem. Primeiro, tira-me desta forma de árvore. Depois veremos.

Fada interior:

- Tró-ló-ló, tró-ló-lé
Foge pela chaminé.

A porta fecha-se, o quiosque roda. As fadas abrem a porta seguinte.

Cena 6

As marionetas de João e da menina estão deitados sobre as nuvens que cobrem a porta que abre. Na caixa, uma cidade suspensa ao contrário com os prédios, os carros e as ruas no céu. A menina agradece a João o facto de tê-la salvo e despede-se dele, partindo divertida para a cidade às avessas.

João fica só e confuso ao assistir ao diálogo entre duas figuras com cabeça de disco.

Fada interior:

(Lamentando-se)

- Como passou? Tudo bem?

Fada exterior:

- Ótimo, obrigado. E você?

Fada interior:

- Esplêndido. Belo tempo, hem?

Fada exterior:

- Magnífico! Um dia maravilhoso!

Fada interior:

- Amanhã provavelmente teremos chuva...

Fada exterior:

- É possível... Mas hoje o calor é de torresmos...

O diálogo repete-se várias vezes. João aborrece-se.

Fada exterior:

(Dando voz à marioneta João Sem Medo)

- A maioria das pessoas já nem pensa! – Fala. Isto é: limita-se a deixar tocar o disco... Sempre igual, aliás.

As figuras tagarelas perdem energia e desfalecem. Uma delas pede ajuda a João.

Fada interior:

- Vossa Excelência quer ter a bondade de me dar à manivela? Bastam duas voltas.

Fada exterior:

- Ora essa, minha senhora. Com muito prazer.

João dirige-se às figuras deitadas no chão e dá-lhes à corda através do dispositivo que têm acoplado nas costas. As figuras reanimam e retomam o diálogo.

Fada interior:

- Que calor, hem?

Fada exterior:

- Muito... Mas amanhã provavelmente, chove.

Fada interior:

- Talvez não. O céu está tão azul!...

João entedia-se e decide partir.

Fada exterior:

- Não quero perder nem mais um minuto nesta terra onde só se ouvem discos riscados. É de morrer!... De facto, parece Chora-Que-Logo-Bebes vista ao Raio X... Vou-me embora daqui.

João é interrompido por um miserável que o chama aos berros.

Fada interior:

- É o senhor João Sem Medo?

Fada exterior:

- Sou. Que me quer?

Fada interior:

- Salve-me, meu rico benfeitor. Salve-me pela sua rica alminha.

Fada exterior:

- Que significa isto? Vá, explique-se.

Fada interior:

- Senhor João Sem Medo: cá o meco chama-se Zé Porco...Passo a vida a bebericar pelas tabernas, onde improviso cada versalhada de se lhe tirar o chapéu.

Fada exterior:

- Sim, senhor!

O miserável, bajulador, beija os pés de João.

Fada interior:

- Ora saiba vosselência, que não sei ler nem escrever. Acusam-me de cheirar a cebola, alho e suor. Mal me vêem chamam-me porcalhão e correm-me à pedrada. E como bebo de mais, ninguém me leva a sério. Sou mesmo um desgraçadinho.

Fada exterior:

- E que quer o senhor que eu faça? Lamento muito as suas infelicidades que por certo não sucederiam se eu governasse o mundo, mas...

Fada interior:

- Se Vosselência quiser ter a bondade de escutar, contar-lhe-ei a razão porque vim aqui incomodá-lo. Estava ontem, debaixo de uma árvore a queixar-me como de costume da minha triste sorte, quando ouvi uma Voz: “Queres ser feliz?” – “Pois claro. Isso nem se pergunta...” “Não quero que voltem a fazer-me caretas de repugnância e nojo quando passo, nem suportar perseguições nem pedradas.

Fada exterior:

- E então?

Fada interior:

- Então a Voz disse-me: “Se queres ser feliz, vai ter com João Sem Medo e pede-lhe que meta a mão na algibeira.”

