

NORTON JUSTER

TUDO DEPENDE DE COMO VOCÊ VÊ AS COISAS

Tradução:
JORIO DAUSTER

Ilustrações:
JULES FEIFFER

12ª reimpressão



S E G U I N T E

O selo jovem da Companhia das Letras

Copyright do texto © 1961, 1989 by Norton Juster
Copyright das ilustrações © 1961, 1989 by Jules Feiffer

O selo Seguinte pertence à Editora Schwarcz S.A.

*Grafia atualizada segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa
de 1990, que entrou em vigor no Brasil em 2009.*

Título original:
The Phantom Tollbooth

Capa:
Silvia Ribeiro

Preparação:
Denise Pegorim

Revisão:
Carmen S. da Costa
Isabel Jorge Cury

Atualização ortográfica:
2 estúdio gráfico

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Juster, Norton
Tudo depende de como você vê as coisas / Norton
Juster ; tradução Jorio Dauster ; ilustrações Jules Feiffer. —
São Paulo : Companhia das Letras, 1999.

Título original: The phantom tollbooth.
ISBN 978-85-7164-855-5

1. Literatura infantojuvenil I. Feiffer, Jules. II. Título.

98-5572

CDD-028.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Literatura infantojuvenil 028.5
2. Literatura juvenil 028.5

2014

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA SCHWARCZ S.A.
Rua Bandeira Paulista, 702, cj. 32
04532-002 — São Paulo — SP
Telefone: (11) 3707-3500
Fax: (11) 3707-3501
www.companhiadasletras.com.br
www.blogdacompanhia.com.br

ÍNDICE

1. Milo	11
2. Além das Expectativas	18
3. Bem-vindo a Dicionópolis	34
4. Confusão na feira	47
5. O tenente Inclemente	60
6. A história de Nentanto Macabra	73
7. O banquete real	82
8. O Mausquito se apresenta como voluntário	95
9. Tudo depende de como você vê as coisas	104
10. Uma sinfonia colorida	112
11. K. T. Disacorde e B. Arulho	129
12. O vale silencioso	146
13. Conclusões infelizes	161
14. O Dodecaedro mostra o caminho	173
15. Daqui para o infinito	186
16. Um pássaro muito sujo	194
17. Uma recepção dos diabos	212
18. O Castelo no Ar	225
19. O retorno da Rima e da Razão	238
20. Adeus e olá	254

1

MILO

Era uma vez um menino chamado Milo que não sabia o que fazer de sua vida — e não apenas de quando em quando, mas dia após dia.

Se estava na sala de aula, só pensava em dar o fora; longe dela, queria voltar. A caminho da escola, imaginava como seria bom ir para casa; voltando para casa, desejava estar indo para a escola. Onde quer que estivesse, vinha-lhe a vontade de estar em algum outro lugar, mas, lá chegando, achava que o esforço não tinha valido a pena. Nada o interessava de verdade, muito menos as coisas que deveriam interessá-lo.

“Quase tudo me parece uma perda de tempo”, pensou certo dia ao caminhar tristonho da escola para casa. “Não entendo de que serve aprender a resolver problemas inúteis, subtrair laranjas de laranjas, saber onde fica a Etiópia ou como se soletra *exceção*.” E, como ninguém se dava ao trabalho de lhe explicar por que isso era importante, considerava os estudos uma enorme perda de tempo.

Enquanto Milo e seus pensamentos sombrios seguiam rápido pela rua (pois, embora nunca tivesse grande interesse em estar no lugar para onde se dirigia, ele gostava de chegar lá tão rápido quanto possível), pareceu-lhe incrível que o mundo,



sendo tão grande, às vezes desse a sensação de ser tão pequeno e vazio.

“E o pior de tudo”, continuou pesaroso, “é que não tenho nada para fazer, nenhum lugar aonde eu queira ir, quase nada que valha a pena ver.” Acompanhou esse último pensamento com um suspiro tão profundo que um pardal, cantando ali por perto, calou o bico e voou para junto de seus filhotes no ninho.

