

O PODER DA UTOPIA: MILO; E TAMBÉM ALICE E DOROTHY OU NO RASTO DE THOMAS MORE

ISABEL PEREIRA LEITE*

Resumo: No ano em que se comemoram os 500 anos da publicação da 1.ª edição de *Utopia*, de Thomas More, o que este texto pretende é realçar o valor das utopias, recorrendo, sobretudo, à literatura infantojuvenil. Assim se estabelecem pontes entre Norton Juster (*Tudo Depende de Como Você Vê as Coisas*), Lewis Carroll (*Alice no País das Maravilhas* e *Alice do Outro Lado do Espelho*) e L. Frank Baum (*O Feiticeiro de Oz*), passando por Tolkien, sem deixar de frisar a importância que More terá tido em todos eles. Jogos de palavras e de significados, o nonsense, a par do maravilhoso e do fantástico são em todas estas obras utilizados, pelo que se torna interessante tecer paralelos entre elas. Num mundo em que utopia e distopia convivem, o presente artigo aponta para a necessidade de cada vez mais se valorizar o poder da imaginação.

Palavras-chave: Utopia; Norton Juster; Lewis Carroll; L. Frank Baum; Literatura Infantojuvenil.

Abstract: We are celebrating, in 2016, the 500 anniversary of *Utopia*. What the present reflections want to emphasize is the importance of the utopian thought in juvenile literature. So, Norton Juster (*The Phantom Tollbooth*), Lewis Carroll (*Alice in Wonderland* and *Through the Looking Glass*) and L. Frank Baum (*The Wizard of Oz*), as well as Tolkien, come along together, with their unforgettable characters, between words that have extraordinary meanings and actions that have no sense at all. At least, that is what it seems. But then, between the world of fantasy literature and the real world there are bridges we must cross, because the role of this very special rhetoric is absolutely essential. *Utopia* and *dystopia*, as part of the past, the present and the future, are inseparable from human imagination.

Keywords: Utopia; Norton Juster; Lewis Carroll; L. Frank Baum; Juvenile Literature.

Utopia is born out of a conviction and two questions. The conviction is «it doesn't have to be like this». The questions are «how, then should we live?» and «how can that be?» Ruth Levitas¹.

Na tentativa de responder às duas questões em epígrafe, torna-se evidente que não é possível ignorar o conceito de utopia. É, aliás, esse mesmo o enquadramento conceptual do presente texto, o qual não pretende, de todo, apresentar-se como um ensaio, já que o seu carácter é sobretudo reflexivo.

Alicerçados em memórias de um percurso pessoal, surgem apontamentos autobiográficos que, de forma deliberada, estabelecem pontes com e entre as três obras especialmente abordadas. Estas obras, de Carroll, Baum e Juster, sendo este último um autor que nunca foi publicado no nosso país, têm em comum o facto de poderem ser associadas à utopia.

* CITCEM/FLUP.

¹ LEVITAS, 2007: 48.

De acordo com o Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa, utopia significa:

[...] *Conceção imaginária de uma sociedade perfeita, de um governo ideal. [...] Projeto, plano, doutrina ou sistema sedutores, mas afastados da realidade, que parecem irrealizáveis. [...] O que constitui uma fantasia, um sonho, um ideal [...].*

Cabe, aqui, referir que Monteiro Lobato (S. Paulo, 1882-1948), jurista e escritor, foi quem primeiro traduziu *Alice's Adventures in Wonderland* e *Through the Looking Glass* para a língua portuguesa e que Maria Lamas (Torres Novas, 1893-1983), dedicada à escrita para a infância e mulher de intervenção política, se encarregou da 1.ª edição portuguesa de *The Wonderful Wizard of Oz*. Quanto a Jório Dauster (Rio de Janeiro, 1937), importante diplomata, chamou a si a tradução de *The Phantom Tollbooth*. Temos, portanto, entre mãos obras de vultos notáveis: Lewis Carroll (Cheshire, 1832-1898), distinto matemático; Frank L. Baum (New York, 1856-1919), aclamado argumentista e Norton Juster (New York, 1929), renomado arquiteto (v. bibliografia primária).

Assim, e porque fantasia e realidade coexistem em planos diferentes, como é óbvio, as referências autobiográficas, a par de alguns comentários de interpretação das leituras feitas, desempenham um papel intencionalmente moderador, como se de uma espécie de jogo se tratasse.

Por isso, dois versos me vêm já à memória, em jeito de começo:

*Na minha juventude antes de ter saído
Da casa de meus pais disposto a viajar
[...]².*

Alto lá! A Ruy Belo, o que é de Ruy Belo.
Ensaio um recomeço: *Naquele tempo...*
Não! Parece-me uma heresia.

A verdade. Toda a verdade. Nada mais do que a verdade e que Deus me ajude! (The truth. The whole truth and nothing but the truth, so help me God!).

A verdade, porém, é, na maior parte das vezes, distópica. Mesmo assim, precisamente no ano em que celebramos os 500 anos da publicação de *Utopia*, de Thomas More, que vê, pela primeira vez, a luz do dia em Lovaina, em 1516, não parece descabido falar de lugares imaginários, ou não-lugares, que, ao mesmo tempo, são bons lugares provindos da imaginação de quem, pelo menos em certa medida, os idealizou como construções do bem, mesmo que as forças do mal não deixem de neles estar presentes.

Entre crítica e sátira, ficção e filosofia, Utopia assume a forma de uma ilha. More apresenta-nos um lugar idílico, no qual existe uma (impossível) sociedade perfeita, onde impera a simplicidade, já que o que é complicado nem deve ter razão de existir.

² BELO, 2000: 241.

De acordo com Fátima Vieira,

“utopia” significa “nenhures”, “lugar que não existe”, reportando-nos para uma realidade irreal. [...] “Amaurota” é uma “cidade sem habitantes”; “Anidro”, um “rio sem água”; “Ademus”, um “príncipe sem povo” [...].

Segundo R. W. Chambers, Hitlodeu nasceu da junção da palavra grega “hytlos” (bagatela) com “daios” (perito); o sobrenome do marinheiro significará assim “perito em bagatelas”. Por outro lado, o nome próprio de Hitlodeu evoca o Arcanjo Rafael, mensageiro de Deus e médico dos cegos. A junção do nome ao sobrenome provoca um paradoxo: Rafael significa “mensageiro de Deus” e portanto da verdade divina; Hitlodeu significa “perito em bagatelas” e portanto portador da falsidade³.

Figura 1 – Ilustração da 1.ª ed. de *Utopia* (Lovaina, 1516).



Imagino More presente nas mentes dos criadores de Milo, Alice e Dorothy, que tantas vezes se sentem confusos no meio de jogos de palavras. A realidade não satisfaz a natureza humana, especialmente se tolhe o que cada um é na sua essência mais genuína. Há necessidade de mais. More escreve sobre Utopia, um lugar no mapa que é simultaneamente um não-lugar. Em Juster, Carroll e Baum, de forma transversal a todos os lugares utópicos por eles descritos, e uma vez que na raiz de qualquer criação existe, forçosamente, uma experiência, algo que nasce da comparação, por nunca se poder partir do nada, o que se deseja é transformar o que está mal, corrigir e melhorar o que o deve ser. Mas utopia é utopia: a concretização é impossível, por isso há que continuar a sonhar. Como diria Sebastião da Gama

*Pelo Sonho é que vamos,
comovidos e mudos.*

*Chegamos? Não chegamos?
Haja ou não haja frutos,
pelo sonho é que vamos.
Basta a fé no que temos.
Basta a esperança naquilo
que talvez não teremos.
Basta que a alma demos,
com a mesma alegria,
ao que desconhecemos
e ao que é do dia a dia.
Chegamos? Não chegamos?
– Partimos. Vamos. Somos⁴.*

Existem séculos de permeio entre Rafael Hitlodeu e Milo, Alice e Dorothy. Na essência, o que é que mudou? A necessidade de mundos alternativos foi crescendo, consubstanciada em registos múltiplos. O homem é incapaz de abandonar a utopia, sob pena de perecer. Utopia, fantasia, quimera, sonho, divagação, busca do ideal são parte esdrúxula da Vida. Incontornáveis. E são, também, construções – novos mundos. *Sobre a nudez forte da verdade, o manto diáfano da fantasia* (Eça de Queirós, *A Relíquia*, 1887).