Fada exterior:

- A mão na algibeira? Para quê?

Fada interior:

- O Senhor João Sem Medo
Quer queira ou não queira
Tem de meter a mão no segredo
Da algibeira

- Meta, meu rico senhor, meta.

- Meta, meta.

Contrariado, João leva a mão ao bolso, o que coincide com a queda de um embrulho do céu, logo aberto pelo miserável com grande curiosidade.

- Que vou fazer com isto?

Fada exterior:

- Uma coisa muito simples! – Vestes a fatiota, penduras a condecoração ao peito e enfias a coroa na cabeça. Depois entras na cidade, e pronto!

Fada interior:

- Para quê? Para fugirem de mim?... Para me injuriarem?

Fada exterior:

- Qual quê? Vá! Nada temas. A vitória é certa.

- E agora, a caminho. À conquista da Glória!

O miserável sai para o interior da caixa e volta com fato novo, coroa na cabeça e condecoração ao peito. Um pequeno friso de madeira ergue-se com a silhueta de uma multidão em êxtase.

Fada interior:

(Dando voz a um dos elementos da multidão)

- Ai que lindo homem! Nunca vi ninguém tão belo na minha vida. É um Príncipe, com certeza.

- É o homem mais lindo do mundo.

- Oh! Como ele cheira bem!

- E que nobre sorriso.

- E que fino!

- Mulheres! Tenho o privilégio de comunicar ao Povo Feminil que a Liga resolveu proclamar, por unanimidade, o Senhor Zé Porco Príncipe Encantado e considerá-lo hóspede de honra cidadão

(Aplausos, palmas, desmaios)

- Vossa Excelência é uma sumidade.

O miserável, inchado de orgulho, expulsa dali João. As fadas fecham as portas e rodam o quiosque.

Cena 7

Manipulado pela fada exterior, João procura às apalpadelas a porta seguinte.

Fada exterior:

(Dando voz à marioneta João Sem Medo)

- Agora só tenho um caminho a seguir: ver se descubro uma luzinha na escuridão. É o que fazem todos os heróis dos contos populares. Toca, pois, a procurar a luzinha.

- Mau! – Não me digam que aquelas cabeças de vento se esqueceram da luzinha para me guiar. E agora? Que hei-de fazer ao raio da vida sem a luzinha?

As portas abrem-se para um deserto à noite. A fada interior coloca um bilhete e uma varinha de condão junto a João sem medo. Surpreendido, João apanha-os.

- Com esta escuridão é impossível lê-la! – Ah! Se ao menos houvesse luar!

A fada interior coloca uma lua no céu. João lê o bilhete.

“... *Meu caro João Sem Medo*

Se não quiseres morrer, atravessa o deserto em qualquer direcção. Mas não contes com o nosso auxílio. Arranja-te como puderes.

Oferecemos-te esta varinha de condão e já não é mau. Basta que a aproximes de qualquer parte do corpo e digas o que pretendes. Mas perderás para sempre a parte do corpo em que tocares. Percebes?

Saudações mágicas...”

- Que estilo!

- Não querem ver as maçadoras a aproveitarem-se de mim como cobaia! Ah! Como me irrita esta pretensão de quererem ensinar aos homens o que só os homens entendem: a vida, o sofrimento, o sacrifício... As parvas ainda não compreenderam que nós é que podemos dar-lhes lições?

- Um camelo agora é que me calhava. – Que diabo! De que serve a mão esquerda a quem escreve com a direita. Vamos a isto!

Toca com a varinha na mão e pede:

- Quero um camelo.

A mão é-lhe arrancada pela fada interior, na areia surge um camelo, João monta-se nele e segue viagem.

- Juro, pela saúde das fadas que não tornarei a comer mais nenhum pedacinho de mim!...

Alucinado, troca os membros do corpo por comida e bebida que a fada interior põe a girar sobre a sua cabeça, a ultima parte a sobrar-lhe do corpo.