Sem parar e sem tirar os olhos do chão, Milo passou embalado diante dos edifícios e lojas cheias de gente, chegando em casa poucos minutos depois: atravessou correndo o hall de entrada, pulou no elevador, dois-três-quatro-cinco-seis-sete-oito andares, saltou fora, abriu a porta do apartamento, disparou para o quarto, atirou-se desanimado numa cadeira e murmurou baixinho: “Mais uma longa tarde”.

Olhou com enfado para todas as coisas que lhe pertenciam. Os livros que eram muito chatos de ler, as ferramentas que nunca aprendera a usar, o carrinho elétrico que havia meses — ou anos? — não dirigia, as centenas de outros jogos e brinquedos, bolas e raquetes, espalhados à sua volta. E então, num canto do quarto, bem juntinho do toca-discos, reparou em algo que sem dúvida nunca tinha visto antes.

Quem teria trazido para ali aquela caixa tão imensa e tão estranha? Porque, embora não fosse exatamente quadrada, também não era redonda, e, de todas as grandes embalagens que se lembrava de ter visto, aquela era de longe a maior.

Preso a um dos lados havia um envelope de um azul brilhante, que dizia apenas: “PARA O MILO, QUE TEM TEMPO DE SOBRA”.

Naturalmente, se você alguma vez ganhou um presente-surpresa, pode imaginar até que ponto Milo estava curioso e

excitado; e, se nunca ganhou, preste muita atenção, porque algum dia isso pode acontecer com você.

“Acho que não é meu aniversário”, pensou intrigado, “e ainda faltam muitos meses para o Natal. Além disso, minhas notas não têm sido ótimas e nem mesmo boas.” (Teve que admitir isso para si próprio.) “É mais provável que eu não vá mesmo gostar desse troço, mas, como não sei de onde veio, não posso mandar de volta.” Ficou pensando nisso durante um bom tempo até que decidiu abrir o envelope, só para ser educado.

“UMA GENUÍNA CABINE DE PEDÁGIO”, dizia o folheto, e continuava: “FÁCIL DE ARMAR EM CASA. PARA USO DAS QUELES QUE NUNCA VIAJARAM A TERRAS ESTRANHAS”.

“Que negócio é esse de terras estranhas?”, perguntou-se Milo enquanto continuava a leitura.

“ESTA CAIXA CONTÉM O SEGUINTE:

“Uma (1) genuína cabine de pedágio, para ser montada segundo as instruções.

“Três (3) sinais de cautela para serem usados de modo cauteloso.