Precisamente porque o poder dos livros, da palavra escrita, é imperecível, ocorre-me, amiúde, pensar na importância da literatura infantojuvenil. Deste modo se me afigurou interessante juntar Milo, Alice e Dorothy, focando aspetos que, por mais conhecidos que sejam, não deixam de nos arrebatar. Ninguém que tenha travado conhecimento com tais personagens lhes ficou indiferente. Nunca serão esquecidos por quem se deixou surpreender por eles.

Sabemos como a infância, e depois a juventude, são determinantes no amadurecimento e elaboração do ser adulto. No universo fantástico que começa por habitar, o sonho – o sonho de olhos abertos – satisfaz a necessidade de preenchimento de um imaginário em mutação. Desenraizado da realidade, por isso “transformado” em utopia, tem a força da coerência que cada um consegue encontrar-lhe.

All the possibilities outlined in my “catalogue” should contribute to our understanding of how readers give meaning to utopian literature. One other possibility deserves more than a paragraph overview: the evolving phenomenon of book power – the assumption that reading a utopia can transform perceptions, lives, and whole societies. I say evolving because there has been a fundamental change in the power of book power, since the days when, for example, hundreds of thousands of people read “Looking Backward”⁵, which inspired significant numbers to change themselves and their conditions in the United States and other countries⁶.

⁴ GAMA, 1971: 59.

⁵ *Looking Backward: 2000-1887* foi escrito por Edward Bellamy (1850-1898) e publicado pela primeira vez pela Ticknor & Co, em Boston, em 1888. Em 1891, Pinheiro Chagas traduziu a obra para a língua portuguesa.

⁶ ROEMER, 2007: 146.

Por isso mesmo revisitamos os lugares utópicos de que nos lembramos e, continuamente, os redescobrimos à medida que construímos o nosso percurso. Por isso, também, Milo, Alice e Dorothy permanecem crianças aos nossos olhos, pela vida fora. E ainda por isso, a Terra Média/Terra do Meio, o Reino da Sabedoria, o País das Maravilhas persistem e são procurados na proporção em que cresce o sentimento de insatisfação, hoje num nível inquietante.

Também o *nonsense* se tornou essencial. Está umbilicalmente ligado ao génio fantasta e idealista. Os jogos de palavras, o que é tido como absurdo, os pressupostos contraditórios estão presentes em todas as divagações dos utópicos. As três obras aqui abordadas mais detalhadamente não poderiam, naturalmente, ser exceção.

Foi neste contexto, e acreditando que se de tudo se pode fazer uma história, não é menos certo que tudo tem a sua história, me lembrei de recuar na memória e de recuperar tanto a verdade, como a fantasia.

No princípio deste século, e convém já esclarecer que nasci em meados do século passado, encontrei-me, pela primeira vez, com alguém que, para sempre, viria a fazer parte da minha vida – Milo.

Até aí, o único Milo que me fora dado conhecer era o que se misturava no leite, transformando-o numa bebida com delicioso sabor a chocolate. Coisas da Nestlé. Também havia a Vénus de Milo, resultado de um *affaire* que um grego tinha tido com uma dama sem braços, que eu tinha visto pela primeira vez, nos anos 60, no Louvre, em Paris.

Mas esse tal Milo era «de carne e osso». Um rapazinho muito especial, que contribuiu para o meu bem-estar de uma forma pouco comum. Não só contribuiu, como continua a contribuir, porque, de vez em quando, o chamo para a minha beira.

Nada acontece por acaso.

De facto, no já longínquo ano de 1986, descobri, em Londres, um livro que li, de fio a pavio, no mesmo dia em que o comprei. De Norton Juster, um arquiteto americano, chamava-se *Otter Nonsense* – um título apetecível; um livro hilariante, de uma prodigiosa imaginação que, de imediato, me cativou. Obras como esta são sempre de difícil tradução. Penso que não há nenhuma versão em língua portuguesa, embora não o possa afirmar.

Em contrapartida, o meu espanto foi grande, quando, há cerca de 13 anos, me chegou às mãos, editado pela Companhia das Letras, de S. Paulo, o magnífico *Tudo Depende de Como Você Vê as Coisas*, a tradução de Jório Dauster do celeberrimo *The Phantom Tollbooth*, publicado, em 1961, pela Random House, em Nova York.

Pois! Norton Juster de novo, e com ilustrações de Jules Feiffer, seu amigo e vizinho. Confesso que as suas mais de duas centenas e meia de páginas me souberam a pouco. Porém, como já dei a entender, de vez em quando releio uma ou outra passagem – o curioso é que a sensação é sempre a de quem descobre o que desconhecia. Espero que assim continue a ser. Depois de o ter perdido, por o ter emprestado, voltei a encontrá-lo, na Livraria da Travessa, no Rio de Janeiro, onde o comprei, em 2011.

Figura 2 – Capas das 1.ªs edições americana (1961) e brasileira (1999).



O facto de ir ficando sem livros, por os ter emprestado, é algo que se vai repetindo. Continuo, no entanto, a emprestar os meus livros. Acho que merecem passar por muitas mãos, e não ficar a olhar para mim, a partir das estantes da biblioteca de minha casa. Sendo um dos livros da minha vida que, em certa medida, me faz sempre recordar Lewis Carroll, *Tudo Depende de Como Você Vê as Coisas* é, fundamentalmente, a história de Milo que, no espaço de uma hora, vê a sua concepção do mundo virada do avesso, apenas porque, ao volante do seu carro, parte numa viagem extraordinária que muda o sentido dos seus dias, até aí aborrecidos e enfadonhos.

O Milo desmotivado, incapaz de se interessar seja pelo que for, passa a ser um Milo aventureiro, cheio de interrogações; cheio de vontade de descobrir e de perceber o que o rodeia. Milo transforma-se num filósofo *sui generis*, misto de criança e adulto. Se, etimologicamente, o filósofo é o amigo do saber, não é entre estes que Milo se encontra. Se, no entanto, o virmos como aquele que eternamente vai mudando de pontos de vista, então Milo é, sem sombra de dúvida, um filósofo precoce.

Basta pensar na fantástica família, especializada em pontos de vista, que Milo vem a conhecer: o pai prevê as coisas; a mãe revê as coisas; o irmão entrevê as coisas; a irmã (Alice, de seu nome, o que é significativo) vê o que existe por baixo das coisas; o tio vê o outro lado das coisas – modos vários de filosofar que muito darão que pensar a Milo. Na realidade, do princípio ao fim, Milo avança pelo mundo fora, mesmo que inicialmente disso não se aperceba, sem limites nem barreiras, entre personagens e lugares que, em qualquer momento, se tornam nossos também.

Eu, por exemplo, sempre me senti apegada ao 0,58, o terceiro filho de uma família de Digitópolis (*Digitopolis*), mais do que comum: pai, mãe e 2,58 filhos. Por quê uma personagem com tal nome? Porque 2,58 era o número de filhos que, estatisticamente, cada família tinha em 1960. Nunca achei a estatística interessante (útil, sim – jamais inte-

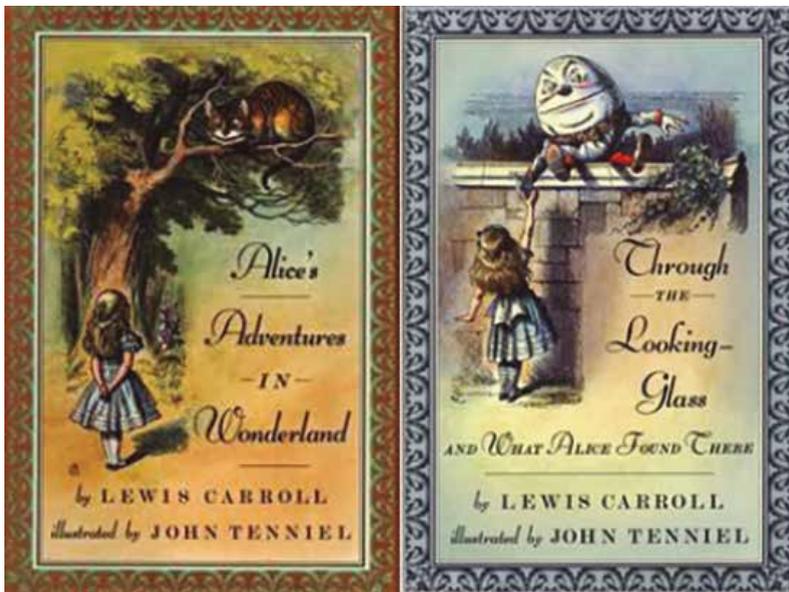
ressante), mas talvez porque nasci em 1958, o 0,58 tenha permanecido na minha cabeça. Mesmo sendo a mais velha de vários irmãos, este rapazinho relegado para uma casa decimal, sempre me pareceu um injustiçado, carregando esse estigma pela vida fora. Ainda por cima, tendo capacidades notáveis. No mundo da lógica (o dos números) é meio rapaz. Mas não no outro mundo (o das palavras, sonhadas ou ditas), no qual é, inegavelmente, cativante na sua argumentação.