- Ai! O desgosto que a minha mãe vai sofrer quando me vir neste estado. – Deixá-lo! Pensando bem, isto de só possuir cabeça também tem vantagens. Basta-me um chapéu para não andar nu... Enfim, veremos.

Encaixa a cabeça entre as bossas do camelo e prepara-se para partir. A seu lado, surge uma mulher vestida de negro arrastando-se pela areia a gemer de sede.

- Cá temos outra provocação.

- Que tens pobre mulher?

Fada interior:

- Tenho sede! Dá-me água!

- Ah! Tu não compreendes a minha dor. Não podes compreender! Porque só tens cabeça. Falta-te o coração. Coitada de mim que não me resta outro destino senão morrer.

Fada exterior:

- Não digas disparates. O coração não compreende nada. Bate como uma máquina e mais nada. O verdadeiro coração existe na cabeça. Trago-o aqui, bem fechado, no cérebro. Queres que te prove?

Fada interior:

- Água.

Fada exterior:

- Água! Queres água! Que espécie de água? De Vidago? Das Pedras Salgadas? Do Luso? É só pedir por boca.

A fada interior toca-lhe com a varinha de condão na cabeça e troca-a por uma fonte de água a correr. A mulher atira-se sobre a fonte e bebe. A fada exterior, revoltada, fecha a porta e faz rodar o quiosque.

Cena 8

A fada exterior bate à porta do quiosque e exige à fada interior que a abra. A fada interior abre a estrutura ao meio, deixando à vista os bastidores de todas as portas com todas as marionetas e adereços pendurados. Autoritária e fria desafia a rebeldia da fada exterior.

Fada interior:

- Acho que o devíamos deixar ficar para sempre como fonte, a jorrar água pelos tempos fora...

A fada interior sai e dá a volta por fora ao quiosque.

Fada exterior:

- Só se a água fosse milagrosa... Não macemos mais esse desgraçado. Já lhe pregámos moral em demasia e o sujeitámos a incríveis provas de mau gosto e tormento. Deixemo-lo para sempre em paz e às moscas. Tenho a seguinte proposta a fazer:

A fada exterior entra para dentro do quiosque e começa a juntar as diferentes partes do corpo decepadas de João.

- Primeiro, proponho que a Fonte do Deserto volte à forma anterior de João Sem Medo com a mesma cabeça, o mesmo tronco e os mesmos membros;

- Segundo, que lhe reconhecamos o direito de viver em liberdade plena, longe das nossas artes mágicas – bastante ultrapassadas, aliás, e a precisar de reformas urgentes.

A fada interior regressa para dentro do quiosque e impõe a sua autoridade.

Fada interior:

- Nascemos para fazer partidas aos mortais. É a nossa profissão. Não somos nenhuma vadias. Não sejas traidora! Abaixo as reformas! Viva a varinha de condão!

Fria e agressiva atira a marioneta João Sem Medo para os braços da fada exterior, que a recebe indecisa.

Fada exterior:

- Mas o que queres que eu lhe faça?

Fada interior:

- O que te apetecer, filha.

As fadas fecham o quiosque, fazem rodá-lo e a fada exterior, feliz por ter recuperado a marioneta de João, abre a porta seguinte.

Cena 9

Fada exterior:

- Vá, respira, João Sem Medo. Respira.

- Que bom! Tro-ló-ró-ló-ró!

João entra pela porta que se abre novamente para o deserto. Cansado, deita-se a dormir. A fada interior coloca uma marioneta idêntica à de João a dormir a seu lado. Assustada, a nova marioneta acorda a gritar.

Fada interior:

- Te... nho... me... do...

- Te... nho... me... do...

Fada exterior:

- Medo de quê, pá?

Fada interior:

- Me... do... de... tu... do... – De... es... tar... a... qui... so... zi... nho... Das... árvores... da... noite... De... mim... mesmo... Hi... i...i...i...i...i...

