

João Osório de Castro

LUX LUCIS

TEATRO



JOÃO OSÓRIO DE CASTRO

LUX LUCIS

TEATRO

1999

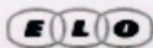


INSTITUTO PORTUGUÊS DO
LIVRO E DAS BIBLIOTECAS



MINISTÉRIO DA CULTURA

Obra seleccionada e patrocinada pelo Instituto Português do Livro e das Bibliotecas



Ficha Técnica

TÍTULO

Lux Lucis

Autor

João Osório de Castro

Capa

Espiga Pinto

Coordenação

João Gil

Edição, Impressão e Acabamento

ELO - Publicidade, Artes Gráficas, Lda.

Depósito Legal

144041/99

ISBN

972-9181-64-0

Reprodução Proibida

Esta peça foi lida por um grupo de actores que tem dedicado ao Teatro o melhor das suas vidas, na Sala Estúdio Amélia Rey Colaço - Robles Monteiro do Teatro Nacional de D. Maria II, às 18,30 horas do dia 28 de Novembro de 1994, sob a direcção do encenador Herlânder Peyroteo.

LUX LUCIS

Vida, processo e morte de Frei Valentim da Luz, pregador da Ordem de Santo Agostinho, Reitor que foi do Mosteiro de Nossa Senhora da Graça, de Tavira.

Está detido nos cárceres da Santa Inquisição, no Rossio, Palácio dos Estaus, no Ano da Graça de 1560.

PERSONAGENS



LUX
LUCIS

HERMÍNIA TOJAL..... D. MARIA DE MENEZES
SANDE FREIRE..... NOTÁRIO e PROC. FISCAL
CARLOS LACERDA..... 1.º PRISIONEIRO
CARLOS PANIAGUA..... 2.º PRISIONEIRO
LUÍS PANIÁGUA..... 3.º PRISIONEIRO
IGOR SAMPAIO..... VALENTIM DA LUZ
LUÍS BEIRA..... 1.º GUARDA
BENJAMIM FALCÃO..... 2.º GUARDA
JORGE SOUSA COSTA..... 1.º INQUISIDOR
JOSÉ RAYMOND..... 2.º INQUISIDOR
JOAQUIM ROSA..... SUPERIOR
NORBERTO BARROCA..... MONTOYA

E A VOZ DE RUI ANJOS :

- FREI JOÃO DE JESUS
- DR. JOÃO FREIRE

EVENTUALMENTE OUTROS GUARDAS E PRISIONEIRO

PRIMEIRA PARTE

1.ª CENA

(A luz incide sobre um preso: Valentim da Luz, que está com a cabeça entre as mãos.)

Entram em cena, silenciosamente, aproximando-se de Valentim da Luz, dois prisioneiros.)

2.º PRISIONEIRO

É hoje que nos falas?

(Valentim da Luz não dá por eles.)

1.º PRISIONEIRO

Ainda hás-de ser tu a chamar por nós.

2.º PRISIONEIRO

Abre-nos o teu coração aflito! *(Valentim da Luz não reage. Silêncio.)*

1.º PRISIONEIRO

(Silêncio. Afastam-se uns metros. Param.) Não o podemos deixar assim..

2.º PRISIONEIRO

Diz-nos, ao menos, uma palavra amável.

(Valentim da Luz não responde, mas mostra-se interessado.)

1.º PRISIONEIRO

(Para o 2.º Prisioneiro.) Vês? Valeu a pena a nossa paciência.

2.º PRISIONEIRO

(Para Valentim da Luz.) Viemos aconselhar-te.

1.º PRISIONEIRO

(Idem.) Deves confessar.

2.º PRISIONEIRO

Tudo.

1.º PRISIONEIRO

Tem de ser tudo. Mas saberás, ao menos, por que estás preso?

VALENTIM DA LUZ

(Angústia.) Porque me tentam?

1.º PRISIONEIRO

Viemos prevenir-te.

2.º PRISIONEIRO

Todos confessamos.

1.º PRISIONEIRO

Vamos entender-nos bem, tenho a certeza.

(Valentim da Luz demonstra cansaço.)

2.º PRISIONEIRO

(Perante a apatia de Valentim da Luz, continua quase divertido.)

Dizem que tenho quase um dezasseis avos de sangue impuro. Pediram-me que confessasse tudo. Dei uma lista de mais de duzentas pessoas com quem tive conversas. Que não havia sinceridade, diziam.

1.º PRISIONEIRO

Não precisava as datas, o maroto!