Em 1955, Tolkien escreve aos seus editores americanos, explicando-lhes que as suas histórias eram escritas sobretudo para contextualizar as incomensuráveis palavras que lhe surgiam. Nunca o contrário. *A palavra surge-me primeiro. Depois vem a história.* Tolkien prezava, sem dúvida, a sua formação de filólogo. E era, obviamente, um utópico.

Útopo, epónimo que etimologicamente significa «herói que não se localiza», fez dos habitantes de Abraxa («terra sobre a qual não chove») ilhéus cultos e civilizados a um nível muito superior aos outros mortais. Aos olhos do marinheiro português que com ele trava conhecimento, é Útopo quem une os vizinhos de Utopia, cativando-os pela admiração, quando não acaba com eles pelo terror. Assim nasce e se desenvolve uma sociedade que idealmente se poderia tornar real.

Alice e Dorothy, duas amigas da minha infância, muito anteriores a Milo, aliás amigas de todas as minhas amigas conhecidas e desconhecidas, continuam a ocupar um lugar de eleição na minha vida.

Figura 3 – Capas das 1.ªs edições inglesas (1865; 1871) e brasileiras (1933).





Quando Alice, seguindo o Coelho Branco, sem perceber muito bem como, caiu no buraco que se revelaria como sendo a porta de entrada no País das Maravilhas, de onde, constantemente crescendo e mingando de tamanho, como jamais havia imaginado, escapou, por um triz, de ser degolada, o meu mundo era muito diferente do que é hoje. Mas há coisas que, quando releio as histórias de Alice, me deixam, ainda, incomodada.

Alice conhece a Duquesa, estava esta sentada numa cadeira de três pernas, com uma criança ao colo. A cena é estranha. A criança, afinal, é um porquinho e Alice conclui:

se tivesse nascido gente, seria uma horrível futura pessoa; mas para porquinho está muito bem e até bonitinho, disse ela. E começou a pensar em outras crianças que conhecia, que ficariam muito bem se pudessem ser viradas em porquinhos, como aquela. (APM, 59).

Tal conclusão é tão lógica que me parece, até, impiedosa, senão cruel... Por falar em crueldade, a sentença constantemente proferida pela Rainha que, quase sempre sem razão, manda cortar cabeças a torto e a direito, é algo que muito contribuiu, e continua a contribuir, para que, sem desrespeitar quem deve ser respeitado, eu continue a tentar fazer, mesmo que discretamente, tudo o que está ao meu alcance para contrariar as arbitrariedades do poder. Muito aprendi com Lewis Carroll. Muito mais tenho, ainda, que aprender...

Como você se chama? – Saiba Vossa Magestade que meu nome é Alice [...] – E quem são estes figurões? perguntou a Rainha [...] – Como posso saber se não sou daqui? respondeu Alice, admirada da sua própria coragem. Não é da minha conta. A Rainha ficou vermelha de raiva e depois de olhá-la por algum tempo, exclamou, num acesso de colera: – Cortem-lhe a cabeça! (APM, 77/78).

Mas, depois, passado o *frisson*, convida Alice para jogar *croquet*. Durante o jogo, Alice apercebe-se de que

A moda é cortar a cabeça por qualquer coisa, e andam tanto na moda que só me admira de que ainda existam cabeças em cima dos pescoços. (APM, 81).

Felizmente, o Grifo revela a Alice que a Rainha é uma grande pandega, que ameaça tudo e todos, para acabar por nunca matar ninguém. Encarava eu isto com um enorme alívio, até ter começado a perceber que tudo tem as suas consequências. Claro que tem!

Os malucos de serviço – o Chapeleiro e a Lebre Telhuda, em primeiro lugar, o Gato Careteiro e a própria Alice, na opinião deste, como, aliás, todos os que vivem ali – são personagens fascinantes. Na verdade, o Rato do Campo, que nada tem de «doido varrido», ao contrário do que é dito, chega a contar uma história interessantíssima que, para mim, permanece incomparável:

O Rato do Campo conta a história de 3 irmãs que

aprenderam a tirar do poço muitas coisas, todas as coisas que começavam por M [...] tais como: melancia, melão, marmelada, memória e muita-coisa. Já viu um pedaço de muita-coisa? Alice estava tão atrapalhada com a trapalhada que respondeu: – Não sei. – Nesse caso, cale a boca, advertiu o Chapeleiro. (APM, 71/72).

De facto, manda a prudência que nos calemos em determinadas situações. Muitas vezes é mesmo uma questão de bom senso.

Seja como for, na vida nada é uma pura e simples questão de sorte. Num baralho, cada carta vale o que vale, conforme o jogo. O certo, todavia, é que somos nós quem as tem nas mãos. Entre o *croquet*, o baralho de cartas e o jogo de xadrez se vai jogando o nosso destino. Por isso mesmo é indispensável pensar bem, coisa de que Alice acaba por se aperceber.

A Rainha sacudiu a cabeça e disse: – Você pode chamar a isto bobagem, mas eu tenho ouvido bobagens perto das quais esta pode ser considerada sabedoria igual á dos dicionários. Receosa de que a Rainha estivesse ofendida, Alice limitou-se a fazer uma saudação de cabeça. (APE, 29).

No País do Espelho, onde a linguagem vale mil libras por palavra, no meio de atribuladas aventuras, Alice vai compreendendo melhor as semelhanças entre o mundo imaginado e o possível mundo real. Tweedledum e Tweedledee, a cuja casa Alice vai ter, ajudam-na bastante:

E, diga-me, se ele não estivesse sonhando com você, onde estaria você agora? – Que pergunta! Estaria onde estou, respondeu Alice. – Engano, contestou Dee com ar de quem sabe. Você não estaria em parte nenhuma, porque não passaria numa personagem dos seus sonhos. – Se o Rei Negro acordasse, acrescentou Dum, você desapareceria tal qual a luz numa vela

assoprada. – Não desapareceria coisa nenhuma! exclamou Alice indignada. Se sou apenas uma personagem dos sonhos desse Rei, que serão vocês, digam-me? – A mesma coisa! responderam a um tempo Dum e Dee... (APE, 51/52).

Eis que aparece o celeberrimo Humpty Dumpty, uma espécie de ovo sabe-tudo ao contrário:

– Desculpe-me, mas não entendi bem, disse Alice intrigada. Que quer dizer presente de in-aniversario? – Quer dizer um presente dado num dia que não é de aniversario. [...] – Quando eu uso uma palavra, replicou Humpty com superioridade, ela significa o que eu quero que signifique – e nada mais. [...] – As palavras têm genio, algumas delas, sobretudo, como os verbos, por exemplo, que são muito orgulhosos. Com os adjetivos a gente pode fazer o que quer, mas não com os verbos. Eu, entretanto, faço de todas as palavras o que quero [...] – É uma grande coisa fazer uma palavra significar o que a gente quer! murmurou Alice pensativamente. (APE, 75/76).

Pois! Eu também acho que é. Não tenho é prática.
No fundo, tudo é possível:

– Muito bem, disse o Unicornio, já nos vimos um ao outro e se você crê que eu existo, tambem ficarei crente de que você existe. Serve o negocio? (APE, 88).

Ora, é exactamente isto o que, muitos anos mais tarde, Manuel António Pina nos diz, a propósito de gambozinos:

*Se não vistes nenhum de nós
E por isso não existimos
Também não existis vós,
Porque também não vos vimos⁷.*

Tolkien revela, numa das cartas que fazem parte do volume que junta a sua correspondência, que *In a hole in the ground there lived a hobbit* lhe ocorreu inconscientemente enquanto corrigia testes de alunos seus. Logo se apressou a registar essas palavras, para não as esquecer. Entre as características universalmente reconhecidas em Tolkien, uma delas é, sem dúvida, a sua natureza pródiga e fervilhante de imaginação. Como não há coincidências, não deixa de ser interessante mencionar o papel do buraco («hole») em que vive o Hobbit e o do buraco no qual Alice se enfia, ao correr no encalço do Coelho Branco – precisamente a toca deste: mundos escondidos, não por baixo dos nossos pés, mas sim nas nossas cabeças. Manuel António Pina afirma, aliás, que dentro destas há pistas de aviação...

⁷ PINA & RALHA, 2004: *Coro dos Gambozinos*.