- Não ouves?... É... um... fan... tas... ma...

Fada exterior:

- Que dizes, meu palerma? Qual fantasma, qual carapuça!

- Como te chamas?

Fada interior:

- João Medroso

- Ai que estamos perdidos!

- Não ouves?... Não vês?...

Fada exterior:

- Eu acho tudo natural... Já vi coisas mais extraordinárias.

Fada interior:

- Sim, sim... Mas pode matar-nos.

- Ah! Se eu ao menos pudesse fechar os olhos para não ver a Lua!

Fada exterior:

- Não podes fechar os olhos? Porquê?

Fada interior:

- Não posso fechar os olhos, não consigo deixar de tremer

Fada exterior:

- Porque tens medo da Lua?

Fada interior:

- Porque parece uma caveira.

- Olha aquela pedra, a mexer!

- Ai vamo-nos... em... bora!... Esta terra está embruxada.

- E tu, não tens medo?

Fada exterior:

- Não... Primeiro, porque sou o João Sem Medo. Segundo, porque jurei esconder o medo de mim mesmo. Terceiro, porque uma pedra a mexer não me desperta medo, mas a curiosidade de saber porque anda.

Fada interior:

- Isto nunca mais acaba! Que desgraça a minha!
- É horrível. Tenho medo de mim. Tenho medo de tudo.

(Como Fada)

- Vou vingar-me. Vou fazer de ti o que me der na real gana. Porque o meu poder é infinito. Queres ver?
- Vou desfazê-lo em ar.

Atira a marioneta para o interior do quiosque.

- Como viste, transformei-o em ar e está a entrar devagarinho dentro de ti. Estás perdido, meu palerma. Não tardarei a ver-te de joelhos a pedir-me perdão...

Fada exterior:

- Esqueceste que respiras o mesmo ar que eu... E corres o mesmo risco.

Fada interior:

- Pois não vês que sou maior que tu, meu estúpido? Ora, daqui a cinco minutos, quando te ouvir chamar pela mãezinha, escancaro a janela e pronto... Entra ar novo... Percebes?
- Só faltam dois minutos.

Fada exterior:

- Não há nada a fazer!... Que remédio senão conformar-me com este destino. Mas o pior é a vergonha de ter medo.
- E eu que tanto escarnei do João Medroso!

Fada interior:

- Olha! Olha! Já começaste a tocar a música do medo. Até apetece dançar!
- Só faltam vinte segundos. Só vinte segundos.

Fada exterior:

- Acode-me! Socorro! Menina, salva-me! Salva-me menina! Socorro!

Enquanto a fada exterior se justifica, a fada interior faz uma contagem decrescente para dar início ao feitiço: (20)

- Bem. Eu, (19)..., a que te deu vida? (18)... Tenho a melancolia de declarar que considerava João Sem Medo vencido pela fada (17), que empregou o miserável esquema de dissolver o João Medroso no ar (16). (O mesmo ar – esclareço – que todos nós respiramos há muito (15), embora em dose menos concentrada, (14) mas ouvi-lo implorar-me (13), eu juro que não contava, Por isso: (12)

Dirigindo-se à fada interior.

- Não, menina. (11) De maneira nenhuma (10). Com a minha complacência não (9). Transformar o João Sem Medo em João Medroso, não. (8) Pelo menos sem discutirmos o caso. (7) E decido pela salvação de João Sem Medo. (6)

Fada interior:

- Pronto. Já es...

A fada exterior fecha a porta. A fada interior reage em pânico do interior do quiosque tenta abrir a porta aos empurrões.

- Maldito! Agora não posso abrir a porta nem a janela! Ah! Por minha vontade cozia-te num caldeirão de azeite a ferver. E tirava-te os olhos para os meus filhos jogarem ao berlinde. E arrancava-te a pele para talhar um par de luvas. E os cabelos, para uma escova de dentes...