2.º PRISIONEIRO

Confessei a minha rebelião desde os oito anos e, comigo, a de meu pai, avós, tios e todos os parentes até ao quinto grau.

1.º PRISIONEIRO

Confessava demais, diziam.

2.º PRISIONEIRO

A tua mancha é de sangue, indisciplina ou rebelião?

VALENTIM DA LUZ

Porquê mancha?

(Os dois prisioneiros mimam, divertidos, troçando da confiança de Valentim da Luz. Ouvem-se, nitidamente, passos cadenciados que se aproximam. O 1.º e o 2.º Prisioneiro, procuram encobrir-se um com o outro.)

1.º PRISIONEIRO

(Excitação.) São os guardas.

2.º PRISIONEIRO

Denuncias os amigos duvidosos.
Depois entra pelos teus amigos mais fiéis.

VALENTIM DA LUZ

(Num grito abafado, que há-de exprimir todo o horror e angústia da situação.) Não!

2.ª CENA

2.º GUARDA

(Entram dois guardas.)

Que patranhas estivestes a contar ao preso? Porque gritou ele? Não tremas!

(Os dois Prisioneiros e os Guardas ladeiam Valentim da Luz. Deslocam-se, como melhor convier ao encenador. Param de vez em quando e, por fim, sentem-se em cadeiras ou bancos dispostos para o efeito em local apropriado, aguardando a entrada para a cerimónia da acusação.)

2.º GUARDA

Temos tempo. *(Olhando em redor.)* Há mais três ou quatro para cantar. *(Para o 1.º Prisioneiro.)* Os dados? *(O 2.º Prisioneiro chocalha os dados.)* O que tens para jogar?

2.º PRISIONEIRO

Prata.

1.º GUARDA

(Na dúvida.) Mostra!

1.º PRISIONEIRO

Não mostres!

2.º GUARDA

Este, qualquer dia, arrepende-se.

1.º GUARDA

(Crédulo, mas sagaz.) Onde arranjaste?

2.º PRISIONEIRO

Um dos que marchou deu-me quarenta moedas... para eu gastar quando sair...

2.º GUARDA

Não sairás nunca...

2.º PRISIONEIRO

Eu tenho é um grande amor a esta Casa.

1.º GUARDA

Eu tenho peras. *(Mostra duas peras que tira do capote.)* Seis, uma moeda. *(O 2.º Prisioneiro atira algumas moedas ao ar, que apanha, ágil, na demonstração de largo hábito. O 1.º Guarda faz sinal ao 2.º Guarda para que vigie o preso. O 1.º Guarda, que joga com os dados, e o 2.º Prisioneiro afastam-se dos outros.)* É peixe grande.

2.º PRISIONEIRO

E quê?

1.º GUARDA

Querem cúmplices!

2.º PRISIONEIRO

(Ansioso.) Soltam-me desta vez?

1.º GUARDA

Se trabalhares bem...

2.º PRISIONEIRO

E mais?

1.º GUARDA

O costume. Conheces bem o que o inimigo defende. Sabes o que o inimigo ataca. Deita-lhe a rede.

2.º PRISIONEIRO

Vai dar trabalho.

1.º GUARDA

Ninguém morre sem espernear. *(Chama, com um gesto, o 2.º Guarda, o 1.º Prisioneiro e Valentim da Luz.)* Vinde ver este malandro a jogar! Oito olhos não são demais para tanta manha. *(Estes aproximam-se.)*

2.º GUARDA

Já viste se os dados estão viciados?

(Pega nos dados. Avalia-os no peso. Examina-os com atenção.) Ná! É sorte de cão! *(Joga.)*

2.º PRISIONEIRO

Doze!

1.º GUARDA

Sete!

VALENTIM DA LUZ

(Numa pausa do jogo, para os Guardas.) Quem vai interrogar-me?

1.º GUARDA

(Como receoso de que o oiçam.) Ouvi falar no Principal.

2.º GUARDA

Não é para um qualquer!

1.º GUARDA

Olaré!

2.º GUARDA

Uma palavra a mais ou a menos...

2.º PRISIONEIRO

Por não atinar com alguma palavra que ele quer ouvir, ainda eu estou aqui, viajante das setes partidas do Mundo, sujeito a ganhar peras à batota. O enigma, que ele te vai pedir para decifrar, é simples: há um monte de pedras na quantidade necessária para construir uma casa como ele imaginou. Tens de pegar nessas pedras todas e, sem saber como é a casa que ele imagina, deves saber colocá-las, uma por uma, no local próprio. Alicerces, colunas, paredes, portas e janelas. Ai de ti, se trocas