A restauração da pureza primitiva no mundo assolado pelo mal desde a Criação passa pela anulação desse mal e dos seus serventúrios instalados na Terra. [...] Tolkien explica que a articulação de diversas forças do Bem num plano de lealdade, coragem, abnegação, sacrifício e persistência, não só bloqueia os assaltos do Mal como ainda é capaz de o demolir. É por isso que o herói da sua saga é um paradoxo: um mínimo, que na sua peregrinação em direcção ao centro do mal descobre progressivamente as suas capacidades de sacrifício, a coragem que possui mas não conhece. [...] E é no centro do País do Mal, face às suas armadilhas e aos seus Senhores, que a pequena criatura, antes esgotada na pura fruição da vida, se revela um herói em pleno sentido da palavra, e vai ser pela sua mediação que a Terra do Meio é salva da devastação das Trevas, uma hegemonia temerosa de criaturas perversas e disformes⁸.

Milo, no contexto em que Juster o coloca, faz exactamente o mesmo. No espaço de uma hora, passa de criança entregue ao marasmo e ensimesmamento, a herói salvador de princesas e libertador de um território condenado.

Númenor, ilha perfeita criada pelos deuses, qual estrela de cinco pontas, afunda-se, acabando por se tornar um mito. O Reino da Sabedoria (*Kingdom of Wisdom*) floresce numa terra inóspita, sem vivalma, que um príncipe errante consegue transformar. Todavia, com o desenrolar dos tempos, lutas fratricidas vão dividi-lo.

Destas relações complexas entre o real e a imaginação resulta a inevitabilidade da concepção, em meados do século XX, de uma utopia aberta, pois esta é a única possibilidade deixada à literatura utópica pela evolução da civilização ocidental. A perpetuação de um estado de perfeição é, por assim dizer, contra natura. [...] Por outras palavras, toda a utopia encerrará em si mesma a sua própria contra-utopia⁹.

Concluindo:

Por outro lado, a inevitabilidade da construção de uma estrutura utópica aberta, é uma realidade imposta não pelo género fantástico, mas principalmente pela realidade contemporânea. E será que o futuro da utopia não depende precisamente de uma aliança equilibrada entre a consciência normativa e o inconsciente livre?¹⁰

Às vezes penso se não seria menos complicado sermos como a Rainha Branca que dizia, orgulhosa, que sabia ler todas as palavras de uma letra! Mas, como Norton Juster explica, tudo depende de como vemos as coisas.

Milo aprenderá que se se sentir aborrecido, isso apenas se deve ao facto de ele próprio ser aborrecido. Há uma outra dimensão que é necessário descobrir, explorar, porque a natureza das pessoas e da sociedade foi, é e será sempre plural. É um universo no qual há que penetrar para chegar ao Reino da Sabedoria. O que é necessário é estar atento e perceber que o entendimento só é possível se houver aceitação e cedências. Boa vontade; por obsoleta que soe a expressão.

⁸ BESSA, 1998: 215-216.

⁹ MONTEIRO, 1993: 370.

¹⁰ MONTEIRO, 1993: 372.

Figura 4 – *The Lands Beyond* (il. da 1.ª ed. de *The Phantom Tollbooth*. NY, 1961).



Tudo tem início fundamentalmente com uma surpresa e com um mapa. O mapa de Mais Além (*The Lands Beyond*). Milo rumará ao Reino da Sabedoria, que começara por ser apenas uma pequena cidade. Quando Milo chega ao seu destino primeiro, o que encontra é um lugar de possibilidades – Expectativas (*Expectations*). Um pouco mais tarde, ser-lhe-á dado perceber que há duas cidades rivais. Tal rivalidade assenta numa luta que foi sendo alimentada entre as letras e as ciências; entre o discurso (as palavras) e a lógica. Mas por quê, se umas e outras estão intimamente ligadas?

Em Dicionópolis (*Dictionopolis*), as letras e as palavras são vendidas e compradas no mercado.

Por que não leva um quilo de felizes? aconselhou o homem. São muito mais práticas – e bastante úteis para uso em caso de feliz aniversário, feliz Natal, feliz Ano-Novo e dias felizes. [...] Ou quem sabe está interessado num pacote de bons, sempre disponíveis para um bom-dia, bom proveito, bom descanso e até bombom? (TD, 51).

Em Digitópolis, os números são extraídos de uma mina. Curioso é que as pedras preciosas encontradas sejam absolutamente desprezadas, já que valiosos, isso sim, são os números. Num tempo anterior, no Reino da Sabedoria, governado por 2 irmãos, o Rei Azaz, o Nunca Resumido (*King Azaz, the Unabridged*), a quem não falha, no nome, uma única letra do alfabeto, da frente para trás ou de trás para a frente, e o Rei Matemágico (*The Mathemagician*), existia harmonia. As irmãs adoptivas dos 2 monarcas, as princesas Doce Rima (*Sweet Rhyme*) e Razão Pura (*Pure Reason*), resolviam todas as disputas, já que tudo podia acontecer, uma vez que letras e números tinham exactamente a mesma importância. Ambas eram profundamente respeitadas e ouvidas com a máxima atenção. Até um dia...

Azaz e Matemágico, por razões várias, todas elas de algum modo providas de influências interesseiras e de falta de senso, foram progressivamente entrando em desacordo, pelo que as princesas acabaram por ser banidas para o Castelo no Ar (*Castle in the Air*), no alto das Montanhas da Ignorância (*The Mountains of Ignorance*). Foi a partir daí que o reino não mais teve tom nem som (*neither rhyme, nor reason*). A verdadeira missão de Milo será inverter o rumo das coisas e ajudar a reinstaurar a paz e a concórdia. Aliás, é o que combina com o Rei Azaz, que dele faz seu enviado a Digitópolis, onde virá a ser bem acolhido pelo Rei Matemágico. O fundamental, pois, é chegar ao Castelo no Ar e resgatar as 2 donzelas.

A empresa, todavia, não será fácil. Milo deverá conhecer lugares assombrosos: as Montanhas da Ignorância; o Vale Silencioso (*The Valley of Silence*); a Ilha das Conclusões Apressadas (*The Island of Conclusions*), bem no centro do Mar da Sabedoria (*The Sea of Knowledge*), único meio de escapar da ilha, mesmo assim dificilmente; a Floresta da Visão (*The Forest of Sight*); os Contrafortes da Confusão (*The Foothills of Confusion*); a Terra da Calmaria (*The Doldrums*), e, pelo meio, personagens absolutamente desconcertantes.

Os Letargiários (*The Lethargians*), por exemplo, cujo objectivo é não fazer nada de nada, elucidam-no:

Você sabe [...] é realmente muito difícil não fazer nada o dia todo; por isso, uma vez por semana, tiramos um dia de folga e não vamos a lugar nenhum, que era o que estávamos fazendo quando você apareceu. (TD, 29).

Milo junta-se-lhes porque, na verdade, lhe parecia que, de qualquer modo, era para onde ele próprio se dirigia. Aperceber-se-á de toda a irresponsabilidade que cultivam. Edmais (*Canby*), que vive na Ilha das Conclusões Apressadas, explica a Milo que, para chegar à ilha, se salta.

Mas como é que viemos parar aqui?, perguntou Milo, ainda perplexo de se encontrar naquele lugar. Pulando, ora bolas, explicou Edmais. É assim que a maioria das pessoas chega aqui. De facto, é muito simples: toda vez que alguém decide alguma coisa sem ter uma boa razão, é porque pulou parte do raciocínio e foi direto para Conclusões Apressadas, goste ou não goste delas. É uma viagem tão fácil de fazer que já vim parar aqui centenas de vezes. (TD, 169).

Milo, dando-se conta de quão desagradável e inóspito é o lugar, repleto de gente, assusta-se e tenta sair dali, mas Edmais revela-lhe:

Não adianta. [...] Não se escapa aos pulos das Conclusões Apressadas. Voltar não é tão fácil. É por isso que a ilhota está tão apinhada de gente. (TD, 170).