- Não me façam mal!... Tenho medo!... Não me batam!... Ó mãezinha: esconde-me debaixo das saias.

- Tenho medo do papão...

A fada interior desfalece até ao silêncio.

Cena 10

João Abre a janela, areja o compartimento. Certifica-se que está só e senta-se numa pedra a descansar.

Fada interior:

(Dando voz à pedra)

- Chiça que é bruto! Magoaste-me, malandro

Fada exterior:

- Quem está a falar?

Fada interior:

- Sou eu, a pedra, a Guardiã do Muro.

Fada exterior:

- Ah! Pertences à Alfândega? Muito prazer em conhecer-te...

- Mas que significa essa história de só teres cabeça?... A parte do corpo que, por acaso, menos falta faz a um guarda?

Fada interior:

- Pois enganas-te.

- Queres atravessar o muro, não é verdade? Bem. Então e mostra-me o passaporte com os competentes carimbos. Não tens passaporte? Nem carimbos? Por esta fronteira não passa ninguém sem a dose legal de carimbos. Volta para trás pelo mesmo caminho...

Fada exterior:

- Mas?...

Fada interior:

- E aliás custa-me a crer que haja alguém capaz de trocar este éden por... Onde és tu?...

Fada exterior:

- De Chora-Que-Logo-Bebes...

Fada interior:

- De Chora-Que-Logo-Bebes? A aldeia dos choramingas Que vais fazer para lá?

Fada exterior:

- Que sei eu?... A verdade é que nestas minhas andanças descobri que, tanto lá como cá impera a mesma Lei: Maçada, Repetição, Monotonia, Chatice...

- Sabes, na verdade, eu quero revolucionar Chora-Que-Logo-Bebes... Mas, também tenho umas saudades terríveis de um bom bacalhau com batatas e grelos. É que eu já tenho saudades da vida...

Fada interior:

- Bem... Concordo que saias, mas com a condição de ficares.

Fada exterior:

- Irra! Lá estás tu a brincar às esfinges como de costume. Pois julgas possível cumprir esse enigma?

Fada interior:

- Julgo, sim.

- Então, Aceitas então dividires-te em dois? Aliás é a única forma de saíres daqui.

Fada exterior:

- Falas a sério?

Fada interior:

- Falo sempre a sério...

Fada exterior:

- Bem... Se não existe outra maneira, que remédio!... Mas como?

Fada interior:

- É fácil. Já vais ver.

- Olha para o espelho.

- Agora prepara-te: A tua imagem vai sair do espelho e andar, falar, pensar...

Fada exterior:

- De esponja e arame como eu?

Fada interior:

- Sim... Como tu, mas outro...

Fada exterior:

- Continuarei ao menos a não ter medo?

Fada interior:

- Sim. Continuarás a fingir que não tens medo.

Fada exterior:

- Mas isso pode dar azo a confusões tremendas. Daqui a pouco ninguém me diferenciá de mim mesmo.

Fada interior:

- Que importa se cada um de ti viverá num mundo diferente?

Fada exterior:

- Mas quem vai para Chora-Que-Logo-Bebes?... Quem vai para o rico bacalhau? Eu ou o outro?

Fada interior:

- Tanto faz, Salta para o espelho, despacha-te

- João Sem Medo nº 2: salta cá para fora!

A fada interior entregue uma marioneta igual a João à fada exterior que lhe dá voz.

Fada exterior:

- Ah! Que bom respirar!

Fada interior:

- Tenho ordem de os misturar, confundir, baralhar, entontecer... para que ninguém saiba (nem vocês) quem é o nº 1 ou o nº 2. Toca pois a bailar, rapazes. Tá-ra-ra-ra-lá-tá-tá... Pam, pam, pam...

As duas fadas fazem rodopiar as duas marionetas.

- Pronto. Já não sei qual é o nº 1 ou o nº 2. Chegou o grande momento da escolha... Tu, por exemplo: vais continuar as aventuras do real-irreal da imaginação... Enquanto tu, voltas para Chora-Que-Logo-Bebes...