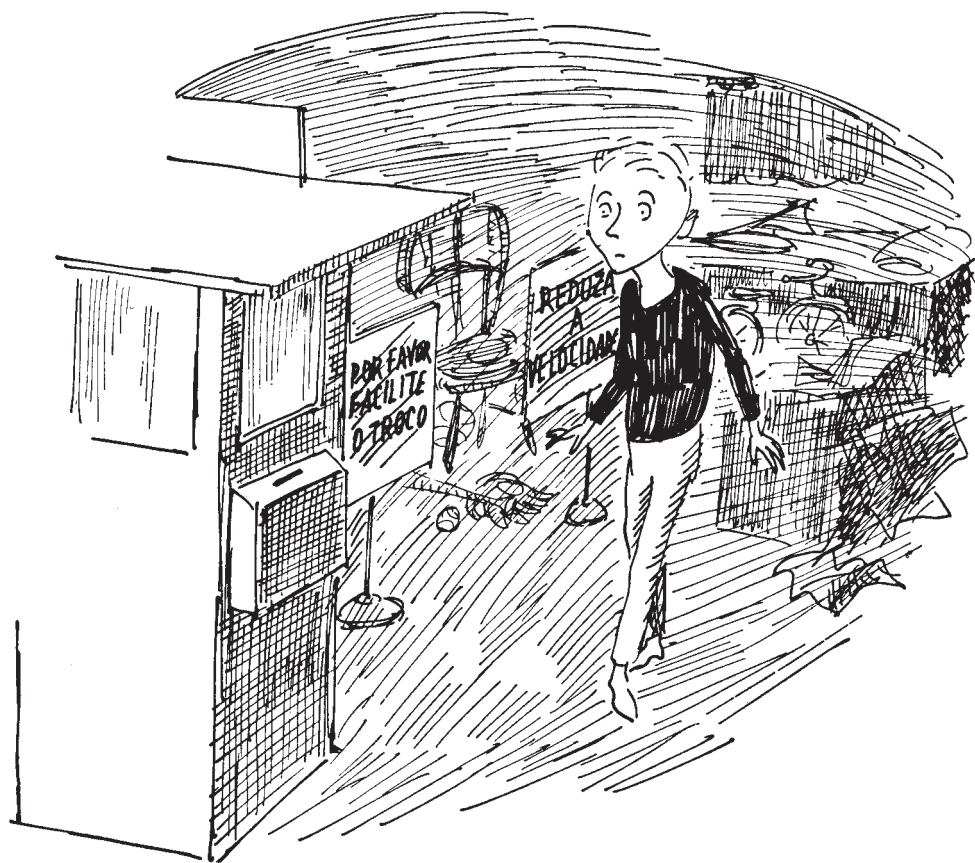
“Diversas moedas para pagamento dos pedágios.

“Um (1) mapa, atualizado e cuidadosamente desenhado por mestres da cartografia, mostrando acidentes naturais e obras feitas pelo homem.

“Um (1) livro de regras e regulamentos de trânsito, o qual não pode ser dobrado nem quebrado.”

E, em letras menores no pé da página, finalizava: “Não garantimos nenhum resultado, mas, em caso de insatisfação, seu tempo perdido será prontamente restituído”.

Seguindo as instruções, que mandavam cortar aqui, levan-



tar ali e dobrar todas as beiradas, num instante Milo desempacotou a cabine e a instalou sobre a base. Colocou as janelas, prendeu o teto (que se estendia para os lados) e fixou o coletor de moedas. Parecia muito com as cabines de pedágio que ele vira mil vezes nas viagens da família, embora fosse obviamente muito menor e pintada de um vermelho berrante.

“Que presente mais estranho”, pensou. “O mínimo que tinham de fazer era mandar uma estrada junto, porque senão a cabine não tem nenhuma utilidade.” Mas, como naquele mo-

mento não queria brincar com nenhuma outra coisa, armou também os três sinais:

REDUZA A VELOCIDADE AO SE APROXIMAR DO PE-
DÁGIO

POR FAVOR, FACILITE O TROCO

NÃO SE ESQUEÇA DA DIREÇÃO A TOMAR

Abriu lentamente o mapa. Como dizia o folheto, era um mapa bonito, muito colorido, mostrando as estradas principais, os rios e mares, as cidades e vilarejos, as montanhas e vales, as encruzilhadas e desvios, assim como os locais de maior interesse paisagístico e histórico.

O único problema é que Milo nunca tinha ouvido falar de nenhum dos lugares ali indicados, sem contar que os nomes pareciam bem esquisitos.

“Não acho que esse país exista de verdade”, ele concluiu após um exame atento. “Bom, mas de qualquer jeito não importa mesmo.” Fechou os olhos e espetou o dedo no mapa.

“Dicionópolis”, leu Milo lentamente ao ver o lugar que seu dedo havia escolhido. “Ora bolas, tanto faz ir para lá ou para qualquer outro lugar.”

Atravessou o quarto e tirou cuidadosamente o pó que cobria o carro. Só então, pegando o mapa e o livro de regras, entrou no carro e, na falta de coisa melhor a fazer, dirigiu devagar até a cabine. Ao depositar a moeda e seguir em frente, disse a si mesmo sem grande entusiasmo: “Tomara que seja um jogo interessante, senão vai ser uma tarde chatíssima”.