Curiosos são, também, o médico, Dr Kakófonos T. Disacorde, Doutor em Dissonância (*Dr. Kakafonous A. Dischord, Doctor of Dissonance*) e B. Arulho (*Dynne*), para quem o principal interesse é juntar o máximo de sons desagradáveis e bem barulhentos para perturbar as cidades do reino, o que torna mais fácil perceber o valor do silêncio, semelhante ao da contemplação. Se um não existisse, não existiria o outro:

*Todas as coisas têm o seu tempo e tudo o que existe debaixo dos céus tem a sua hora.
Há tempo para nascer e tempo para morrer
[...]
Tempo para calar e tempo para falar. (Ec.3-1, 2,7).*

Quando, no início da sua odisseia, Milo se perde e acaba por ir ter a Calmaria, um lugar incolor onde pensar e rir não são permitidos, é Toque, o Cãonómetro (*Tock, the Watchdog*), que traz consigo, por fazer parte dele mesmo, um despertador – que podia perfeitamente ser o Grilo Falante de Pinóquio – quem o salva e o ajudará a encontrar o caminho certo, tornando-se seu companheiro de aventuras. Toque instigará Milo a pensar, para o fazer reagir. Tem ele próprio, aliás, uma interessantíssima história. Mas mais “alguém” se juntará aos dois, num registo não muito surpreendente. Trata-se de Mausquito (*Humbug*), um insecto pomposo, matreiro, bajulador, egoísta, maquiavélico, até, ou talvez nem sempre, que agirá como costumam soprar os ventos contrários: atrapalhando os desígnios de Milo e de Toque, conduzindo-os até por caminhos pouco recomendáveis. Apesar de tudo, acaba por nos seduzir...

É refinadíssimo o modo como Norton Juster joga com as palavras, criando situações fantásticas, verdadeiros diamantes alegoricamente talhados. Durante o banquete oferecido por Azaz, Milo espanta-se que os convivas literalmente comam e bebam as suas próprias palavras. Nada lhes dá maior prazer! De resto, Milo não deixa de fazer o mesmo. Mausquito e a Abelha Soletradora (*Spelling Bee*), inimigos figadais, têm um papel deveras interessante com conotações mais do que evidentes em determinados momentos da aventura, tanto na feira, como durante o banquete.

Em contrapartida, Alex Loisas (*Alec Bings*), um rapaz que vê através das coisas, não será, afinal, tão disfuncional quanto isso. Tal como Croma, o Grande (*Chroma, the Great*), maestro de uma orquestra que não utiliza notas musicais, escritas em pautas, mas sim todas as cores que há no mundo – a música é feita de cores – que oferece a Milo um maravilhoso concerto ao por do sol. A orquestra não pára nunca de tocar. Se o fizer, desaparecerão todas as cores existentes, já que é uma orquestra para ser vista e não ouvida. Mas para ver com “olhos de ouvir”. A orquestra ensaia desde o princípio do mundo.

No Vale Silencioso, algo de extraordinário é dado a perceber a Milo. Di-lo a Guarda-Sons (*Soundkeeper*):

Você sabe que as formas de silêncio são tão numerosas quanto as formas de som? Infelizmente, porém, nos dias de hoje ninguém presta atenção nelas. Você já ouviu o maravilhoso silêncio nos minutos que precedem o nascer do sol?, ela indagou, ou a calma que se segue a uma tempestade? (TD, 152).

Os vários Demónios das Terras da Ignorância (*Demons of Ignorance*), que não fazem outra coisa senão constantemente atrapalhar Milo, poderão prejudicá-lo de maneiras diversas, é certo, mas igualmente perniciosas, como o Indefectível Pica-Palavras (*Everpresent Wordsnatcher*), o Gigante Gelatinoso (*Gelatinous Giant*), que, sendo o maior fã da

inércia, será vencido quando Milo abre a caixa das ideias que Azaz lhe tinha oferecido, e o Demônio da Insinceridade (*Demon of Insincerity*), o qual tudo distorce, por ver apenas o que a si próprio interessa.

Claro que existe o Bem, tal como existe o Mal. Ignorar é mau (às vezes nem tanto...). Ser ignorante, deliberadamente ignorante, é pior. Querer descobrir o mundo em que vivemos, é condição *sine qua non* para que nos sintamos melhor na nossa pele. E possamos ser melhores. É essa abertura, esse maravilhamento constante, que nos é essencial. Milo aprende muitíssimo com os habitantes de Sabedoria. Com todos eles. Por isso mesmo, os mundos fantásticos criados por esses extraordinários homens como More, ou mesmo Tolkien são vitais para a sobrevivência do próprio gênero humano.

Não deixa de ser verdade que os Conselheiros do Rei Azaz – o Duque da Definição (*the Duke of Definition*), o Ministro do Significado (*the Minister of Meaning*), o Conde da Conotação (*the Count of Connotations*), o Barão da Essência (*the Earl of Essence*) e o Subsecretário da Compreensão (*the Undersecretary of Understanding*) – que se repetem, quais desdobráveis Dupond e Dupont, são mestres no uso da palavra. Mas o certo é que tanto conselho servia apenas para confundir o Reino da Sabedoria: todos sabiam tudo, ninguém escutava ninguém atentamente, repetindo-se uns aos outros. Um governo com menos ministros e cabeças mais sensatas teria, com certeza, mantido Sabedoria em equilíbrio.

O Pássaro Pica-Palavras, anterior habitante de Contexto (*Context*) – o dele, evidentemente – mais do que aborrecido e incómodo, que distorce o sentido de qualquer frase, dificilmente se esquece; empertigado habitante das Montanhas da Ignorância que, pensando ser sumamente astuto, não percebe nada do que se lhe diz, por não querer ouvir ninguém, pode ser qualquer um de nós, mesmo nos nossos melhores dias. Porque o Pássaro se acha superiormente dotado – esta é mesmo a sua principal característica –, Milo consegue livrar-se dele mais depressa do que imaginava.

Mas o que é, na realidade, inventar? Será que a verdade e a fantasia estão assim tão distantes, ou, pelo contrário, a fantasia pode ser verdadeira e a verdade imaginação? É no universo da razão e da rima que nos devemos situar. As palavras fazem-nos viver. Mesmo que nem sequer as pronunciemos. Aqueles que Milo vai conhecendo são todos muito diferentes uns dos outros. Ou, se calhar, nem tanto! São o que são porque não puderam fugir e ser outra coisa, ou preferiram ser como são?

Perante isto, muitas vezes me interrogo se “construídas” de uma forma tão original, estas personagens não traduzem EXATAMENTE a realidade em que vivemos? Num contexto puramente alegórico, que nos assenta como uma luva, acompanhamos Milo, apercebendo-nos, como ele, pouco a pouco, de que, estando tudo relacionado, há que fazer escolhas, enfrentar adversidades, investir com coragem, lutar pelo que vale a pena, desvalorizando o que não contribui para o bem-estar de ninguém.

Estar atento, sobretudo aos outros; não esquecer nunca a criança que todos fomos, acima de tudo, prezar a com-vivência, porque há, e sempre haverá, o que conseguimos perceber e o que é imensamente estranho aos nossos olhos, ao nosso sentir e à nossa razão. Por isso, a imaginação é tão importante. Será necessário distinguir, com apri-

rado rigor, a razão da imaginação? Não será a assunção desta dualidade, e não a sua recusa, o que garante o destino feliz de qualquer argumentação?

Talvez o que não vemos seja, até, mais importante do que aquilo que vemos:

Eis o meu segredo: só se vê bem com o coração. O essencial é invisível aos olhos.

Isto dizia uma raposa amiga do mais conhecido Príncipezinho do mundo, tão querido de Antoine de Saint-Exupéry.

E talvez seja mesmo verdade que, como diz o provérbio, *quem vê caras, não vê corações*. Foi a Bruxa Nem Tanto Macabra (*Faintly Macabre*) quem contou a história das duas deportadas princesas a Milo. Convém não esquecer que ela própria tinha a ganhar com isso. Mas, não é esta como que inconsciente obediência à “lei da oferta e da procura”, o que está omnipresente no mundo que nós próprios construímos?

Há que reflectir para que as coisas façam/tenham sentido – para que se construa a harmonia. A subtilidade da reflexão está na percepção da atmosfera à nossa volta. A inteligência emocional, que ainda não consegui ver definida de uma forma simples em lado nenhum, eventualmente porque não tem nada que ser definida, é desvalorizada como é tudo aquilo que não se considera relevante. Porém, é o que está presente nos melhores momentos de Milo. É o que mais faz a diferença!

Highlighting the reader transforms the study of utopian literature into a disturbingly complex matrix of encounters and re-encounters. But steps in that murky direction open up worlds of provocative investigations as limitless as our ability to imagine the imaginings of readers. Placing readers at the forefront of utopian studies will also help us to understand more fully and accurately what the noplaces of Utopia have done, do, and will do to the someplaces of our world¹¹.