Fada exterior:

- E nunca mais poderemos ver-nos?

Fada interior:

- Pois claro que podem... Até podem fazer a troca, um pelo outro. Vá, deixa-te de lérias, vamos a isto!



Fada exterior:

- Seja! Adeus, pá. Qualquer dia virei visitar-te para trocarmos os destinos e descansarmos um bocadinho, sim? Eu, das aventuras e tu, do bacalhau...

Fada interior:

- Bem. Agora é a tua vez. Chegou o momento de regressares a Chora-Que-Logo-Bebes.

Fada exterior:

- Com muito gosto. Mas como?

Fada interior:

- É fácil. Dirige-te ao Muro e atravessa-o. Não tenhas medo.

João salta da caixa, as portas são fechadas e o quiosque posto a rodar.

Cena 11

A fada exterior abre a porta seguinte, que corresponde à primeira porta aberta onde está a aldeia. A fada interior manipula a marioneta de mulher idosa a chorar.

Fada interior:

- Ai! O meu João que andou lá por esses Brasis e não se esqueceu da sua mãezinha!... Se soubesses o que chorei por ti, meu filho. Mas enriqueceste, ao menos? Trazes dinheiro para me fazeres um enterro decente quando chegar a minha horinha de ir para a aldeia das tabletas?

Fada exterior:

- Não, minha mãe. Nem é necessário. Porque a vida na nossa aldeia vai modificar-se radicalmente.

- Cidadãos! Precisamos de organizar uma conspiração urgente contra as lágrimas mal choradas. Viva a alegria revolucionária!

- Ouçam!... Ouçam!...

Fada interior:

- Deixa essas ideias, meu filho... Não estragues o nosso rico sossego, a nossa aprendizagem para cadáveres. E chora, chora, chora como nós. Derrete-te em lágrimas e desiste.

Fada exterior:

- Não, não desisto, mãe.

- Não desisto, Mãe. Não desisto, percebe?... Mas, sabe o que me apetecia agora?... Um jantarinho cá dos nossos... Com grelos, hem? Mas não cuide que desisto da luta. Não! Jamais!... É só um apetite...

Fada interior:

- Sim, meu filho... Sim, meu querido filho... Um apetite...

- Ah! Mas um dia...

Fada exterior:

- Um dia!...

- Ainda vou enriquecer com o vosso choro. Vou abrir uma fábrica de lenços de assoar, e vendê-los aos milhares para poderem limpar o bolor das vossas lágrimas. E vou ficar rico, podre de rico com a vossa choraminguice.

Fada interior:

- Anda filho! Anda mas é comer o jantarinho

Cena 12

João volta a empoleirar-se e fica a espreitar pela porta que se fecha. A fada interior tira do interior do quiosque um livro que dá à fada exterior que o lê.

Fada exterior

“... Então, João Sem Medo, sempre à espera de não sabia bem de quê... talvez do milagre que um dia o ajudasse a secar aquelas lágrimas da terra... talvez esperançado na chegada de outro João Sem Medo que, afinal, apenas o procurava de noite, durante o sono...

... Então, João Sem Medo, provisoriamente, sempre provisoriamente, vendo tantos olhos a chorar... montou uma fábrica de lenços e enriqueceu.

(Ah! Mas um dia, um dia!...)

Ouve-se o som enigmático do início. A fada interior abre uma das janelas e atrai a fada exterior para dentro do quiosque. A fada exterior salta para dentro da caixa, satisfeita pelo regresso ao lar. A caixa fecha e o quiosque começa a rodar.