Milo faz de conta, sem o fazer, porque quando Norton Juster o coloca no centro desta aventura, ele, de facto, consegue, progressivamente, transformar-se num Milo diferente que não quer fazer de conta que o mundo não existe. Por isso é “de carne e osso”. Porque escolhe. E é este o extraordinário encanto que estas páginas nos transmitem. O valor da filosofia. Do aprender. Do saber transformar as coisas chatas em “engenho e arte”. O mundo pode ser maravilhosamente exuberante ou cuidadosamente recatado, mas cada um pode passar a ser recatadíssimamente cuidadoso ou exuberantemente maravilhoso aos olhos dos outros. Parece-me, a mim, uma verdade irrefutável. Uma mão estendida; um olhar atento; uma simples palavra, e tudo muda – é de um dom que se trata: o dom de perceber/sentir que seja o que for que façamos/sintamos afecta os outros, e de que muito, muito é possível, desde que não persistamos na ideia de que é impossível.

O Reino da Sabedoria, aliás como a Utopia de More, facilmente aparece representado num mapa. Portanto existe! E resulta de uma relação de Milo com um espaço concreto que ele explora. Sendo utópico, porque imaginado, não deixa de ser real, pelo seu carácter alegórico que tanto o aproxima do mundo que conhecemos. É importante

¹¹ ROEMER, 2007: 154.

lembrar aqui que o Reino da Sabedoria se desenvolveu em terreno anteriormente deserto e agreste. Bem nos primórdios, atravessando o Mar do Conhecimento, um corajoso príncipe havia chegado a terra inóspita, tendo sido o primeiro ser humano a pisá-la. Revolve céus e terra em nome do bem e da verdade. Gradualmente se vai espalhando a notícia, até que de pequeno povoado, Sabedoria se transforma em Reino. Porém, não da maneira mais fácil. Não restem dúvidas: quando criamos demasiadas expectativas, o inesperado nunca acontece e isso é profundamente redutor.

A Terra da Calmaria, por exemplo, é o mais aborrecido lugar do reino. Viver em letargia é quase repugnante. Pior: é muito perigoso; e Milo, não fosse Toque, deixar-se-ia, porventura, contagiar. Felizmente, acaba sempre por haver alguém que está atento e que atribui ao tempo a incomensurável importância que, na verdade, tem. Por isso é que Toque é um Cãonómetro. De certo modo, Nem Tanto Macabra, Tia-Avó dos 2 monarcas, anteriormente Vassoura Oficial do Reino (*Official Which*) que activamente colaborara para que o bom-senso desaparecesse, no seu afã de varrer do reino as palavras que considerava desnecessárias, representa a alienação, porque num mundo livre e próspero, todas as palavras têm lugar – necessário é encontrá-lo. Não há que estar com atropelos. É por isso que a Tia-Avó é apenas um tanto ou quanto macabra. O Reino da Sabedoria caiu em desgraça e os dois irmãos desavieram-se, ficando cada qual na sua cidade – palavras contra números – porque o bom-senso tinha deixado de existir. Tudo ficou sem sentido, encravado no meio de tal dicotomia. Assim sendo, o melhor presente que alguém, neste caso Azaz em pessoa, poderia oferecer a Milo, seria sempre a caixa das ideias, na qual estão todas as palavras do mundo. Pois! Pura magia!

Todos os grandes livros do passado e todos os que ainda serão escritos utilizam essas palavras. Com elas, não há obstáculo que você não possa superar. Tudo o que precisa fazer é aprender a usá-las bem no momento oportuno. (TD, 101).

Há 500 anos, More idealizou uma alternativa à sociedade que, mesmo contrafeito, era a moldura dos seus dias. Afirmou-se, por imperativo de consciência, um verdadeiro crítico utópico. Entre os lugares “míticos” descritos nas grandes obras do cânon ocidental, não há ilha mais célebre do que Utopia. O amor à sua boa consciência e a lealdade àquilo em que acreditava e sempre defendeu valeram-lhe uma vida interrompida cedo demais. Em contrapartida, mas não ironicamente, tornou-se n’*Um Homem para a Eternidade*.

Tolkien, com a destreza e a naturalidade de um sábio, conseguiu tornar autónomo um mundo que até aí jamais passara de um mundo sem grande projecção no correr dos nossos mornos dias. Ter necessidade de o conhecer; saber que ele existe, era coisa que nem se reconhecia. Tolkien mudou isto. A Terra Média/Terra do Meio passou a existir por si, de verdade.

O longe é um lugar sem nome. Não o conhecemos. Não existe. Não nos comove. Não mobiliza o fluxo de notícias. Fala-se durante os instantes iniciais e depois é como se o nada constituísse o quotidiano daquela gente de quem nada sabemos. Não sabemos como riem. Não

*sabemos como beijam os filhos. Não sabemos como amam. Não sabemos como dançam. Não sabemos se dançam. Não sabemos nada dos homens, das mulheres, das crianças do Iraque, do Iémen, do Chade, da Costa do Marfim, do Mali, da Síria, de Kabul, de Islamabad. Não sofremos com o que não conhecemos. Não compreendemos o que não conhecemos. Não vivemos os desgostos, a dor daqueles que desconhecemos. A ignorância é um lugar muito distante. Quem vive naquele longe são pessoas*¹².

Mas, «do outro lado do espelho», igualmente bem longe de nós, também vivem pessoas muito diferentes, é certo, mas que connosco convivem, quando delas nos aproximamos, ao querer conhecê-las.

Quando o trio (Milo, Toque e Mausquito), uma vez na Floresta da Visão, depara com a indicação de que precisa de seguir em frente, na estrada, para chegar ao Ponto de Vista (*Point of View*), não sabe, ainda, o que Alex Loisas, o tal que vê através das coisas, tem de invulgar – o facto de crescer, tal como toda a família de que faz parte, na direcção do chão, nascendo de cabeça no ar. Só ficam de pés assentes no chão, quando deixam de crescer (Ah, Sócrates...!). O que vêem é o que se lhes apresenta, literalmente, diante dos olhos, o que é, para Milo, um tanto desconcertante. É Alex Loisas quem oferecerá a Milo um outro presente precioso: um telescópio, para conseguir ver melhor as coisas.

Leve isso com você na viagem, disse baixinho, pois há muita coisa digna de ser vista que frequentemente escapa à nossa vista. Com ele você pode ver tudo [...] e o que é mais importante, pode ver as coisas como elas realmente são e não apenas como parecem ser. (TD, 134).

Ser-lhe-á, ainda, dado conhecer um homem que mora numa curiosa casa com quatro portas; um homem não-vulgar que a todo o custo quer destacar-se dos que são vulgares. Será alguém que contribuirá para que Milo fique a perceber melhor como tudo muda segundo cada contexto, a começar pelo significado das palavras. Alçada Baptista, citando um amigo, dizia que se fosse objecto, seria objectivo, mas que, sendo sujeito, tinha de ser, como é óbvio, subjectivo. É a isto mesmo que Norton Juster expõe Milo, ao conduzi-lo às 2 cidades gémeas chamadas Realidade (*Reality*) e Ilusão (*Illusion*).

Mais importante do que estas é, porém, a cidade rival de Dicionópolis – Digitópolis, governada por Matemágico, um dos 2 irmãos desavindos que, por tanto querer alimentar os seus súbditos de lógica, acaba por os conduzir ao oposto (quanto mais satisfeitos se sentem, mais vontade de comer têm, já que subtraem sempre àquilo que comem, o que vão engolindo). Sente-se, pois, tão desiludido que permite a Milo ir em demanda das princesas. Finalmente Milo avança com a bênção de ambos os rivais. E com um presente mais: um bastão mágico que lhe permitirá obter o resultado de qualquer cálculo difícil. Importante será, tal como a caixa das ideias.

Recordo-me bem do Dodecaedro (*Dodecahedron*), que vive em Digitópolis. Girando constantemente sobre si próprio, vai apresentando as suas doze faces diferentes, sendo que cada uma mostra uma emoção diversa. Não há dúvida de que a inconstância pode

¹² CRUZ, 2016.

não ser recomendável, até por criar insegurança nos outros, mas também é certo que, ao mesmo tempo, pelo menos em certas ocasiões, é importante saber transmitir expressivamente o que se sente.

Já o Terrível Trivium (*Triviun, the Faceless Gentleman*), outro perigosíssimo habitante das Montanhas da Ignorância, tem como missão abafar a imaginação com trivialidades. Para isso, empenha-se em fazer perder tempo a quem quer que seja. Um péssimo hábito, porque o tempo é precioso e o que passa não volta mais.

Também o Coletor de Sentos e Sentidos (*Senses Taker*), sinistro guarda do Castelo no Ar, representa as múltiplas armadilhas que nos espreitam:

Ajudo as pessoas a encontrar o que elas não estão procurando, a ouvir o que não estão escutando, a correr atrás daquilo que não estão perseguindo, a sentir cheiros que nem existem. E, além disso, [...] vou-lhes roubar o senso do dever e o bom senso, além de destruir seu senso de proporção. (TD, 231).

Ser-se manipulado sem disso ter noção, é muito mais fácil do que imaginamos. Saber manipular, requer outro artifício. Nisto reside a diferença.

A Princesa da Razão Pura e a Princesa da Doce Rima, renegadas e relegadas para o Castelo no Ar, com as quais Milo, finalmente, se encontra, explicam-lhe que nunca deve sentir-se mal com a ideia de poder cometer erros, porque muito pode ele aprender com eles. Além de que aprender por aprender não é significativo. O que fazer com o que se aprende, e aprender por que é que se deve aprender, é que é deveras importante.

Quando, descendo a Montanha, o grupo se vê a braços com novos imprevistos, todos perigosos e perniciosos, mesmo que o disfarcem, como, por exemplo, os Tríplexes Demónios da Acomodação Indigna (*Triple Demons of Compromise*), que andam sempre em círculos sem nada resolverem, sendo um baixo e gordo, outro alto e magro e o terceiro exactamente igual aos outros 2; o Contumaz Demónio da Compreensão Tardia (*Horrible Hopping Hindsight*); as Górgonas do Ódio e da Malícia (*Gorgons of Hate and Malice*); o Grande Exagero (*Gross Exageration*); a Dúvida Atroz (*Ugly Dilemma*); o Insuportável Sabichão (*Overbearing Know-It-All*) e a Desculpa Esfarrapada (*Threadbane Excuse*) – de longe, o pior, será determinante a ajuda dos exércitos que Azaz e Matemático, entretanto, tinham enviado ao encontro do grupo, em sua defesa.

Se não há dúvida de que Milo salva as princesas, também não há dúvida de que jamais teria conseguido fazê-lo sozinho. Por ter compreendido isso, Milo compreendeu também que ninguém pode ser alguém isolado na sua ilha. A concórdia, a harmonia e o equilíbrio são fundamentais, temperados com algum atrevimento e uma certa dose de originalidade.

Para lá do aceitável para a época, que cultivou de forma insuperável, More sabia perfeitamente que perdura tudo aquilo em que queiramos acreditar, que queiramos tornar nosso, apesar de não fazer parte do mundo em que nascemos, porque é impossível resistir ao maravilhoso, ao fantástico, à complexidade, à intriga. Há uma filosofia na fantasia que é verdadeiramente insuperável. Há fantasias que exprimem verdades irrefutáveis.

Dorothy, apanhada por um ciclone que a transporta até a um lugar desconhecido, a Terra do Este, onde vivem os Comilõesinhos, dominados por uma das duas Fadas Más, que, aliás, logo morre esmagada, é uma outra amiga que, juntamente com Alice, vem de há muito tempo.

Figura 5 – Capas das 1.ªs edições americana (1900) e portuguesa (1964).



No Reino de Oz, as fadas eram quatro. Desaparecida uma, bem no início da história, restam 3, sendo que a do Norte e a do Sul são benfazejas, tal como o Feiticeiro que Dorothy deverá procurar na Cidade da Esmeralda, na esperança de que lhe indique o caminho de volta a Kansas e a sua casa. Pela célebre estrada calcetada de tijolos amarelos, caminhará Dorothy, na companhia de Totó, o seu pequeno cão.

Mas outros seres se lhes juntarão:

O Espantalho Errante, que o que mais queria era um cérebro verdadeiro. Em contrapartida, nada tinha de medroso – por ser de palha, só temia um fósforo aceso. É ele quem conta a Dorothy o que foi o seu primeiro golpe de vista sobre o mundo: primeiro com um só olho; depois com os dois. Nessa altura, passou a ver tudo muito melhor. Entende ele que um inconsciente, mesmo que tenha coração, não sabe o que lhe há-de fazer.

O Lenhador de Lata, enferrujado, que Dorothy e o Espantalho Errante salvam de uma “hibernação” forçada, que o que mais queria era ter um coração, porque já tivera um cérebro e concluíra que preferia um coração, por, ao perdê-lo, ter deixado de ser capaz de amar.

O Leão Medroso, imponente como Rei dos Animais, que quase morria de susto com Totó e que se acha um autêntico covarde, apesar de ter cérebro e coração. O que pedirá ao Feiticeiro de Oz é coragem, para que a vida não lhe seja tão insuportável.

Levando calçados uns mágicos sapatos de prata (pormenor não muito original), sapatos esses que terão um papel importante, pelo caminho adiante, Dorothy e os seus já

amigos vão encontrando dificuldades, que resolvem em conjunto: repelem dragões e perdem-se no Campo das Dormideiras, por exemplo. Ficam, por outro lado, a conhecer a Rainha de Todos os Ratos do Campo, que ajudam a salvar; o Guarda dos Portões do Palácio da Cidade da Esmeralda, a cidade verde, guarda esse que os conduz até ao Feiticeiro.

Este, que governava com justiça e discernimento, explica-lhes, um a um, sendo que cada um o vê de maneira diferente, que todos têm que merecer aquilo que querem alcançar – à partida, o que exige é uma tarefa impossível, por muito difícil de concretizar: que a Fada Má do Oeste, a tal que apenas com um só olho tudo via, seja morta! Curiosamente, ou não, em momentos diferentes, pede o mesmo aos 4 amigos.

Entre lobos, gralhas, abelhas negras, escravos malvados e macacos voadores, vão eles sobrevivendo e resistindo à Bruxa. Porém, vão sendo dominados. Só Dorothy e Totó escapam à morte e à prisão,

porque o chefe dos macacos, ao aproximar-se, viu-lhe na testa a marca do beijo da Fada Boa e não se atreveu a tocar-lhe, dizendo aos outros: – Não podemos matá-la, porque ela é protegida pelo Poder da Bondade, que é mais forte do que o Poder do Mal. Levá-la-emos para o Castelo. (FO, 100).

Depois de ter passado por vicissitudes várias, Dorothy, que consegue libertar o Leão Medroso, vai com este em busca do Espantalho Errante e do Lenhador de Lata, refazendo-se o grupo que não deseja outra coisa que não seja voltar para casa. No caminho de regresso, serão ajudados pela Rainha de Todos os Ratos do Campo, que lhes retribuirá o auxílio anterior, e pelos próprios macacos voadores, agora livres do jugo da Fada Má do Oeste, afogada/deseitada na água que Dorothy lhe havia lançado (afinal fora muito menos difícil fazê-la desaparecer). Os macacos voadores acabam por contar uma bela história de amor relacionada com um capacete precioso e poderoso, na posse de Dorothy. Há sempre uma história de amor...

O Grande Feiticeiro de Oz, afinal um velho homem perfeitamente vulgar, mas conhecedor de vários truques mais ou menos impressionantes, renitente, a princípio, em satisfazer-lhes os desejos, acaba por lhes contar a sua verdadeira história e explicar por que razão, há mais de 50 anos, todos vivem felizes na cidade verde – porque usam óculos verdes, estão convencidos de que tudo na cidade é verde. Tudo depende, portanto, daquilo que lhes é dado ver!

Os quatro amigos tomam-no por charlatão e ficam desiludidíssimos, quando se apercebem de que o Feiticeiro não tenciona cumprir o prometido.

– És um mau homem! – exclamou Dorothy indignada. – Não; não sou um mau homem. O que sou é um péssimo feiticeiro... (FO, 122).

Não sou eu dessa opinião. O Feiticeiro não poderá dar um cérebro ao Espantalho Errante, mas diz-lhe que a experiência é a única coisa que nos dá conhecimento. Tenta convencer o Lenhador de Lata de que o coração é o que faz quase toda a gente infeliz (a

mim jamais me convenceria...). Quanto ao Leão Medroso, explica-lhe que precisa é de ter confiança em si próprio. Acaba tudo isto num faz-de-conta que deixa os 3 amigos plenamente satisfeitos. Um Feiticeiro com bastante de sábio...

Dorothy, com Totó e o Feiticeiro, prestes a subir ao ar num balão, acabam separados, porque, acidentalmente, o Mago se afasta sozinho, enquanto Dorothy, desconsolada, fica em terra. O regresso a Kansas só será possível por intercessão da Fada do Sul. O grupo parte de novo, atravessando a Montanha das Árvores Lutadoras e o País da Loiça; aniquilando a Grande Aranha e escapando dos Homens com Cabeças de Martelo.