FIM

O cartaz do espectáculo



teatro do mar Apresenta:
Companhia de Teatro Itinerante

ESPANTO

Duas fadas,
marionetas e
uma máquina
de "encontar"

Adaptação livre da obra
"As Aventuras de João Sem Medo"
de José Gomes Ferreira

Dramaturgia e encenação de
Luis Cruz

Produção: **contra regra**
Associação de Animação Cultural

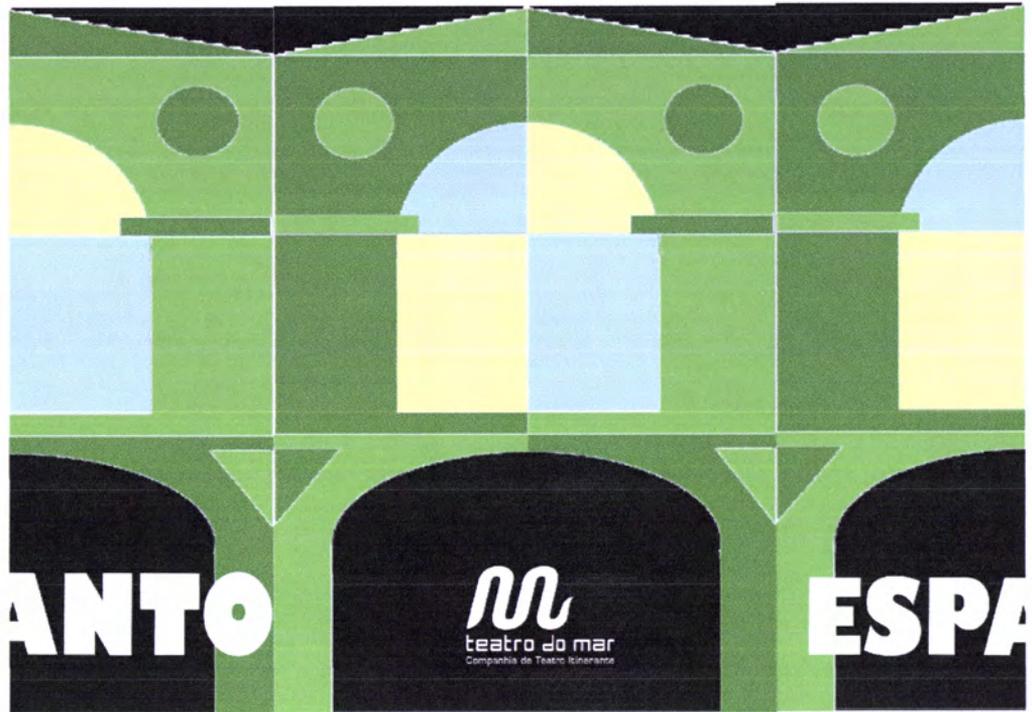
Estrutura subsidiada por:

dgARTES
DIRECÇÃO GERAL
DA ARTE

MC
MINISTÉRIO DA CULTURA

Apoios: 

A folha de sala:



Ficha Técnica

Dramaturgia, encenação e banda sonora:
- Luis Cruz

Interpretação:
- Tânia de Brito
- Marina Simões

Cenografia:
- João Calvário
- Maria Matos
- Sandra Santos

Concepção e construção de marionetas e adereços:
- Maria Matos
- Sandra Santos

Figurinos:
- Sandra Santos

Apoio à construção:
- Hugo Custódio

Assistência:
- Sérgio Vieira
- Paulo Vieira
- Carlos Campos
- Luis João Mosteias

Direção artística:
- Julieta Aurora Santos

Direção técnica e gestão:
- Luis João Mosteias

Produção executiva e promoção:
- Artur Chalinho

Secretariado:
- Sónia Custódio

Produção:
- Contra-Regra

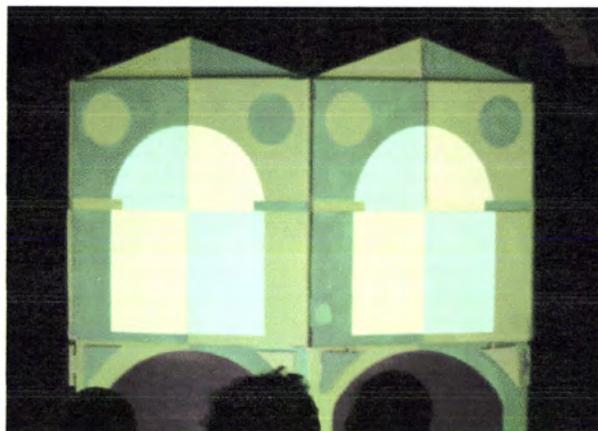
Colaboração:
- Ana Rafael
- Ana Sobral
- Amanda Baptista