Finalmente, de novo com a ajuda dos macacos voadores, vêem-se diante do trono de Glinda, a Fada Bondosa, que explica a Dorothy:

– Os teus sapatos de prata têm um poder maravilhoso. Poderás ir com eles seja onde for, apenas em três passadas. Para isso, basta bateres três vezes com os tacões de encontro um ao outro e ordenar aos sapatos que te levem onde quiseres ir. (FO, 156).

Talvez por nunca me ter esquecido do poder mágico dos sapatos de prata de Dorothy, continue a encher o meu armário de sapatos. Não lhes resisto. Agradam-me nas montras e, pura e simplesmente, passam a ser meus. Algum par, um dia, será diferente... Ou é isto apenas coisa da minha imaginação?

Mas, afinal, o que vem a ser a Sabedoria? Se calhar, um inesgotável manancial de pequenas/grandes “coisas” que estão todas relacionadas, por fazerem parte de nós. Talvez! Além disto, como é que pode haver soluções, se não houver desafios? Não há realidades. Apenas Realidade. E a Imaginação é Vida. Não há que a tolher.

Uma das melhores coisas da matemática [...] é que muitas coisas que parecem impossíveis de fato podem afinal acontecer. Parece muito essa história de você querer chegar ao Infinito. Você sabe que ele existe, só não sabe onde – mas, só porque não consegue nunca alcançá-lo, isso não quer dizer que não vale a pena procurar por ele. (TD, 198).

Fazer perguntas e saber ouvir as respostas é fundamental.

Interessarmo-nos pelos outros e pelo mundo em que vivemos, a dormir ou acordados, é crucial.

Como as pessoas sábias descobriram há muito tempo, sobretudo aquelas que estão bem despertas, o mundo em que vivemos e esse mundo de fantasia sobrenatural habitado por incontáveis personagens das quais fazemos os nossos heróis, esse mundo magistralmente saído dos confins da verdade, tantas vezes inconscientemente velada, o mundo de More, de Tolkien, de Juster, de Carroll, de Baum é o lugar onde reside o que de mais genuíno somos.

No início da II parte de *Patria Mia*, que escreveu em 1950, diz Ezra Pound o seguinte:

Arredei de mim acreditar em utopias. Ou bem este mundo é uma sorte de incubadora que nos faz eclodir para uma outra condição melhor, ou pior, ou não o é. De qualquer modo

sobre ele parece manter-se uma temperatura nociva de estupidez, tirania, intemperança, desleixo, de que resulta um adequado e parcial entretenimento para aqueles que, acontece, o apreciem. Este estado de coisas dir-se-ia persistir devido a um certo equilíbrio de temperamentos. É improvável que uma qualquer utopia trouxesse satisfação a outros – os tantos outros – que não a minoria mais enérgica da raça. Ainda assim, se uma perfeição e uma harmonia finais nos são negadas, parece possível melhorar algo no tratar de “coisas em geral”. Não se pode dizer melhor; Erasmo pôs em relevo a insânia da guerra muito antes de o Sr. Shaw o ter feito e, no entanto, a estúpida corrida ao mosquete prossegue. Mas é igualmente inegável que algumas vesânicas diagnosticadas por Erasmo foram, de então a esta parte, corrigidas¹³.

Eu, que como atrás revelei, nasci precisamente na década de 50, permito-me continuar a acreditar em utopias e a crer que Pound, apesar de o afirmar, não se queria arregrado delas. De qualquer modo, a mim, por exemplo, se alguém me perguntar como é que me sinto, retorquirei: *Nem bem, nem mal; antes pelo contrário!* Com certeza ficarão a pensar que é uma resposta sem tom nem som. Pois que seja! De vez em quando é o melhor.

Ruy Belo conhecia, seguramente, as obras de que falei. Escreveu: «e tudo era possível era só querer».

NOTA

Tendo recorrido sempre às primeiras edições das traduções das 4 obras para língua portuguesa, adoptei, como critério, a manutenção das designações nelas utilizadas (por exemplo Gato Careteiro e não Gato de Cheshire/ Gato que Ri; Lenhador de Lata, e não Homem de Lata). Relativamente às citações, mantive, como é óbvio, a grafia original.

SIGLAS USADAS

TD – *Tudo Depende de Como Você Vê as Coisas*

APM – *Alice no País das Maravilhas*

APE – *Alice no País do Espelho*

FO – *O Feiticeiro de Oz*

BIBLIOGRAFIA PRIMÁRIA

BAUM, L. Frank (1946) – *O Feiticeiro de Oz: segundo o filme da MGM*. Trad. de Maria Lamas. Porto: Livraria Civilização Editora.

CARROLL, Lewis (1933a) – *Alice no País das Maravilhas*. Trad. e adapt. de Monteiro Lobato. S. Paulo: Companhia Editora Nacional.

____ (1933b) – *Alice no País do Espelho*. Trad. de Monteiro Lobato. S. Paulo: Companhia Editora Nacional.

JUSTER, Norton (1961) – *The Phantom Tollbooth*. Il. de Jules Feiffer. New York: Random House.

____ (1999) – *Tudo Depende de Como Você Vê as Coisas*. Trad. de Jório Dauster. S. Paulo: Companhia das Letras.

¹³ POUND, 1989: 59-60.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- BELO, Ruy (2000) – *E Tudo era possível* In *Todos os poemas*. Lisboa. Assírio & Alvim.
- BESSA, António Marques (1988) – *Utopia: uma visão da engenharia de sonhos*. Mem Martins. Publicações Europa-América.
- CRUZ, Valdemar (2016) – *Uma selfie com Passos*. «Expresso Curto». Disponível em: <<http://expresso.sapo.pt/newsletters/expressomatinal/2016-03-31-Uma-selfie-com-Passos>> [Consulta realizada em 31/03/2016].
- Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa* (2001). Vol. II. Lisboa: Academia das Ciências de Lisboa; Editorial Verbo.
- GAMA, Sebastião da (1971) – *O Sonho*. In *Pelo sonho é que vamos*. Pref. de Ruy Belo. Lisboa: Edições Ática. (Coleção Poesia. Obras de Sebastião da Gama, 7).
- Imaginação e Literatura* (2009). Coord. e trad. de Rita Marnoto. Coimbra: Faculdade de Letras.
- LEVITAS, Ruth (2007) – *The imaginary reconstitution of society: utopia as method*. In *Utopia method vision: the use value of social dreaming*. Ed. by Tom Moylan and Raffaella Baccolini. Bern. Peter Lang. (Ralahine Utopian Studies, 1).
- MONTEIRO, Maria do Rosário (1993) – *A Utopia na literatura fantástica: um exemplo* In *Utopia: mitos e formas*. Coord. de Yvette Centeno. Lisboa. Fundação Calouste Gulbenkian.
- MORE, Thomas (2015) – *Utopia ou A melhor forma de governo*. Trad., pref. e notas de Aires A. Nascimento. Introd. de José V. de Pina Martins. 3.ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- MOSELEY, Charles (1997) – *J.R.R. Tolkien*. Plymouth: Northcote House.
- PINA, Manuel António; RALHA, Suzana (2004) – *Coro dos Gambozinos* In *O Beco dos Gambozinos* (cd audio). Porto: Bando dos Gambozinos; Fortes & Rangel.
- POUND, Ezra (1989) – *Patria Mia*. Lisboa: Hiena Editora. (Coleção Memória do Abismo, 22).
- ROEMER, Kenneth M. (2007) – *More aliens transforming utopia: the futures of reader response and utopian studies* In *Utopia method vision: the use value of social dreaming*. Ed. by Tom Moylan and Raffaella Baccolini. Bern. Peter Lang. (Ralahine Utopian Studies, 1).
- STEINER, George (2006) – *Os Logocratas*. Trad. de Miguel Serras Pereira. Lisboa: Relógio d'Água.
- The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (2013). Ed. by Edward James and Farah Mendlesohn. Cambridge: University Press.
- Thomas More: why patron of statesmen?* (2015). Ed. by Travis Curtright. Maryland: Lexington Books.
- TRAHAIR, Richard C. S. (1999) – *Utopias and utopians: an historical dictionary*. London. Fitzroy Dearborn Publishers.
- VIEIRA, Maria de Fátima (1996) – *Os jogos de significados e o significado dos jogos em Utopia, de Thomas More!* «Revista da Faculdade de Letras: Línguas e Literaturas». Vol. XIII. Porto: Faculdade de Letras. Vol XIII. Disponível em: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/2726.pdf>> [Consulta realizada em 30/04/2016].