Partir da desconstrução de uma obra marcante da literatura fantástica portuguesa para uma linguagem performativa e visual, foi o nosso desafio. Tornar mais acessível e interativo um objecto de grande densidade literária foi o nosso propósito:

Duas fadas, portadoras de energias opostas, apropriam-se da máquina e degradam-se, dando corpo aos diferentes momentos da narrativa. Procuramos tirar partido de uma sucessão de acontecimentos em que as personagens da obra literária, enquanto marionetas, ganham vida própria e alteram o desenrolar da própria história.

Resolvemos chamar-lhe uma máquina de "encontar", posta ao serviço de uma nova abordagem da obra escrita. Como ponto de partida para a criação deste espectáculo, baseámo-nos sobretudo nas suas potencialidades visuais e numa linguagem próxima do teatro popular de marionetas, mais apelativa e dirigida ao público em geral.

Imagens do espectáculo:



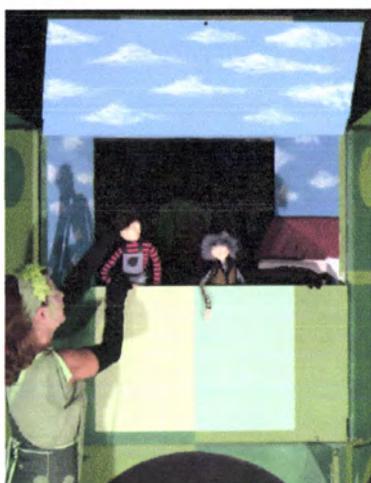
A máquina de “encontar”



A fuga da fada exterior



O roubo da marioneta



João Sem Medo salta o muro



A fada interior cria dificuldades ao herói



A fada exterior protege João Sem Medo



João Sem Medo colhe os frutos da árvore



João Sem Medo é transformado em árvore pela fada interior



Uma menina interage com a árvore



O lenhador desfaz o encanto



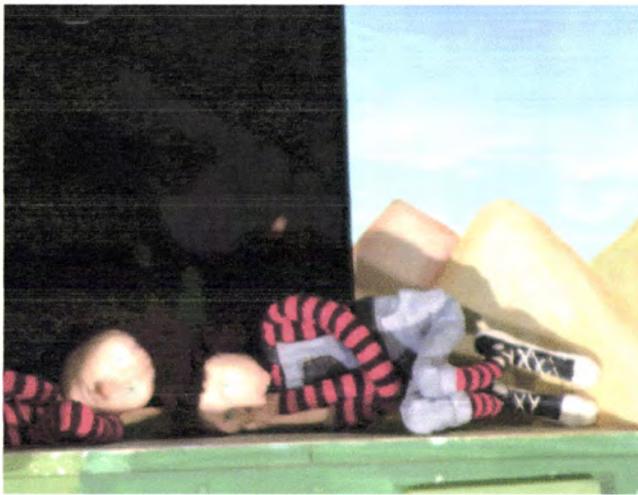
João Sem Medo no Mundo às avessas



João Sem Medo no deserto



A disputa entre as fadas



João Sem Medo e o seu duplo medroso



João Sem Medo desafia a fada interior



A fada exterior fecha a fada interior dentro da máquina de “encontrar”



João Sem Medo regressa à aldeia



As fadas voltam para dentro da caixa de “encontrar”

Suportes Digitais: