



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA - UESB
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS - DFCH
COLEGIADO DO CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL - CCCA

ARTHUR LIMA WANDERLEY CORREIA

VAGABUNDOS E O SENHOR DAS MOSCAS
(Memorial Analítico-Descritivo; Modalidade: Roteiro de Longa-Metragem)

VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

2022

ARTHUR LIMA WANDERLEY CORREIA

VAGABUNDOS E O SENHOR DAS MOSCAS

(Memorial Analítico-Descritivo; Modalidade: Roteiro de Longa-Metragem)

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, como requisito obrigatório para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Silva Amorim

VITÓRIA DA CONQUISTA – BA

2022

ARTHUR LIMA WANDERLEY CORREIA

VAGABUNDOS E O SENHOR DAS MOSCAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, como requisito obrigatório para obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Profa. Dra. Adriana Silva Amorim.

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Adriana Silva Amorim

Prof. Dr. Eder Amaral e Silva

B.el Raul Ribeiro Miranda dos Santos

Vitória da Conquista, 10 de Novembro de 2022

AGRADECIMENTOS

Obrigado! Inicio e termino o presente trabalho com essa palavra de gratidão a todos que me incentivaram e inspiraram nessa trajetória árdua até o fim do curso. Agradeço a meu pai Arthur Cláudio que me ensinou a importância de pensar criticamente, olhar para os vários lados de uma questão e ter fé no que acredita. A minha mãe Jaqueline Lima, obrigado por pegar no meu pé quando erro, mostrar que nem tudo são flores, mas independente da situação sempre terei um porto seguro nos braços da família.

A minha irmã Ana Laura, dentre todos a que mais sofre com minhas atentações, mas me apoia em toda loucura. Minha avó Maria e vó Samuel, obrigado por toda tranquilidade que me acalma quando me perco. Em especial a vovó Nalva, você é minha maior inspiração, esse trabalho dedico a ti com todo meu amor. Guerreira de muitas lutas, entre vitórias e derrotas você me ensina a não desistir e acreditar na arte que move a alma.

Sou grato também a todos os professores da minha vida. Aos professores do curso de Cinema e Audiovisual da UESB, obrigado por sempre estarem dispostos a ajudar e ensinar, além da paciência de tantos como Cristiano e Rogério que me orientaram em projetos inacabados por minha constante mudança de tema. Não poderia deixar de agradecer também a minha orientadora Adriana Amorim, minha orientadora maravilhosa que alegra qualquer ambiente, obrigado por tantas oportunidades.

Aos meus amigos, obrigado por sempre acreditarem em mim e se animarem quando inicio um novo projeto. A Raul Ribeiro, o realista que entende tanto de roteiro que algumas pessoas o chamam de especialista, você me inspira a correr atrás do meu sonho de roteirista.

A todos os alunos que tive, obrigado por me ensinarem tanto, esse trabalho também dedico a vocês!

RESUMO

O presente memorial analítico-descritivo refere-se ao Trabalho de Conclusão de Curso “Vagabundos e o Senhor das Moscas”, um roteiro de longa-metragem de animação. Embasado no estudo da escrita, estrutura e ferramentas de roteiro, análise fílmica e referências pessoais – o roteiro pretende imaginar uma sociedade controlada por mecanismos tecnológicos e ideológicos que atuam na manutenção de sua submissão para o entretenimento de outros. O projeto justifica-se na importância de criar uma história para o público de massas que discuta como mentiras e meias verdades fazem parte do nosso cotidiano e não é errado buscar a libertação daquilo que não nos encaixamos. O memorial relata o percurso da escrita, evidenciando os estudos sobre estrutura e narrativa; referências visuais e narrativas; e o processo criativo com certos percalços e soluções.

Palavras-chave: Roteiro, Animação, Processo Criativo, Ficção científica.

LISTA DE FIGURAS E TABELAS

Figura 1	Rascunhos do multiverso.	Pg.10
Figura 2	Paradigma de Syd Field. Fonte: O manual do roteiro.	Pg. 11
Figura 3	Imagem do Sequence-approach no curso Navega com Anna Muylaert.	Pg. 13
Figura 4	Dissecando um filme - Clube da Luta, etapa 2.	Pg. 16
Figura 5	Dissecando um filme - Clube da Luta, etapa 3.	Pg. 17
Figura 6	Story Circle de Dan Harmon. Fonte: Artigo do Instituto de cinema de SP.	Pg. 18
Figura 7	Story-circle em Vagabundos e o senhor das moscas.	Pg. 19
Figura 8	Modelo interface-cérebro-máquina.	Pg. 20
Figura 9	Temas das fake news para Bolsonaro e Haddad.	Pg. 23
Figura 10	Aula de artes em projeto social no Miro Cairo – vitória da conquista.	Pg. 25
Figura 11	Quadro “O Anjo caído” de Alexandre Cabanel (1847).	Pg. 29
Figura 12	Sigilo Belzebu na Goétia.	Pg. 29
Figura 13	Como escrever tramas: como o autor de Jurassic Park escrevia histórias (canal Raoni Marqs).	Pg. 31
Figura 14	Parede do quarto com método Crichton adaptado.	Pg. 32
Figura 15	Favela na introdução do filme Pixote: A lei do mais fraco (1980).	Pg. 34
Figura 16	Suzaku Kururugi (esquerda) e Lelouch Lamperouge (direita), personagens do anime Code Geass: Lelouch of the rebellion.	Pg. 37
Figura 17	Sinopse e Beats da cena 99 de Vagabundos e o senhor das Moscas.	Pg. 41
Figura 18	Disposição dos personagens de Vagabundos e o senhor das moscas, durante o confronto na Fazenda 7; site Roll 20.	Pg. 41

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1 ALICERCES NARRATIVOS	11
1.1 Estruturas Paradigmáticas	11
1.2 Jornadas Arquetípicas	13
1.3 Construção Narrativa	17
1.4 Gênero e Animação.....	19
2 ANTES DA ESCRITA: INSPIRAÇÕES E REFERÊNCIAS	23
2.1 Nasce uma ideia	23
2.2 Ideia toma forma	24
2.3 Ideia amadurece	27
3 O DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO	31
3.1 Mundo ficcional	33
3.1.1 Ambientação	33
3.1.2 Personagens na trama	36
3.2 Escrevendo o roteiro	38
3.3 Futuro do projeto	42
CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	44
APÊNDICE I – STORYLINE E SINOPSE	47
APÊNDICE II – PERFIL DOS PERSONAGENS	50
ANEXO A – DISSECANDO CL ETAPA 2	51
ANEXO B – DISSECANDO CL ETAPA 3	56

INTRODUÇÃO

Durante o ensino médio me via mais no mundo da lua do que na sala de aula. Aulas de biologia, matemática e física pouco me interessavam e por vezes passava o tempo criando mundos fantásticos no caderno... Um mundo onde os deuses nórdicos e gregos escolhem humanos para representá-los em um battle royale, outro onde a sociedade identifica de quem você reencarnara, outra onde rebeldes voltam no tempo para estudar como derrotar seu governo tirânico no presente. Tantas histórias geraram uma enciclopédia de um multiverso que sempre quis escrever, não importava para que mídia, então passei no vestibular da UESB para o curso de Cinema e Audiovisual.

Toda trajetória tem desvios, caminhos paralelos e por vezes não completamos todo o percurso; posso dizer que minha relação com tudo é meio caótica e a universidade não foi diferente. Entrei com o objetivo de construir melhor minhas histórias e acredito ter desenvolvido boas ferramentas para isso, mas talvez a maior lição tenha sido entender porque escrevo histórias: Comunicar o que sinto.

A comunicação faz parte do cotidiano de todo ser vivo. Até mesmo insetos, como abelhas e formigas, podem se comunicar de maneira sofisticada, informando a localização de alimentos por exemplo. Mas certamente o ser humano atingiu um novo nível.

De acordo com Yuval Noah Harari em seu livro “Sapiens: Uma breve história da humanidade”, publicado no Brasil em 2020 pela Companhia Das Letras:

[...] A característica verdadeiramente única de nossa linguagem não reside em sua capacidade de transmitir informações sobre homens e leões. Ao contrário, está na capacidade de transmitir informações sobre coisas que não existem. Até onde sabemos, apenas os sapiens podem falar sobre tipos de entidades que nunca viram, tocaram ou cheiraram. (HARIRI, 2020, p.35)

Se temos a capacidade de falar e compreender o que não existe, podemos criar o que ainda não foi feito, suprir uma necessidade interna com base em uma “mentira” e acima de tudo contar uma história. Temos feito isso desde sempre, pela oralidade, gestual, pintura, literatura, etc. Assim como qualquer outro escritor, faço parte de um movimento histórico de pessoas que escolheram transmitir suas “mentiras” no contar história, falar sobre o que sente e pensa a partir de personagens, mundos e situações.

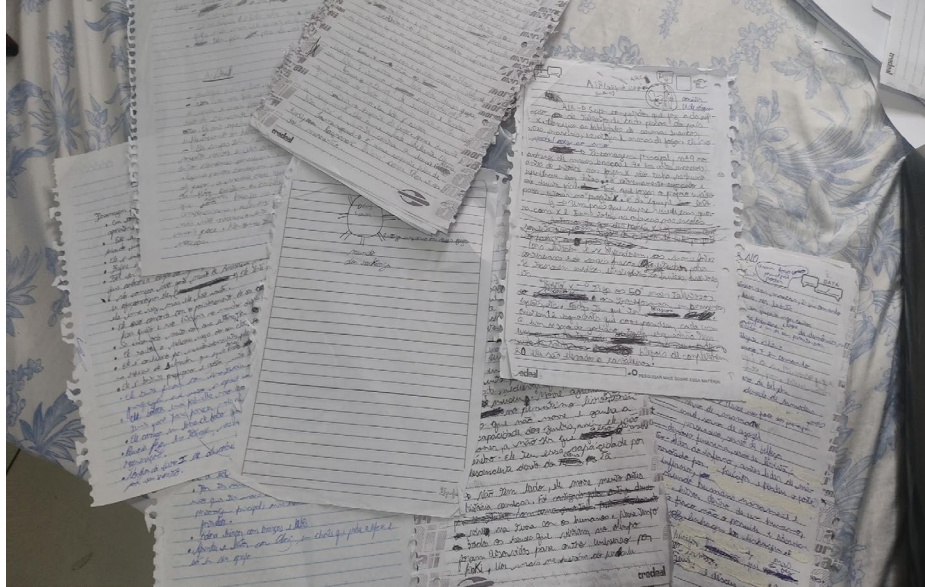


Figura 1: Rascunhos do multiverso

Segundo o regimento do TCC, o roteiro de roteiro de longa metragem deve conter no mínimo setenta e uma páginas na modalidade escolhida por mim, além do presente memorial. Para tal, elenquei alguns objetivos durante o processo, como: Desenvolver e compreender minha metodologia de escrita, estrutura e ferramenta de roteiro, além da criação de universo ficcional para o gênero de ação e Sci-fi.

No primeiro capítulo deste memorial, intitulado “Alicerces Narrativos”, abordo os conceitos e ferramentas que utilizo para o desenvolvimento do roteiro de longa metragem, passando por estruturas paradigmáticas como o paradigma de Syd Field e sequence-approach; jornadas arquetípicas como a promessa da virgem e o estudo concreto da sua utilização em *Clube da luta* (1999); construção narrativa ao utilizar um método próximo ao dos escritores Dan Harmon e Tyler Mowery; e o gênero, onde estudo sobre a utilização da ação nos animes shonen junto ao sci-fi.

No segundo capítulo, intitulado “Antes da escrita: Inspirações e referências”, reflito sobre o que me levou a história que desenvolvo, passando desde a campanha eleitoral para presidente do Brasil em 2018, meu Transtorno de Deficit de Atenção e Hiperatividade, trabalho em projetos sociais de vitória da conquista e filmes, séries e animes que me inspiraram.

O terceiro capítulo, intitulado “O desenvolvimento do roteiro”, exponho meu método de criação inspirado no Michael Crichton, a ambientação e personagens na trama do filme; a experiência a escrita do roteiro propriamente dito, com seus percalços e soluções que dei para contornar; finalizando com o futuro do projeto e o que pretendo fazer com o mesmo.

1 ALICERCES NARRATIVOS

1.1 Estruturas paradigmáticas

Sendo essencialmente uma arte coletiva, o cinema necessita de várias áreas para a produção fílmica e o roteiro está na gênese desse processo, servindo como um guião para toda a cadeia de produção e por isso necessita ser claro, objetivo e coeso, seguindo regras específicas de formatação, no meu caso o “Master Scenes”, que buscam atingir uma métrica de 1 página equivalente a 1 minuto de filme.

Segundo o roteirista e professor Syd Field (2001, p.11,12) “O roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizados no contexto dramático.” e diferente de outras obras escritas, o roteiro não é o produto final. Como roteirista, tenho ciência que minha narrativa deve atender a linguagem cinematográfica, mas há algo que toda história tem... um começo, meio e fim.

Essa estrutura já era observada por Aristóteles em “A poética” na Grécia antiga, mas ganhou moldes cinematográficos com o paradigma de Syd Field em seu livro “O manual do roteiro”, forte guia em minha trajetória acadêmica e criativa.

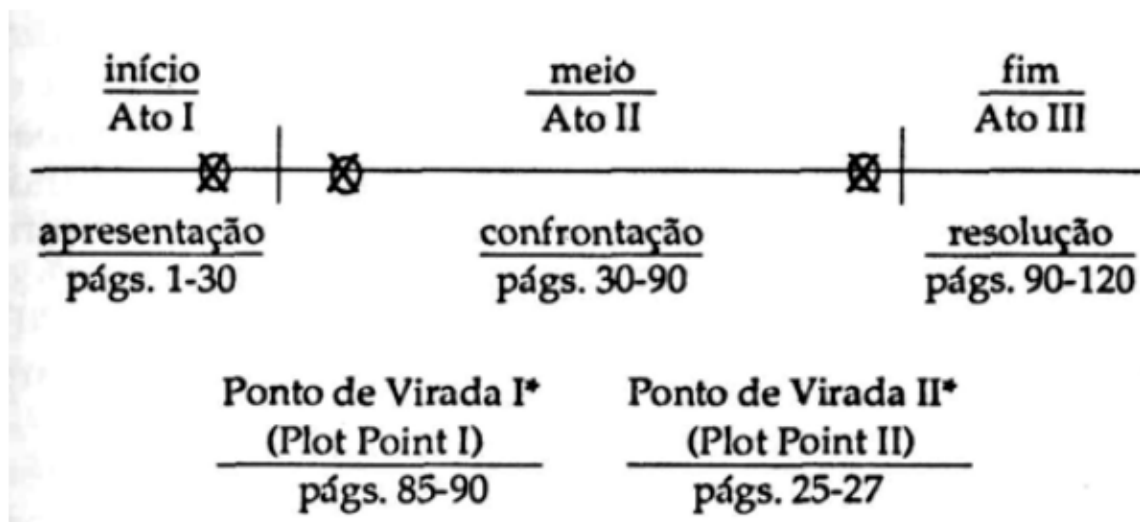


Figura 2: Paradigma de Syd Field. Fonte: O manual do roteiro.

O paradigma parece restritivo ao estabelecer até mesmo paginação para cada ato e ponto de virada, mas é um modelo estrutural e não uma fórmula, assim posto, ajuda a manter o todo da história coeso e instigante. Cada um dos 3 atos tem contextos dramáticos específicos que

atuam a favor do desenvolvimento da história como um todo. Tendo em vista um filme de 120 minutos:

Ato 1, contexto apresentação, onde o roteirista tem aproximadamente 30 páginas para apresentar a história, personagens principais e seus relacionamentos, cenário e mundo, assim como o acontecimento que move o protagonista para a confrontação.

Ato 2, contexto confrontação, a maior parte do filme, sendo aproximadamente 60 páginas. O protagonista já saiu em busca do seu objetivo e enfrenta obstáculo após obstáculo para conseguir o que quer.

Ato 3, contexto resolução, representando aproximadamente 30 páginas e soluciona a história como um todo, sendo o embate final entre o protagonista e o antagonista, além de responder se o personagem principal consegue atingir seu objetivo ou não.

Entre os atos, Syd Field estabelece os Pontos de viradas (Plot-points) sendo qualquer evento, incidente ou episódio que “engancha” na ação e a reverte para outra direção, outro contexto dramático.

Tendo ciência de tudo isso me vi frustrado por não conseguir estabelecer conflito suficiente para um longa-metragem. Estando no mar das infinitas possibilidades narrativas, busquei formas de estruturar minha história que seguissem o paradigma de Syd Field, mas que fragmentassem mais a estrutura, até que me deparei com o Sequence-Approach em uma aula com a Anna Muylaert no curso do “Navega”.

A estrutura foi idealizada pelo roteirista, diretor e professor tcheco Frank Daniel ao observar longas-metragens em película divididos em rolos de 10-15 minutos. De acordo com Jaqueline M. Souza em seu artigo “8 sequence-approach” no site Tertúlia narrativa:

Daniel propunha um formato de escrita parecido com o utilizado no primeiro cinema, em que se pensasse a escrita como sequências equivalentes a duração de um rolo. A abordagem de sequência de Daniel divide o roteiro então em 8 sequências, cada uma delas pensada como um microfilme. Ele dividia sua estrutura geral em 3 atos, subdividido nas sequências. (SOUZA,2018)

Em seu curso, “Roteiro cinematográfico com Anna Muylaert”, Anna Muylaert diz utilizar o sequence-approach em seus roteiros com algumas alterações.

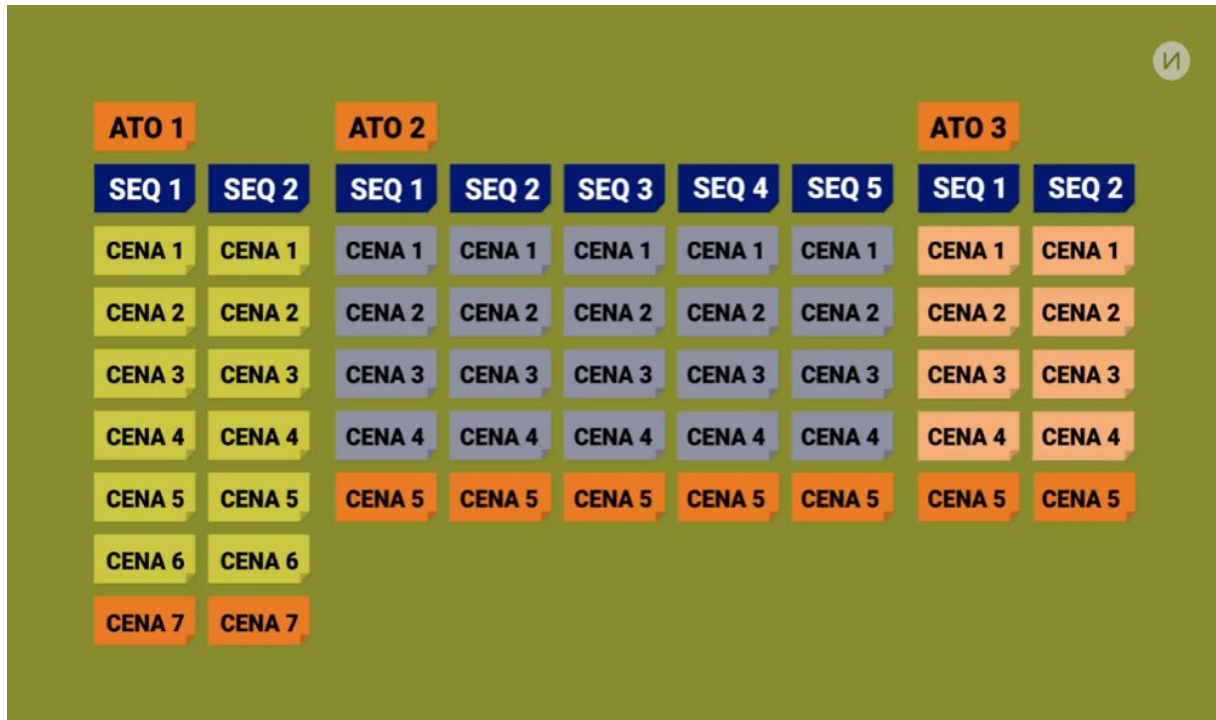


Figura 3: Imagem do Sequence-approach no curso Navega com Anna Muylaert

Cada sequência tem sua unidade de ação dramática e avança a narrativa do filme como um todo, onde cada ato respeita seu contexto dramático. Ao invés de 8 sequências desenvolvidas por Frank Daniel, Anna Muylaert propõe um total de nove, tendo ao fim de cada uma delas o que chama de “cena tônica”, ponto de virada que leva a sequência subsequente. Buscando uma fluidez narrativa e coesão, a autora propõe que cada cena tenha em média 2 minutos, além do ato 2 e 3 com menos cenas por sequência.

Estabeleci a princípio que Ponto de virada 1, do Syd Field, seria a cena tônica da sequência 2 do ato 1 e o Ponto de virada 2 sendo cena tônica da sequência 5 do ato 2.

1.2 Jornadas arquetípicas

Definir a jornada do protagonista é essencial para a construção de uma boa história, afinal é por sua ótica que o público consome o filme e o autor alicerça sua narrativa. Essa relação quase dialética autor-história-público contribui, junto a outros agentes, para a formação de elementos narrativos comuns a várias histórias. Segundo o roteirista e escritor Christopher Vogler (2006, p.24) “Todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontradas universalmente em mitos, conto de fadas, sonhos e filmes”.

Vogler mapeia tais elementos em seu livro “A jornada do escritor, estruturas míticas para escritores”, estruturando os 12 passos da “Jornada do herói”, famosa jornada arquetípica onde o “herói” sai do seu mundo comum para o mundo especial, se adaptando, criando aliados e inimigos, enfrentando provações até finalmente voltar ao mundo comum completamente transformado pela experiência.

A questão fundamental na jornada do herói, é sua transformação pela experiência vivida no mundo especial e seu retorno ao mundo comum. A medida que fui construindo o universo, percebi que elevaria o conflito e tema ao trabalhar na dinâmica contínua entre os dois mundos. Tal relação se fazia presente em alguns filmes e ao analisar “Clube da luta” (1999) me deparei com “A promessa da virgem”.

Ao utilizar o arquétipo da virgem, Kim Hudson propôs a jornada pela primeira vez em seu livro “A promessa da virgem: Escrevendo histórias do despertar criativo, espiritual e sexual feminino”, esse processo se deu após anos estudando contos de fadas e relacionando-os com os arquétipos Jungianos. Sobre os arquétipos e suas jornadas, Jaqueline M. Souza diz em seu artigo “A promessa da virgem” no site Tertúlia narrativa:

...o herói passa por uma jornada exterior e a jornada da Virgem é interna. Enquanto o herói precisa se lançar em um mundo novo e desconhecido para se provar, realizando literalmente uma jornada/viagem, a Virgem passa por sua jornada sem sair de sua comunidade, descobrindo uma faceta de sua personalidade que ela escondia por pressão social. (SOUZA,2018)

Em vez de mundo comum e mundo especial, a promessa da virgem propõe o constante trânsito da protagonista entre o seu mundo dependente e mundo secreto, lugar de conforto onde expressa um lado reprimido pela pressão social. O herói, por meio dos seus feitos, busca atingir um ideal que é bem querido em sua comunidade; a virgem tenta se emancipar do papel que lhe é dado no grupo, visto que limita sua visão sobre si mesma. Hudson elenca 13 etapas que constituem a estrutura:

1- Mundo dependente: A história começa em um mundo do qual a protagonista é dependente, seja bem intencionado ou não, sua comunidade ou família que a oprime, impedindo-a de ser o que realmente é.

2- O preço da conformidade: O que a personagem está abrindo mão para poder se conformar com os padrões. Suspensão do verdadeiro eu, ainda que não saiba a virgem tem talentos, sonhos e desejos restringidos pelas limitações emocionais, sociais e físicas do mundo dependente.

3- Oportunidade de brilhar: Vemos a primeira ação que expressa o potencial da virgem e foi de suma importância conhecer seu mundo dependente e o preço que ela paga pela conformidade para elevar a compreensão do público sobre o potencial “desperdiçado” da virgem.

4- Vestir para o papel: Ela nunca mais será a mesma. Ao experimentar pela primeira vez algo que nunca fizera e se descobrir nisso, a virgem entende seu propósito.

5- Mundo secreto: Uma vez criado o gosto por esse algo, a virgem cria um lugar secreto onde pode nutri-lo. Espaço onde se sinta segura, sem as pressões e cobranças do mundo dependente, a partir daí são idas e vindas entre os dois mundos.

6- Não cabe mais no mundo: Os momentos que passa no mundo secreto aumentam seus poderes sobre a nova habilidade ou conhecimento e a virgem começa a acreditar que seu sonho é possível. Mas o mundo dependente percebe os primeiros sinais de suas transformação, ela percebe que não pode conciliar os dois mundos para sempre.

7- É pega brilhando: O segredo é revelado e ao colidir os dois mundos, as consequências são manifestas. Por vezes a virgem é exilada, punida ou humilhada.

8- Deixa para trás o que a segurava: Abandona parte do seu eu passado para conseguir mudar. Um importante ponto de virada na psiquê do personagem que após um momento de clareza reconhece-se capaz de realizar seu sonho.

9- Reino em Caos: O mundo dependente dela entra em caos, normalmente por não saber lidar com as escolhas dela.

10- Vaga pelo deserto: Momento de dúvida, um teste para sabermos se a protagonista abdicará das suas aspirações em sinal de conformidade ou seguirá pelo caminho que realmente a completa, mesmo sem saber se sobreviverá a isso.

11- Escolhe brilhar: A decisão é seguir seu sonho. Escolhe brilhar em vez de apagar sua luz para ter segurança.

12- Reorganização: Com seu novo eu visível ao mundo, a protagonista fica sem proteção, mas consegue se reconectar com seu mundo dependente.

13- O reino brilha mais do que nunca: Após se reorganizar, o mundo dependente vê que é atrasado e opressivo e muda para um ambiente mais acolhedor e respeitoso.

Tais etapas permitem explorar o peso da conformidade, uma questão fundamental que busco tratar no roteiro, além disso, esse constante trânsito entre dois mundos trás a tona mais conflitos internos, já que a mudança do protagonista é percebida por aqueles ao redor que não vivenciam a mesma aventura.

Há uma tendência a generalizar as jornadas arquetípicas e narrativas, mas elas não têm gênero. Assim como a Jornada do Herói não traduz uma trajetória necessariamente masculina, a promessa da virgem não explora uma trajetória necessariamente feminina. Alguns exemplos de promessa da virgem são: Cisne Negro (2010), Os incríveis (2004), Clube da luta (1999), Enrolados (2010).

Já entendendo os principais conceitos do sequence-approach e da promessa da virgem, faltava encaixar os dois conceitos de forma eficiente e dramaticamente interessante. Me volto então a pesquisar no Youtube alguns vídeos de roteiristas, processos criativos, análises filmicas em canais como: Narratologia, Raoni Marqs, Narrativando, Rolê do roteiro, Lully de verdade, Entre planos, Tyler Mowery e Wisecrack. Essas pesquisas me ajudaram a analisar e “dissecar” alguns filmes que acreditava ter uma estrutura próxima do que vislumbrava para minha história, como é o caso de Clube da Luta (1999).

Dissecando um filme – Clube da luta	Etapa 2
ATO 1	
- Interior da boca do narrador, cena do confronto final entre Tyler e narrador, onde o último explica situação das bombas 1	
- Tempo volta, narrador nos braços de BOB no grupo de apoio para pessoas com câncer de testículo. Ele fala sobre Bob 2	
- Volta mais ainda no tempo, na cama e posteriormente no trabalho com insônia. Chefe lhe diz que narrador precisará viajar a trabalho 3	
- Narrador cagando e comprando coisas da revista 4	
- Ele mostrando seu apartamento 5	
- No médico, fala de sua insônia e pede remédio. O médico fala dos grupos de câncer 6	
- Grupo de câncer de testículo, após o depoimento de um cara, formam-se duplas e narrador fica com Bob, primeira catarse dele no grupo 7	
- Dorme bem e sequência dele indo a vários grupos 8	
- Meditação guiada em um auditório, narrador adentra em sua “caverna” e encontra um pinguim dentro 9	
- Novamente nos braços de Bob, até a chegada de Marla 10	

Figura 4: Dissecando um filme - Clube da Luta, etapa 2

Após assistir ao filme uma vez, reassisti outras estabelecendo os pontos de viradas, Midpoint¹ e cada uma das cenas do filme.

¹ Também conhecido como “Climax no meio do ato”, é a técnica de criar um grande ponto de virada no meio do segundo ato, acelerando o passo no meio do filme. (fonte: Story, p.211)

Dissecando um filme – Clube da Luta		Etapa 3	
Objetivos narrativos ATO 1 - Personagem principal A - Personagens sec. B - Estilo narrativo C - Conflito - D - Mundo dependente E - Mundo secreto F - PV1 G - Conflito + H	ATO 2A - Personagem principal A - Personagens sec. B - Estilo narrativo C - Conflito - D - Mundo dependente E - Mundo secreto F - Conflito + H - Midpoint I	ATO 2B - Personagem principal A - Personagens sec. B - Estilo narrativo C - Conflito - D - Resquício do Mundo dependente E - Mundo secreto F - Conflito + H -PV 2 L	ATO 3 - Personagem principal A - Personagens sec. B - Estilo narrativo C - Conflito - D - Resquício do mundo dependente E - Mundo secreto F - Conflito + H -Climax M
Tradução ATO 1 A,C- Narrador personagem 1 A,B,D- Relação Narr/Maria 2 A,B,D,F,G,H- Relação Narr/Tyler 3 A,B, H- Relação Narr./ Bob 4 E, D- Insônia 5 E, H- Consumismo 6 E, H - Grupos de apoio 7 E, D- Trabalho 8 C-Quebra de tempo 9 G-Ligar Tyler 10 C- Imaginação 11 F, H- "Anarquia" 12	ATO 2A A, B, D - Relação Narr/Maria 2 A, B, H, F- Relação Narr/Tyler 3 A, B, H, F - Relação Narr/Bob 4 E, D, I - Trabalho 8 C- Imaginação 11 F, H,- Anarquia 12 F, D/H - Nova casa 13 F, H - Clube da luta 14 D, B- Relação Maria/Tyler 15 E- Polícia 16 E, I, H - Sair do trabalho 17	ATO 2B A, B, D - Relação Narr/Maria 2 A, B, H/D, F- Relação Narr/Tyler 3 A, B, H, F - Relação Narr/Bob 4 C- Imaginação 11 F, H/D- Anarquia 12 F, H - Clube da luta 14 E- Polícia 16 D, F- Projeto destruição 17 D- Traços da verdade 18 D, L- Descobrimdo a verdade 19	ATO 3 A, B, H - Relação Narr/Maria 2 A, B, D, F- Relação Narr/Tyler 3 F - Anarquia 12 E- Polícia 16 D, F- Projeto destruição 17 F, E, H- querendo reverter plano 20 M, D, F- Confronto final 21
Movimentos ATO 1 1,3- Confronto final Tyler e Narrador 7 9,4,7- Nos braços de Bob 2 9,5,8- Na cama e trabalho insone 3 6- Comprando coisas 4,5 5- Indo ao médico 6	ATO 2A 3,11,12 - No bar narr conversa com Tyler, saem na porrada pela primeira vez 21,22,23,24,25 3,13- - Vai morar na casa de Tyler, é uma pocilga 26,27 3,13+,8,12,14- Mais pessoas se	ATO 2B 14,12 – Tudo parece bem com o clube da luta 84 14, 12 – Tyler dando tarefas de casa para membros cometerem atos de vandalismo e dito sobre	ATO 3 2, 17 - Acorda no hotel, vê que fez ligações enquanto dormia e ao chegar em casa não encontra ninguém 88,89 17, 20 - Liga para os prédios que são alvos do projeto, mas já estão tomados 90

Figura 5: Dissecando um filme - Clube da Luta, etapa 3

Após ter todas as cenas elencadas, estabeleci os objetivos narrativas de cada ato tendo em vista os conceitos da jornada arquetípica da promessa da virgem simbolizando cada um com letras e abaixo estabeleci como se traduz na trama de forma mais subjetiva e simbolizei cada um com números. Por fim, o movimento diz respeito a ação desses conceitos nas cenas, onde escrevo resumidamente a ação e as cenas que a representam, essas elencadas na etapa anterior.

“Dissecar” o filme foi de grande auxílio para entender como a estrutura e Jornada se traduz em tela, como os personagens se modificam e todos esse emaranhado de conceitos se ajustam de tal forma que potencialize a trama. Mais informações nos anexos A e B.

1.3 Construção narrativa

Se Syd Field (2001,p.12) diz “O paradigma é um modelo [...] O paradigma de uma mesa, por exemplo, é um tampo com 4 pernas”, a jornada arquetípica seria o material escolhido para a mesa: ferro, madeira, vidro; e a construção narrativa diz respeito a como seria a mesa: alta, baixa, redonda, quadrada, cor azul, cor verde. Ou seja, como trabalho os elementos da jornada arquetípica dentro da minha estrutura paradigmática para criar uma história original.

Um dos canais de roteiro que acompanho no youtube é Tyler Mowery, do roteirista de mesmo nome que analisa estrutura de filmes e conceitos da narratologia, além de expor seu processo criativo. Em seu vídeo “I Wrote A Screenplay In 48 Hours”, mostra sua metodologia de escrita minuciosamente, utilizando o Story-circle de Dan Harmon, criador de séries como Community e Rick and Morty.

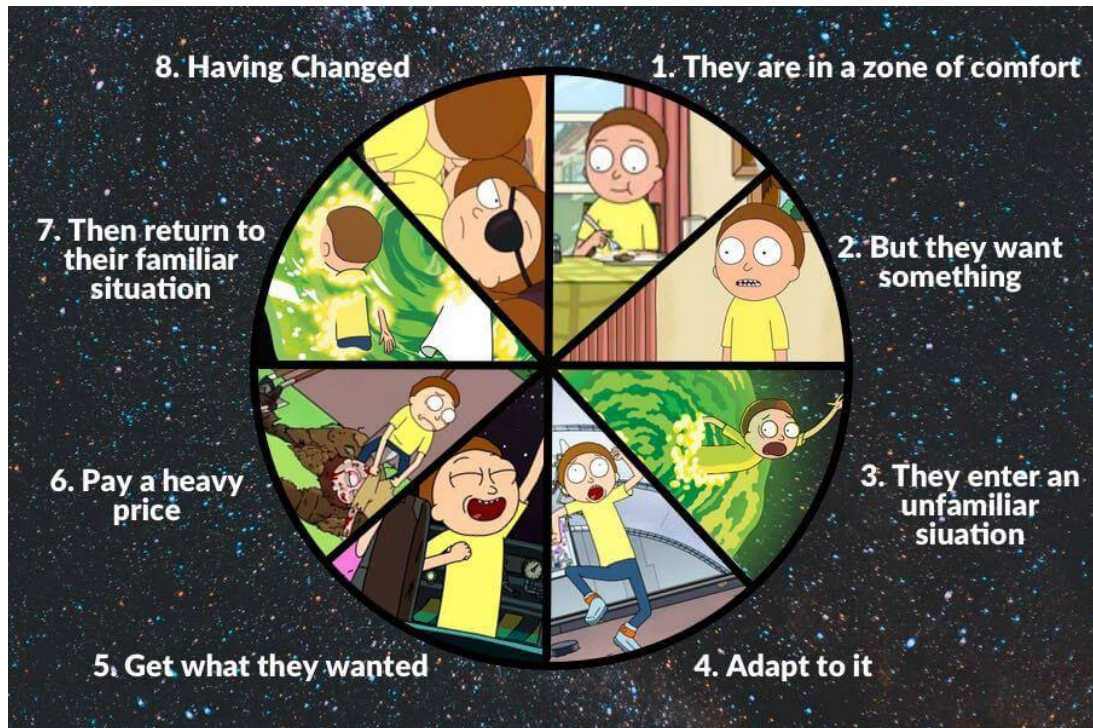


Figura 6: Story Circle de Dan Harmon. Fonte: Artigo do Instituto de cinema de SP.

O youtuber utiliza a “simplificação” da Jornada do Herói proposta por Dan Harmon e divide suas oito etapas dentro dos 3 atos, ou seja: etapas 1. e 2. referentes ao ato um; 3. e 4. referentes ao ato dois A; 5. e 6. referentes ao ato dois B e 7. e 8. referentes ao ato três. O círculo parecia uma ótima forma de visualizar a história como um todo, então simplifiquei os conceitos da promessa da virgem em uma estrutura circular de 9 partes, afinal ainda utilizaria o sequence-approach, que me guiariam narrativamente em cada uma das sequências.

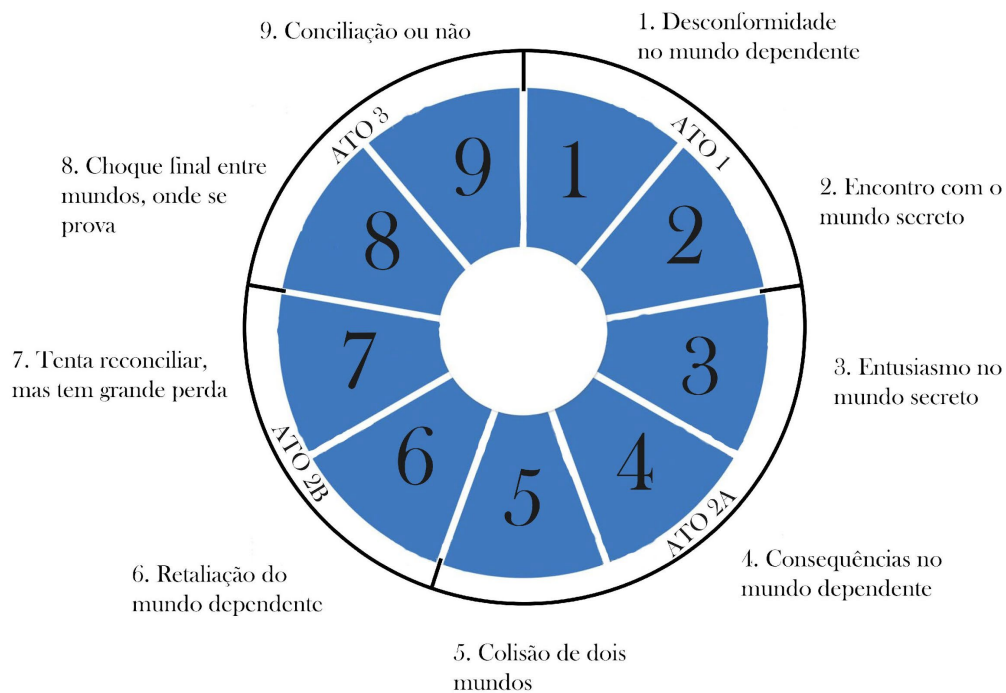


Figura 7: Story-circle em *Vagabundos e o senhor das moscas*

Optei por expandir o ato 2A e explorar mais o constante trânsito entre os dois mundos, ainda que, olhando em retrospecto, tal decisão tenha lentificado a história. O mundo dependente se apresenta, para o protagonista João, como a escola, trabalho, família, anjos e o mundo secreto está transposta através dos antigos companheiros, zona das flores e a ginga, estilo de luta que tem contato. Assim como *Clube da luta* (1999) de David Fincher, o Midpoint e fim da quinta sequência, representa um rompimento com o mundo dependente, levando a trama para outra direção.

1.4 Gênero e animação

Contamos histórias muito antes da invenção de qualquer mídia que as difundisse. Seja pela oralidade, teatro, literatura, TV ou cinema, os autores criaram uma infinidade de padrões para histórias e buscando o delineamento comum entre algumas classificam-se os gêneros. Em seu livro *Story*, Robert McKee elenca alguns gêneros e subgêneros utilizados por roteiristas. Ele diz que “em futuros hipotéticos que tipicamente são infernos tecnológicos de caos e tirania, um escritor de ficção científica frequentemente junta o épico moderno do homem contra o estado

á ação/aventura” (MCKEE, p. 91). Sendo assim, meu roteiro poderia ser definido como uma ficção científica com elementos de ação e aventura.

Sobre o “Sci-fi”, leis e princípios científicos são utilizados pelo autor na construção de universos onde a civilização avançou sua tecnologia em relação ao momento em que a obra é escrita. Essas histórias, no entanto, raramente pretendem prever sobre qual será o futuro da humanidade e ironicamente se relacionam mais com o presente do que o futuro. O otimismo e celebração do progresso e avanços científicos nas ficções científicas americanas pré-segunda guerra mundial encabeçadas por John W. Campbell, o Cyberpunk nos anos 80 mesclando a alta tecnologia e baixa qualidade de vida e a crescente preocupação com o meio ambiente nos anos 90. Tenho ciência da realidade material e contexto histórico que estou inserido e tentei refletir sobre essas questões na obra. A ficção científica já foi para o espaço, outras linhas temporais e dimensões, encontrou novas raças, mas busquei uma faceta pouco usual, o cérebro humano.

Os estudos do cientista brasileiro Miguel Nicolelis o fez desenvolver o que se chama interface-cérebro-máquina (ICM), tecnologia que tem como objetivo conectar o cérebro humano a computadores ou dispositivos eletrônicos. No podcast “Miguel Nicolelis [+Álvaro Machado Dias e Sacani] – Flow #48” o cientista descreve seu experimento onde registra a atividade elétrica que o cérebro produz para gerar comportamentos motores, os computadores liam a atividade elétrica, extraíam a informação, transformavam digitalmente em comandos e remetiam para um robô. O experimento em ratos e macacos, fez com que o cérebro dos animais se dessem conta de que era possível realizar um comportamento sem mover um músculo.

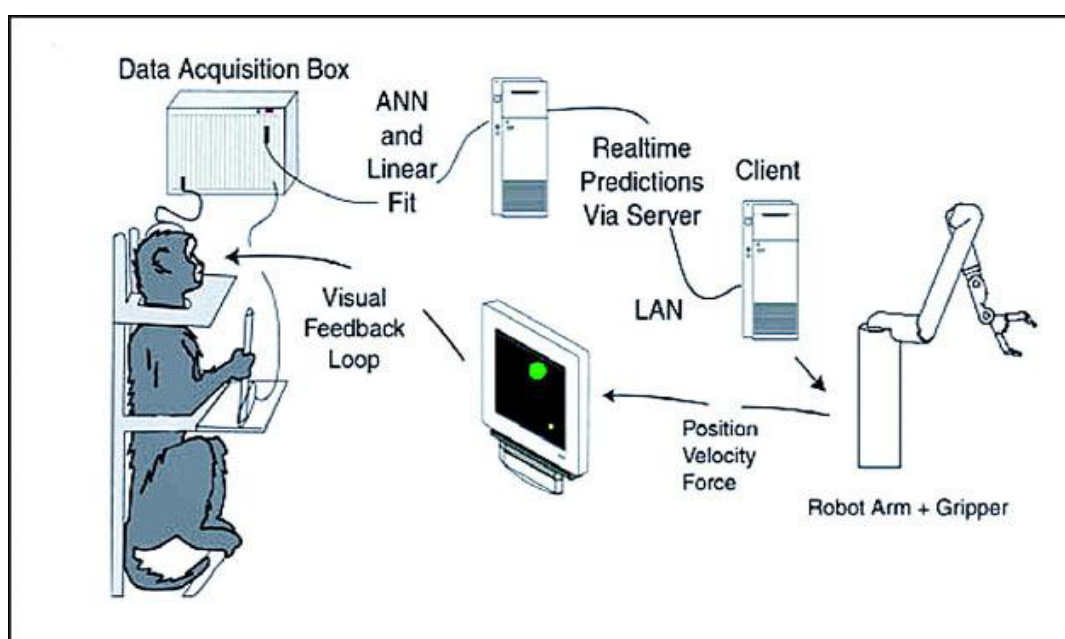


Figura 8: modelo interface-cérebro-máquina

Caso o feedback fosse rico o suficiente, o cérebro dos animais começava a incorporar o artefato robótico ou virtual como uma extensão de seu corpo. O cientista relata que o tempo sem a interação com a interface, macacos que utilizava oito braços, dos quais seis virtuais, procuravam os braços virtuais.

A demonstração de que uso de ferramentas, ainda que virtuais, podem ser assimiladas pelo cérebro como uma extensão do corpo humano me fizeram criar a Dimensão virtual na minha história. Tecnologia que permite a interação do cérebro humano com nano-robôs moldáveis em diversas formas, podendo ser visível ou não. Além disso, inspirado pelas distopias², pensei como essa tecnologia poderia ser usada para controlar uma sociedade que não a conhecesse.

Ressalto, no entanto, que gêneros não são conceitos estáticos e limitadores. Em “vagabundos e o senhor das moscas”, não pretendo supor que essa história se passe em um determinado futuro que surge a partir do presente momento. Me ancoro na criação de mundos como Tengen Toppa Gurren Lagann, Senjutsu Choukoku Orion e até a franquia Star Wars, que mesmo apresentando elementos e referenciando conceitos, mitologias e figuras reais, funcionam como um mundo a parte do nosso. Tal característica está muito ligada aos Shonen japoneses, demografia destinada ao público masculino juvenil com tramas caracterizadas por ação e bom humor, ainda que outras características sejam encontradas.

Tendo em vista a grande influência dos mangás na produção dos animes, algumas características da narrativa dos quadrinhos passam para as telas. O pesquisador McCloud (1993, apud COHN, 2007,p.10) classifica algumas relações entre os quadros das HQs e a forma como a história é narrada:

1. Momento-a-momento - mostra um breve momento passado.
2. Ação-a-ação - mostra toda a ação.
3. Assunto-a-assunto – mostra uma mudança entre personagens.
4. Cenário-a-cenário – muda entre diferentes ambientes.
5. Aspecto-a-aspecto – foge da linha temporal para mostrar diversos aspectos.
6. Não-sequencial – Não evidencial relação lógica entre os quadros.

Os quadrinhos japoneses utilizam muito a relação Aspecto-a-aspecto, em lutas por exemplo, há quase uma dilatação temporal que evidencia a reação dos personagens ao

² Ao contrário de uma sociedade ideal, utopia, a distopia dentro da ficção científica busca discutir o uso da ciência e seu desenvolvimento para fins obscuros.

momento, ou pensamentos longos em instantes de milésimos de segundo. Tal característica está presente também nos animes e tento trazê-la no roteiro do meu filme.

2 ANTES DA ESCRITA: INSPIRAÇÕES E REFERÊNCIAS

2.1 Nasce uma ideia

A ideia para o roteiro de “Vagabundos e o senhor das moscas” parte de certas angústias pessoais a respeito da despolitização da classe trabalhadora e o crescente espaço que a extrema direita recebe no cenário político brasileiro. As eleições de 2018, onde Jair Messias Bolsonaro foi eleito presidente da república, evidenciou o uso de Fake News com o objetivo de beneficiar determinados candidatos em detrimento de outros. O gráfico a seguir é do artigo “Eleições 2018: A relação entre Fake News e os candidatos Jair Bolsonaro e Fernando Haddad”, das autoras Inaira de Lima Ferreira e Naiara Sandi de Almeida Alcantara.

Tema	Presidenciáveis	
	Bolsonaro	Haddad
Apoio ao político/partido	20 (27,8%)	5 (6,9%)
Corrupção	1 (1,4%)	0
Crítica ao político/partido	6 (8,3%)	0
Declaração, posicionamento (outro)	1 (1,4%)	1 (1,4%)
Denúncia de violência	2 (2,8%)	0
Eleições – outros	2 (2,8%)	0
Episódio da facada	9 (12,5%)	0
Falsa ligação	1 (1,4%)	0
Fraude nas eleições	8 (11,1%)	0
Outros	3 (4,2%)	1 (1,4%)
Pesquisa eleitoral	6 (8,3%)	2 (2,8%)
Pesquisa Eleitoral	3 (4,2%)	0
Sexualidade e gênero	1 (1,4%)	0
Total	63 (87,5%)	9 (12,5%)

Figura 9: Temas das fake news para Bolsonaro e Haddad

O banco de dados³ e a tabela evidenciam a variedade de notícias falsas que circundam o contexto eleitoral no ano de 2018 e o poder que notícias falsas têm na opinião pública. Dito isso, internalizei o impacto da mentira na sociedade e extrapolei com algumas perguntas: “E se houvesse uma sociedade inteira que acreditasse em uma mentira esdrúxula há séculos?”, “Quem

³ banco de dados disponível em: < <https://github.com/NaiaraSandi1995/Banco-da-dados-.git> >. Coleta realizada pela pesquisadora Inaira de Lima Ferreira.

contaria a mentira?”, “Como manteriam a mentira?”, cheguei à conclusão que a mentira seria um mecanismo de controle por parte daquele que a conta, na minha história.

Evidentemente conceber uma sociedade baseada numa mentira como mecanismo de controle seria um desafio, mas a primeira ideia que tive foi utilizar a fé no processo. Não afirmo que a religião seja uma mentira ou problema, nem ao menos pretendi criar uma história anti-religiosa, mas o uso da fé como mecanismo de controle e manutenção da imagem de certas figuras históricas é uma constante na história.

Novamente retomando ao contexto eleitoral de 2018, em que uma das primeiras falas de Jair Bolsonaro após o triunfo eleitoral, segundo o jornal Folha de S. Paulo, foi “O nosso slogan eu fui buscar naquilo que muitos chamam de caixa de ferramenta para concertar o homem e a mulher, que é a bíblia sagrada. Fomos em João 8:32: e conhecereis a verdade, e a verdade vos libertará”. (FOLHA DE SÃO PAULO, 2018)

Não pude deixar de notar a irônica relação entre a passagem bíblica citada e uma campanha eleitoral envolta em Fake News, junto a isso, o vínculo estreito entre o cristianismo e o povo brasileiro, escolho ele como o mecanismo de controle dentro do meu roteiro. Minha ideia estava nascendo e seu tema⁴ seria: A mentira que a sociedade nos conta.

2.2 Ideia toma forma

Após entender o tema e como aborda-lo, começo a construir esse mundo, processo descrito na sessão 3 (pag. 31), em que todos os elementos precisam estar em consonância com “a mentira que a sociedade nos conta”. Paralelo a isso, trabalhava como professor de artes em projetos sociais de Vitória da Conquista e região, experiência que influenciou ativamente minha história.

⁴ Área do dilema humano que o autor escolhe explorar sob uma variedade de ângulos (fonte: Teoria e prática do roteiro, 1996)



Figura 10: Aula de artes em projeto social no Miro Cairo – vitória da conquista

Estar em um projeto pós-ocupacional do programa Minha Casa Minha Vida, me fez entrar em contato com a realidade de crianças no bairro Miro Cairo em Vitória da Conquista, seus sonhos, esperanças, medos e frustrações; ao mesmo tempo, toda segunda-feira as equipes se reuniam na empresa contratante, onde também funcionava uma escola. A discrepância era evidente: de um lado a realidade cruel com salas sem água para o banheiro, cadeiras improvisadas, poeira que subia com o ônibus passando a frente e alunos ansiosos para o suco e bolacha dados ao fim da aula; do outro lado salas modernas com notebooks, data-show, carteiras novas, banheiros com vários boxes, sabão, papel higiênico e nenhum aluno, afinal era pandemia e esses tinham aulas online. Contradições ressoantes, afinal os meus alunos do Miro Cairo nunca teriam acesso a esse lugar, era uma realidade inacessível para eles, externalizei isso em “Vagabundos e o senhor das moscas” ao criar os muros que cercam a cidade de Nova Salvador, o mundo de fora seria inacessível para todos dentro da cidade, para que permaneçam lá, lhes é contada a mentira do apocalipse cristão ocorrendo fora dos muros e que anjos e Deus lutam contra demônio fora.

Nunca acreditei na máxima: “Basta estudar e trabalhar duro para ter sucesso”, a realidade se mostra muito mais cruel e contraditória. Tive diversos alunos inteligentes, sagazes, esforçados que reprovavam na escola e vivam situações problemáticas no lar, do básico para existência a conflitos parentais. Tais discursos meritocráticos ampliam a desigualdade social, como aponta o economista francês Thomas Piketty em seu livro “Capital e ideologia”, ao

argumentar que a ideia de meritocracia é utilizada pelos “vencedores” para culpabilizar os “perdedores” pelo seu fracasso, como se obter êxito fosse uma questão individual. A mentira da meritocracia permeia todo o roteiro de “Vagabundos e o senhor das Moscas”, desde a escola até o preconceito sofrido por todos da Zona das Flores, e ajuda a manter a sociedade funcionando dentro de Nova Salvador, de tal forma que os próprios habitantes se vigiem e se cobrem por seu sucesso ou não em conseguir determinado propósito.

Evidentemente precisava criar um personagem principal que potencializasse o tema e a princípio o defini como um habitante da Zona das Flores, mas sua distância do alto escalão de Nova Salvador me incomodava. Criar um protagonista vindo de cima para “salvar” os habitantes da zona das flores não era uma opção, então estabeleci João como um jovem crescido na Zona das Flores, que foi adotado junto ao irmão por um trabalhador de fora do lixão e mais do que isso, não seria ele o salvador daquele povo, mas seria salvo por ele.

Uma característica pessoal que me comprometi a incorporar em João já nessa etapa, foi o Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH). Segundo a quinta edição do Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais (DSM-5), o TDAH se caracteriza por três aspectos fundamentais: desatenção, hiperatividade e impulsividade; a instabilidade dos três sintomas é a base para todos os prejuízos relativos ao transtorno. O protagonista constantemente demonstra sua desatenção em conversas com outros e quando lê o livro “Marionetes”; sua hiperatividade está na constante mudança de estímulos e dificuldade de lidar com o tédio como lavar pratos sem algum estímulo sonoro; a impulsividade configura sua maior problemática de caráter ao torná-lo inconsequente e facilmente agressivo, sendo a principal questão a ser superada por João para finalmente derrotar Miguel em sua luta final. Sua inconseqüência, no entanto, não é de toda ruim, já que por ela se junta a Zona das Flores em uma revolução buscando independência.

A Zona das flores é o local onde todo o lixo de Nova Salvador e aqueles que não receberam propósito de Deus são jogados. Sua cultura foi inspirada no primeiro contato que tive com arte, o projeto social Raízes Quilombo de Itapetinga, ainda criança tinha aulas de capoeira e toda a relação com os instrumentos, rodas, e acrobacia me fascinavam, tal fascínio me fez abordar a luta, mesmo que indiretamente, como um sinal de resistência dentro do roteiro. O nome foi pensado posteriormente, uma homenagem ao filme Ilha das Flores (1989) de Jorge Furtado. Além disso, pego referências dos projetos sociais que trabalhei, desde uma biblioteca feita com caixotes de feira até artesanato e aulas de percussão.

2.3 Ideia amadurece

Entender o que queria transmitir com a obra foi essencial para buscar conscientemente algumas referências e inspirações audiovisuais. Se tratando de uma animação, não poderia deixar de captar elementos dos animes, desenhos animados japoneses, onde as lutas e poderes são elementos centrais de certas narrativas.

One Piece (1999-) é a obra que mais influenciou o roteiro, com todo seu teor político e a busca por liberdade se dando através da luta e formação de um grupo revolucionário. O posto de um personagem já evidenciando seu poder de luta, como os Almirantes em One Piece, é utilizado na conceituação dos Arcanjos, afinal com a chegada de outros três ao fim do filme o público já sabe que são fortes sem ao menos ver seus poderes.

O elemento do “poder ocular” de Dandara, e posteriormente João, é visualmente inspirado no Sharigan em Naruto (2002-2007) e a expansão de aura (En) do Nen em Hunter X Hunter (2011-2014). A ideia para tal veio da filosofia africana Ubuntu, que pode ser compreendida no artigo de Anders Hallengren, “Nelson Mandela and the Rainbow of Culture”, ao falar sobre o manifesto fundador da Liga da Juventude da ANC em 1944. Ele diz que "ao contrário do homem branco, o africano quer o universo como um todo orgânico que tende à harmonia e no qual as partes individuais existem somente como aspectos da unidade universal". (HALLENGREN, 2001, tradução nossa)

Ao utilizar seu poder, Dandara consegue entrar em contato com as “partes individuais” do outro e percebe-la, mesmo sendo cega. Outras características do poder serão exploradas no futuro da franquia, com o mesmo princípio da relação entre os seres e a busca pela harmonia interior e exterior.

O estilo de luta dos habitantes da Zona das Flores é inspirado na capoeira jogada no recôncavo baiano no século 19. Segundo Antônio Pires em seu livro “Bimba, Pastinha e Besouro de Mangagá. Três personagens da capoeira baiana”:

A capoeira praticada no recôncavo baiano no final do século XIX e início do século XX apresentava aspectos próprios, tinha em seus traços lúdicos a inserção de instrumentos de cordas - possivelmente houve a mescla entre a prática do samba e da capoeira - e nos treinamentos de luta envolvia técnicas em torno do uso de armas como a faca e a navalha. (PIRES, A. L. C. S., p. 21)

Os lutadores amarravam suas armas a elásticos e treinavam o lançamento delas. A princípio seria um artifício utilizado por todos os lutadores da Zona das Flores na história, mas preferi trazer um senso de individualização para a arte, onde as acrobacias e lutas com chutes

fossem comuns a todos, mas cada um escolheria a arma que melhor o definisse, então a personagem Gi acaba utilizando o elástico junto a facões após uma situação traumática.

A faceta Sci-fi da história tem clara influência em *Matrix* (1999), no que tange o despertar para conhecer a verdade do mundo em que vive, mas por decisão criativa não realizei a “saída da caverna de Platão” no Ponto de Virada 1, como no filme citado. Acredito que o Midpoint tenha sido uma escolha mais interessante para minha história, tanto pela jornada arquetípica, quanto por dar um fôlego maior a trama.

A tecnologia atua a favor de manter a sociedade de Nova Salvador sob controle e para isso uso pensei na realidade aumentada, porém imagino um futuro onde até a realidade aumentada pode ser palpável, tal idealização só foi possível graças a “interface cérebro-máquina” do cientista brasileiro Miguel Nicolelis, que possibilita a interação entre o cérebro e um dispositivo externo, tal tecnologia foi mostrada brevemente na abertura da Copa do Mundo de 2014, quando Juliano Pinto, jovem paraplégico, chutou uma bola de futebol com a ajuda de um exoesqueleto. Pensei na interação entre o cérebro e nano-robôs que ao atuarem em conjunto se modelam na forma de objetos pensados pelo usuário, sendo denominado de Dimensão Virtual. Por ser moldável, tal tecnologia permitiria a manipulação dos habitantes de Nova Salvador por parte dos Anjos que assim teriam poderes artificiais de criação.

O controle também seria daqueles de Nova Salvador para si mesmos, já que a escola se torna um mecanismo opressivo e dogmático, moldando os alunos para trabalharem em funções escolhidas por Deus, os ditos propósitos. Tal influência vem do funcionamento da sociedade de Krypton em histórias do Super-homem da DC Comics, onde a função social de alguém é determinada desde sua infância. As histórias em quadrinhos *V de Vingança* (1988-1989), *Shingeki no Kyojin* (2009-2021), *Yakusoku no Neverland* (2016-2020) e *Deadman Wonderland* (2007-2013) também são referências para a construção da sociedade de Nova Salvador.

Assistir *Show de Truman* (1998) pela primeira vez foi uma experiência diferente, pois cheguei atrasado na sessão e perdi a cena inicial onde fica evidente que o Truman vive uma vida televisionada e “simulada”, então a descoberta de tal fato foi um Plot-Twist, reviravolta no enredo, para mim. Tentei transmitir essa sensação ao público que descobre a verdadeira natureza de Nova Salvador junto a João, em uma cena que referencia o quadro “O Anjo caído” (1847) de Alexandre Cabanel.



Figura 11: Quadro “O Anjo caído” de Alexandre Cabanel (1847)

Outras referências bíblicas são utilizadas dentro da narrativa. Aqueles que desobedecem ou causam confusão dentro dos muros são chamados de Hereges; os Arcanjos tem nomes de arcanjos da bíblia; Nova Salvador se assemelha a Nova Jerusalém, citada no livro do Apocalipse; os chamados inquisidores atuam como a força policial na sociedade e suas espadas têm nomes de demônios; As pessoas são vigiadas por pequenas moscas que filmam seu dia a dia, Belzebu é referenciado como o senhor das moscas no Cristianismo moderno, sendo esse o nome da espada de Jorge, irmão de João; Miguel utiliza quatro tentáculos em Dimensão Virtual para lutar, sendo uma referência ao sigilo de Belzebu na Goétia, prática mágica vista como proibida.



Figura 12: Sigilo Belzebu na Goétia.

Escolhi utilizar a simbologia demoníaca nos antagonistas representados como anjos e defensores da lei de Deus em contraste aqueles da Zona das Flores que mesmo considerados páreas na sociedade de Nova Salvador, são os que mais se aproximam de uma conduta cordial e harmoniosa, o que não necessariamente está ligada ao ideário cristão. Para o funcionamento da Zona das Flores também tenho como referência o Ubuntu em seu sentido mais amplo, para o professor e reitor da Universidade Católica da África Oriental Justus Mbae, Ubuntu é:

...um elemento fundamental da cultura dos povos africanos. É um modo de viver e de conceber a pessoa em relação à comunidade, que tem um papel central na existência do indivíduo. Qualquer situação ou coisa que nos afeta pessoalmente vem depois da comunidade, porque o indivíduo é parte dela e é através do relacionamento com as outras pessoas que a compõem o que ele se torna uma pessoa. O verdadeiro significado do Ubuntu é que uma pessoa se torna pessoa somente através dos outros. Eu, Justus, não sou ninguém sem os outros. Este conceito é a chave para compreender que a família humana é realmente uma coisa só. (MBAE, 2014)

A união e colaboração dos povos seria a chave para resolver o conflito em Vagabundos e o Senhor da Moscas, só assim os habitantes de Nova Salvador conseguiriam sua liberdade.

3 O DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO

A princípio tentei desenvolver o roteiro com a metodologia convencional na graduação, indo da Storyline até o roteiro de forma gradativa, mas se tratando de um longa-metragem não conseguia trazer conflito suficiente e a história parecia vazia. Sendo uma ficção científica, percebi que deveria antes disso criar mais detalhes do universo ficcional. Paralelo aos estudos de sequence-approach e Story Circle, descritos nos tópicos 1.1 e 1.3, tive contato com o método de criação de Michael Crichton, pelo canal de youtube Raoni Marqs.

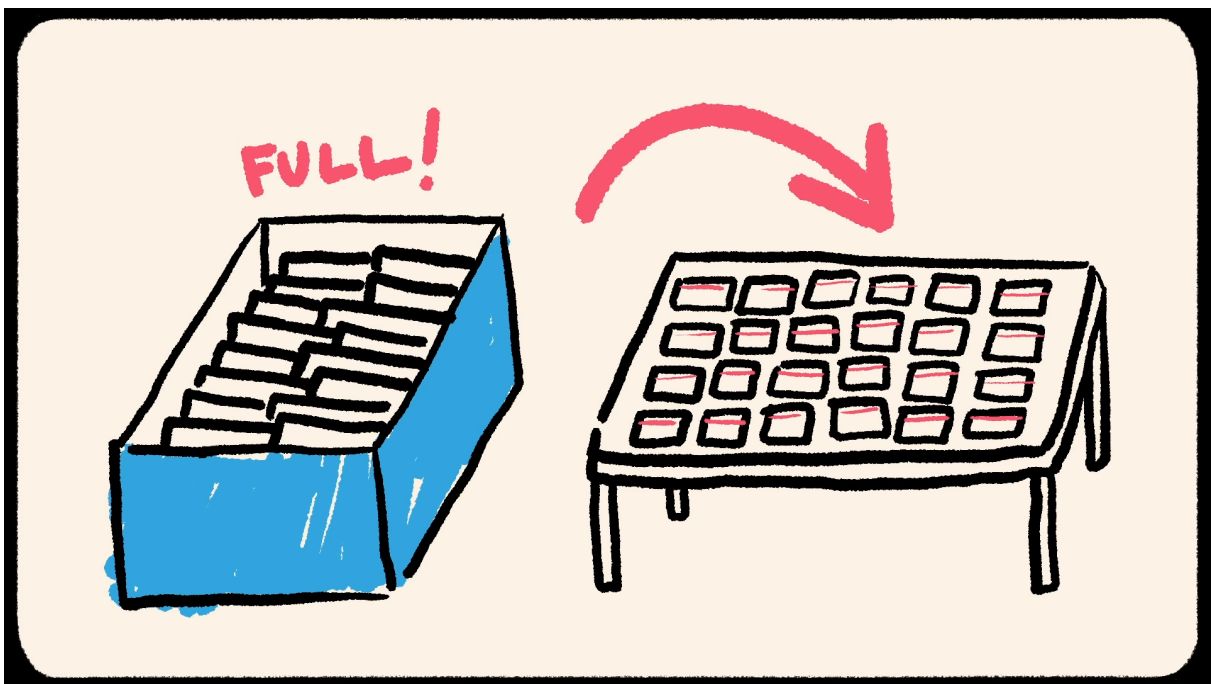


Figura 13: Como escrever tramas: como o autor de Jurassic Park escrevia histórias (canal Raoni Marqs).

Em meio aos estudos de medicina em Harvard, Michael Crichton desenvolve um método de criação que fosse facilmente aplicável e dinâmico. Andando com papéis indexáveis, escrevia cenas a qualquer momento do dia, bastava ter a ideia, chegando em casa, colocava os papéis em uma caixa. Quando a caixa estivesse cheia, jogava os papéis sobre a mesa e os organizava cronologicamente, retirando o que não fosse essencial.

Não costumo pensar em cenas diretamente, então adaptei o método a minha maneira, colando os papéis na parede do quarto ao fim de cada dia.



Figura 14: Parede do quarto com método Crichton adaptado.

Dividi em 4 blocos essenciais que preenchia em paralelo. Ao ter uma ideia, resumia em no papel e colava na parede.

O 1º bloco chamei erroneamente de World Building⁵, sendo conceitos mais abstratos do mundo, como: Escolha do propósito, uma sociedade observar e controlar outra por séculos, simbolismo cristão, funcionamento da escola e Ubu.

O 2º bloco chamei de elementos, são os elementos narrativos referentes a jornada dos personagens e trama. Divido em três subgrupos, sendo:

- **Conflitos:** Os conflitos da trama, desde o conflito principal envolvendo João e seu envolvimento com a revolução, até conflitos secundários como Milton e a busca por aposentadoria.
- **Relações:** Descrevo sucintamente relações entre personagens, como João e Jorge terem crescente complicação por posições antagônicas ou Jorge e Dandara que têm uma paixão de infância.

⁵ Processo de construção de um mundo, originalmente imaginário, às vezes associado a um universo ficcional.

- Arcos de personagem: De onde personagem sai, para onde vai. João deixa de ser um inconsequente sem propósito para encontrar seu propósito no coletivo, Jorge sai de um laçao do sistema para alguém sem fé na institucionalidade.

O 3º bloco são as peças, que conceituadas isoladamente atuam na narrativa através dos elementos. Divido-as em quatro subgrupos, sendo:

- Personagens: Breve descrição dos personagens principais e secundários.
- Grupos: Descrição de grupos como inquisidores, vagabundos e anjos.
- Objetos: Objetos que seriam fundamentais para o funcionamento da narrativa, desde o livro que os vagabundos liam na infância, até a lágrima que possibilita a interação com a dimensão virtual.
- Lugares: Os espaços de Nova Salvador, como igreja, escola e Zona das Flores.

O 4º bloco o mais próximo do processo criativo do Michael Crichton, sendo as cenas. Primeiramente estabelecidas de forma espaça, com somente o ato especificado e posteriormente organizei em 9 sequências, respeitando o sequence-approach e story-circle. Algumas foram descartadas ou deixadas temporariamente em suspenso, por questões de ritmo, redundância ou confusão.

3.1 Mundo Ficcional

3.1.1 Ambientação

O nome Nova Salvador deriva da capital baiana junto a Nova Jerusalém, segundo o livro do Apocalipse (3:12) é a cidade que Deus fará para os fiéis após o arrebatamento. Todo seu funcionamento é voltado para a domesticação e submissão dos que ali estão, para isso instituições como a escola, na figura da professora Mariana, representam a doutrinação das crianças a partir da dicotomia entre bem e mal ancorada no moralismo cristão, onde aquele que segue o que a sociedade define como bem, é recompensado com um bom propósito. O começo do filme reforça tal visão no momento em que a professora risca no quadro uma linha que afasta dois tipos de cidadãos, o de bem e o herege. O cidadão de bem é inspirado no termo muito usado pelos bolsonaristas e tento estabelecer a ironia de tal em uma sociedade injusta como a

de Nova Salvador que aqueles sem propósito são deixados junto ao lixo da cidade e chamados de desgraçados.

A Zona das Flores é uma referência ao filme ilha das flores (1989), visualmente me baseio na Cidade Meteoro em HunterxHunter (2011-2014), quando mostrada em flashback e no presente da história como o bairro de São Paulo mostrado no começo do filme Pixote – a lei do mais fraco (1980) durante a introdução do diretor Héctor Babenco.



Figura 15: favela na introdução do filme Pixote: A lei do mais fraco (1980)

O objetivo principal de sua criação foi trazer uma agitação que tivesse origem na base, sem trata-los no entanto como seres ineptos e desorganizados. A cultura da Zona das Flores está ligada a arte e ao desenvolvimento de uma individualidade que some ao coletivo, por isso a ginga, arte marcial fictícia, preserva o elemento escolhido pelo lutador (como facões por Gi e luvas de choque por Zé).

Outra característica, ligada a organização, são os conselhos realizados dentro do refeitório comunitário, com decisões que dizem respeito a comunidade, desde a colheita até o que fazer para conseguir sua independência. Para tal, utilizo como referência, as reuniões de comunidades em Bacurau (2019) e Medida provisória (2020). Durante o processo de criação, percebi que deveria incluir alguma cena que evidenciasse que os jovens da Zona das Flores não

têm a possibilidade de ingressar em uma escola para receber seu propósito, então em um dos Flashbacks os personagens principais são abordados por um inquisidor, evidenciando a falta de perspectiva e trauma gerado a partir dali.

O propósito definido por Deus é a função social que uma pessoa desempenha na sociedade, busco com isso trazer uma reflexão sob a forma como enxergamos as profissões na atualidade, que são validadas socialmente a partir do quanto se ganha e a importância do indivíduo se resumindo ao que produz. O protagonista recebe o propósito de servo, podendo ser demitido a qualquer momento e recebendo pouco, busco promover uma reflexão acerca da precarização do trabalho, onde um serviço é aceito pela necessidade e se recebe o mínimo necessário para existir. O pai do protagonista é um idoso que ainda precisa cumprir seu propósito, pois Deus não o escolheu para descansar (aposentar), tal dinâmica se torna um problema dentro da jornada do personagem principal.

A igreja é o local onde os inquisidores se reúnem e Anjos se acomodam durante as visitas. É zona mais valorizada de Nova Salvador, aqueles com melhor propósito geralmente vivem em casas próximas. Grande e magistral, a igreja tem uma longa escadaria a frente, evidenciando o caráter divino do local e referenciando a escadaria de Potemkin.

Os Anjos são adorados dentro dos muros e só conseguem demonstrar qualquer tipo de “poder” porque se utilizam de uma tecnologia não conhecida pelos habitantes de Nova Salvador e sua adoração vem a mais de um século. Pensei na tecnologia com o objetivo de ludibriar quem vê, como visto no tópico 2.3, mas o acesso a tecnologia e descoberta do protagonista precisava ser possível e material. Cogitei a criação de um Anjo que revelasse a verdade ou ajudasse João, mas optei por estabelecer uma forma material de acessar tal tecnologia, não ser um chip dentro do cérebro que permita acessar e controlar objetos virtual. Pensei então em um colírio que possibilita o acesso a dimensão virtual e o controle sobre os nano-robôs que constituem os objetos virtuais, denomino esse estado de imersão. O tempo de imersão depende do quanto se aplica ao olho, isso trouxe dois conflitos interessantes: Limitando a quantidade de uso dos personagens após o roubo e podendo acabar durante um confronto.

Alguns objetos virtuais são visíveis a olho nu e configuram artefatos simbólicos e fantásticos para aqueles dentro dos muros. As espadas de fogo são dadas aqueles que recebem o propósito de inquisidor, a eles é dito que dentro das espadas estão demônios derrotados do lado de fora dos muros pelos anjos. A guerra de espadas em Cruz das Almas-BA e os sabres de Luz são referências para o modo em que os artefatos são utilizados. A igreja é o maior objeto virtual de toda a história e seu controle demanda muita energia mental, somente Miguel é capaz de tal feito e se utiliza dela na luta final.

A derrocada do vilão não parte da tecnologia ou o uso dela por João e sim do UBU, um conceito de poder que permeia toda a trama mesmo não sendo efetivamente explicada no primeiro filme. Dandara, mesmo cega, é capaz de sentir a aura das pessoas e lutar, tal habilidade nunca foi entendida ou explicada por ninguém, mas seu uso se dá a partir da conexão que ela estabelece consigo e o ambiente, para tal precisa estar sempre tranquila e em paz consigo mesma. No embate final entre João e Miguel, o colírio de João acaba e não consegue enxergar mais os tentáculos de Miguel, mas consegue utilizar o Ubu e derrotar o vilão, nesse momento seus olhos ficam com a íris vermelha. O futuro da franquia reserva o entendimento conceitual do UBU, utilizado por gangues e guerreiros de movimentos sociais fora dos muros.

Sinto fortemente que o processo de desenvolvimento tecnológico vem despersonalizando o homem, mas o problema não é a tecnologia em si, afinal ela não têm consciência própria como em 2001 – uma odisséia no espaço (1968), na obra busco expressar como a tecnologia pode ser utilizada pelo homem para manipular e despersonalizar outros com o objetivo de produzir e entreter. O contraponto a esse processo é a pessoa mais humanizada da obra, Dandara, e a utilização do UBU por sua parte.

3.1.2 Personagens da trama

Uma das maiores dificuldades ao assistir filmes e séries de outros países é lembrar o nome dos personagens, então pensei em nomear os meus da forma mais simples possível para o público brasileiro. O protagonista se chama João, simples, bíblico e comum, posteriormente me surpreendi ao descobrir que o autor do livro de Apocalipse na Bíblia tem o mesmo nome. Concebi sua aparência próxima aos Yanomâmis, grupo indígena que vive na floresta amazônica, mas sua atitude inconstante e irresponsável é inspirada nos personagens Taneda do mangá Solanin (2005-2006) e Shinji Ikari do anime Neon Genesis Evangelion (1995-1996). A preocupação de tais atributos tornarem o protagonista passivo, só reagindo a acontecimentos externos, me fez exacerbar a sua impulsividade, característica presente no Transtorno de Deficit de Atenção e Hiperatividade que dificulta sua relação com tudo ao seu redor. A superação de tal característica faz parte do seu arco positivo de personagem, como aponta o livro “Creating Character Arcs: The Masterful Author’s Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development” de K.M.Weiland, o protagonista começa com certo grau de insatisfação ou negação e confrontará suas crenças sobre si e o mundo ao decorrer da trama, até finalmente vencer seus próprios demônios interiores.

O contraste a João é seu irmão Jorge, que também cresceu na Zona das Flores, mas ao ser adotado buscou se adaptar a todo o modo de vida de Nova Salvador. Sua posição atual de inquisidor lhe confere uma espada de fogo, por isso o nome baseado em São Jorge, o santo guerreiro que matou um dragão. O concebi como um personagem que não seria o vilão principal, mas o que traria mais conflito interno para os personagens pela proximidade afetiva, além de representar uma jornada diametralmente oposta a de João, mesmo que os dois queiram busquem a transformação da sociedade, tal dinâmica é inspirada na relação entre Lelouch Lamperouge e Suzaku Kururugi no anime Code Geass, dois amigos de infância que tomam lados opostos na busca por transformar o mundo que vivem.



Figura 16: Suzaku Kururugi (esquerda) e Lelouch Lamperouge (direita), personagens do anime Code Geass: Lelouch of the rebellion.

Cristopher Vogler define em seu livro “A jornada do escritor”, o conceito de múltiplos mentores, sendo uma história onde o herói têm diferentes mentores para habilidades específicas e duas mulheres cumprem essa função dentro do meu roteiro. Primeiramente Dandara, nome e visual inspirados em Dandara dos Palmares, é a mentora espiritual de João, o ensinando a harmonia necessária para superar seus demônios internos. Representa também a fé no coletivo e o cuidado, sendo Jesus Cristo e Joana D’arc referências conceituais para sua personalidade, ações e cenas que a envolve. Seu arco de personagem foi inspirado no de Rokurota Sakuragi em Rainbow: Nisha Rokubo no Shichinin, em que seu sonho de se tornar boxeador é interrompido após sua morte, mas o protagonista Mario Minakami estabelece para si tal objetivo

para honrar o legado de seu mentor. O sonho de libertar seu povo é transmitido para João após a morte de Dandara.

Gi é a mentora marcial de João, ensinando-o a lutar Ginga, arte marcial que domina com maestria. Mulher trans, seu nome é carregado de significado, já que foi batizada como Gilberto, mas por ser considerada afemidada demais era chamada de Gi, retirando o L do apelido. Após reconhecer-se como mulher, ressignifica o Gi como Gisberta. Tal decisão tem como inspiração termos como Queer e Okama, que criados como ofensas a comunidade LGBTQIA+, foram ressignificados pela própria comunidade em sinal de resistência.

Em certo momento do desenvolvimento percebi que a ficção científica estava em falta na primeira metade da história, então tornei Zé, um dos vagabundos, mais tecnológico desde o início, não só uma curiosidade que brotaria após o protagonista entrar em contato com a Dimensão virtual. O personagem então lutaria utilizando luvas de choque, que captam energia solar, suas invenções também são importantes para as tentativas de desenvolvimento da Zona das Flores.

O vilão principal é o Arcanjo Miguel, nome inspirado pelo personagem bíblico, mas sua aparência é inspirada no Sosuke Aizen do anime Bleach. Cogitei uma personalidade mais tirânica, mas decidi estabelece-lo calmo, encantador e manipulador, tais características contrastam com a verdadeira natureza do seu poder que não é visto a olho nu, mas são bizarros tentáculos em dimensão virtual. Sua função narrativa é atuar como obstáculo no enredo, ainda que o desempenhe mais ativamente na segunda metade da história.

3.2 Escrevendo o roteiro

O momento de escrever o roteiro chega e opto por utilizar a plataforma Celtx, que formata a escrita para o padrão Master Scenes e é gratuito.

Cada sequência, através de suas cenas, buscavam atingir principalmente os objetivos traçados no Story Circle de Vagabundos e o senhor das moscas (Figura 7). A apresentação do mundo, personagens e a desconformidade de João dentro do contexto escolar são o foco da primeira sequência, após sua briga, recebe o propósito de servo, sendo este o incidente incitante, que marca a mudança para a segunda sequência, onde o protagonista entra em contato com o mundo secreto, representado por seus antigos companheiros da Zona das Flores, sua decisão de fazer Ginga é o ponto de virada 1. Essas duas sequências ficaram maiores do que projetei a princípio, mas acredito ter conseguido apresentar bem o universo e sua dinâmica, além do

contexto familiar de João que é a faceta do seu mundo dependente que mais lhe causa a dúvida e insegurança sobre suas ações no decorrer do ato 2.

O segundo ato começa com a sequência três, evidenciando o entusiasmo de João ao retomar seu contato com a Zona das Flores e perder o interesse no seu trabalho/propósito que pouco lhe interessa. O desenvolvimento da relação de João com Dandara e Zé tomam mais espaço, mas introduzo também as consequências disso no seu mundo dependente, tanto pela falta no trabalho quanto a pressão em casa. Porém o peso de sua decisão fica mais forte na sequência 4, com a desconfiança do Arcanjo Miguel sobre o protagonista, um racha na relação de João e Jorge, o que causa uma ruptura temporária com seus aliados.

A quinta sequência marca a transição entre o segundo ato A e B, tendo a colisão entre os dois mundos de João, ainda que seu envolvimento não seja tão ativo. Os habitantes da Zona das Flores intensificam seu descontentamento e revolta dentro dos muros de Nova Salvador, até mesmo invadindo a Fazenda 7, onde João trabalha. O personagem principal recebe uma proposta de Miguel para minar a revolução, tal decisão é quase aceita pelo protagonista que pretende assegurar a aposentadoria de seu pai debilitado, mas assim, mas então entra em contato com a Dimensão virtual em um momento de descuido do Arcanjo, sendo o fim da quinta sequência e Midpoint do filme.

Seu mundo dependente, representado agora por Miguel e Jorge, retalha. Toda a sequência seis eleva o conflito ao mesmo tempo em que os Vagabundos descobrem mais sobre a natureza de Nova Salvador e a tecnologia que possibilita seu controle, entendendo que são entretenimento para as pessoas de fora dos muros. Com a perda da Fazenda 7, a sequência termina com a derrota da Zona das Flores e seu isolamento.

A sequência 7 lida com as consequências da perda, todos da Zona das Flores estão machucados e não podem sair, pensam em desistir, mas os vagabundos decidem por si só tentar uma reconciliação com Nova Salvador mostrando a verdade sobre a Dimensão Virtual. O plano não sai como o esperado e ao fim tem uma grande perda, Dandara é capturada e presa, além disso, a quase traição de João é exposta aos seus aliados.

Já no terceiro ato enfrentei alguns problemas que me fizeram modificar o que propunha para cada sequência inicialmente. Alguns conflitos secundários estavam sem solução na escaleta e tendo em vista que a história se desenhara como um primeiro filme de uma trilogia, percebi que o ideal seria não mostrar o mundo de fora nesse filme. Me voltei novamente ao terceiro ato de Clube da Luta (1999), onde sabemos muito pouco dos protagonistas após o conflito principal se resolver. Ao invés de destinar a oitava sequência para o confronto final entre os dois mundos, exploro a relação de Jorge e Dandara, trazendo o julgamento da jovem

cega e João que convence os habitantes da Zona das Flores a se juntarem para salvar a companheira que será queimada viva frente ao igreja por ser considerada possuída e herege, após incitar uma revolução.

Por fim, a sequência nove representa o confronto final entre Zona das Flores e Nova Salvador com seus inquisidores e Arcanjo. Um embate tem como epicentro o resgate de Dandara, mas para as pessoas de fora dos muros é um grande show. Jorge relutante se volta contra tudo que acreditava até o momento e ajuda no resgate a Dandara enquanto os outros vagabundos lutam contra Miguel, mas ela ainda assim é morta pelo Arcanjo. A fúria consome João que durante o Clímax⁶ encontra o equilíbrio interno ativando o Ubu e derrotando Miguel mesmo sem enxergar a Dimensão Virtual. O conflito se encerra com vários descrentes e outros comemorando, mas atravessam o portão principal. Outros três arcanjos são chamados pelo diretor, dando um cliffhanger⁷ para um próximo filme.

Incorporo também uma cena pós crédito que tem relação com o Ubu e sua utilização por outras pessoas fora dos muros, trazendo um tema presente nos próximos filmes.

Manter a rotina de escrita foi muito difícil para mim e parei diversos momentos, algumas vezes alternava entre a escrita do memorial do roteiro. Outra questão foi a dificuldade de encaixar o que concebi na escaleta em ação concreta, muitas vezes precisei dividir a cena, retirar ou adicionar personagens. Em dado momento comecei a escrever uma pequena sinopse da cena, com base na escaleta e definir cada um dos beats⁸ da cena, o que possibilitou um controle maior das mesmas e até mesmo pequenas modificações.

⁶ “O Climax do filme é o ponto culminante (em emoção, em drama, em intensidade) da sua progressão dramática” (CHION, p.179)

⁷ Recurso de roteiro onde se interrompe a ação com personagens em situações limite, precárias ou de confronto. Prendendo a atenção da audiência.

⁸ “Beat é uma mudança de comportamento em ação/reação. Beat a beat esses comportamentos em mudança moldam os desdobramentos de uma cena” (MCKEE, p.37)

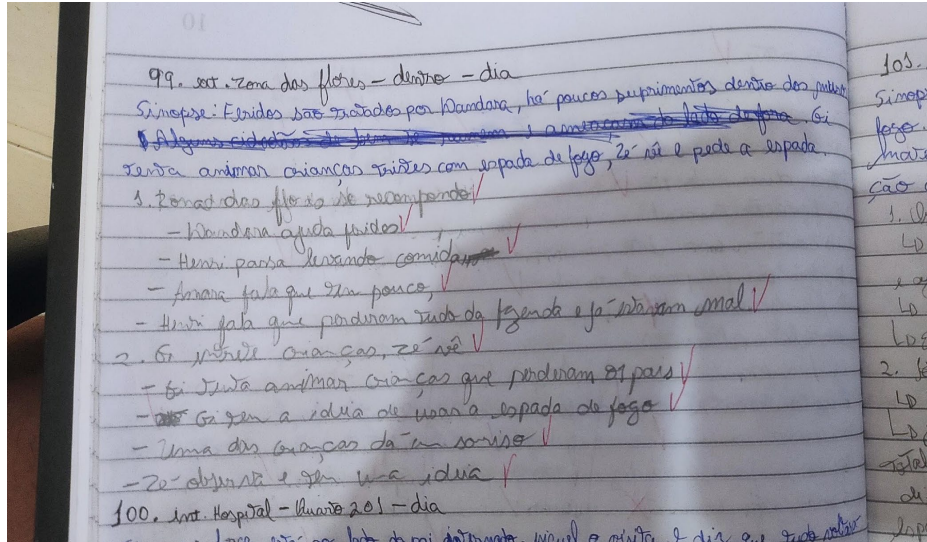


Figura 17: Sinopse e Beats da cena 99 de Vagabundos e o senhor das Moscas

A cenas que envolviam a utilização de Dimensão Virtual, principalmente na primeira metade do filme, foram difíceis de escrever, já que ficavam confusas, optei então por evidenciar no roteiro com algumas explicações sucintas. Em momentos de confronto com muitos personagens e lugares, também senti muita dificuldade em me situar na cena, então recorri Ao Roll 20, site onde jogava RPG de mesa com amigos. Adicionei os personagens da história e fiz uma pequena planta dos locais, a medida que a cena era escrita e disposta, movia os personagens do programa.

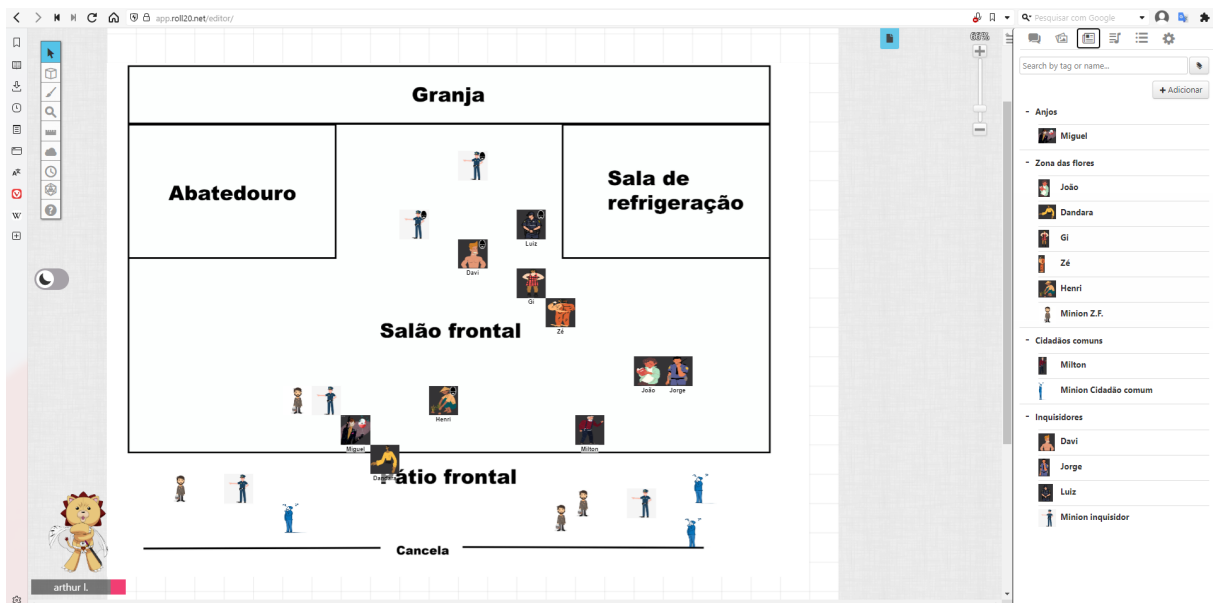


Figura 18: Disposição dos personagens de Vagabundos e o senhor das moscas, durante o confronto na Fazenda 7; site Roll 20.

A escrita do roteiro foi a última parte de todo o processo e durante essa etapa percebi a inconsistência e fragilidade de alguns elementos. O perfeccionismo e ansiedade me fizeram modificar a história enquanto escrevia, o que acabava gerando outras inconsistências, então parei com isso e foquei em termina-la, afinal se o roteiro de Cidade de Deus passou por doze tratamentos, não seria eu que escreveria uma história incrível em um.

3.3 Futuro do projeto

Fiz o melhor que estava ao meu alcance durante todo o processo, certamente o primeiro tratamento não me agradou, com algumas inconsistências, boa quantidade de conveniências e personagens frágeis; ainda assim, não vou desistir do projeto.

Muitas ideias borbulharam durante a criação desse universo ficcional, retirei algumas, incorporei outras e no presente tratamento acredito que haja um estofo grande de conceitos e conflitos apresentados, tantos que não consegui desenvolver de forma satisfatória. Acredito no projeto “Vagabundos” como uma série de animação e venho trabalhando paralelamente em seu desenvolvimento, ideias para antologia prequela, ao estilo Animatrix (2003), contando sobre o passado desse universo e como as coisas chegaram até o momento da série. Outra possibilidade é um filme animado contando a revolução interna da Zona das Flores que depôs o Rei dos Desgraçados, ocorrida 6 anos antes do início da história.

Considero a escolha de série animada uma boa alternativa para resolver problemas como: Explorar melhor os inquisidores, intervenção divina, dimensão virtual, relação entre certos personagens como Jorge e Dandara, além do arco narrativo de João.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente estou me organizando politicamente em um partido marxista-leninista, ainda que em princípio de trajetória e pouco estudo relativo ao tema, posso perceber que há uma reflexão sobre a influência dos que me rodeia na minha formação como sujeito. O que consumo, o tempo histórico em que vivo, de onde vim e onde estou, quem conheci, etc... tudo isso influenciou no que sou e passo parte disso a diante com minha escrita. Mais do que o estudo, a universidade me possibilitou conhecer pessoas, pensamentos, realidades e contextos diferentes do meu, nada substitui tal experiência.

A vontade de externalizar esse conjunto de coisas abstratas em minha mente me fez dar o pontapé inicial nessa jornada e encerro com esse roteiro. Trabalhar nele me possibilitou desenvolver um processo criativo mais confortável; entender e utilizar técnicas de roteiro; criar personagens e um universo; mas além de tudo perceber que há um processo e o primeiro tratamento nada mais é do que isso, um primeiro de muitos. A ansiedade e perfeccionismo não me deixavam concentrar nas cenas individualmente, começava a desenvolver a terceira cena e logo pensava: “Isso não vai fazer sentido com a cena 45”. Esse turbilhão me fazia travar por dias e tornava o processo agonizante, só queria internalizar as palavras de Akira Kurosawa sobre escrita:

Acho que os jovens de hoje não sabem o truque disso. Eles começam e querem chegar ao fim imediatamente. Quando você vai escalar uma montanha, a primeira coisa que lhe dizem é não olhar para o pico, mas manter os olhos no chão enquanto sobe. Você apenas continua subindo pacientemente um degrau de cada vez. Se você continuar olhando para o topo, ficará frustrado. Acho que escrever é parecido. Você precisa se acostumar com a tarefa de escrever. Você deve fazer um esforço para aprender a considerá-lo não como algo doloroso, mas como rotina. (Akira Kurosawa)

Retomo a relação entre o eu e o mundo, essa vontade incessante de criar algo perfeito, a urgência, a ansiedade de estar sendo produtivo e ativo a todo momento, a culpa pelo descanso e individualização em um sistema que me apequena subjetivamente enquanto me afasta dos semelhantes. Percebo que minhas histórias sempre tem uma certa relação com controle, talvez por sentir que certos grilhões atuem sobre mim, busco a liberdade para minhas histórias, numa reflexão para excluir o que não me cabe.

Por fim, esse roteiro é uma carta de amor ao que vi e vivi, as pessoas que encontrei, os lugares que visitei, os pensamentos que tive, minha família, meus professores, meus alunos e colegas. Obrigado!

REFERÊNCIAS

- ASSOCIATION, A. P. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. 5ªed. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- BALLOUSSIER, A.V. Católico, Bolsonaro investe em pauta evangélica e domina segmento. **Folha de S. Paulo**. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/poder/2018/10/catolico-bolsonaro-investe-em-pauta-evangelica-e-domina-segmento.shtml>>. Acesso em: 20 set 2022.
- CHION, M. **O roteiro de cinema**; 1ªed. São Paulo, Martins Fontes, 1989.
- CLARA, A.P.S.M.P. Você conhece o Story Circle?. **Instituto de Cinema SP**. Disponível em: <<https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/voce-ja-conhece-o-story-circle>>. Acesso em: 27 set 2022.
- COHN, N. **Japanese Visual Language: The Structure of Manga**, 2007. Disponível em: <http://www.visuallanguagelab.com/P/japanese_vl.pdf>. Acesso em: 20 set 2022.
- FERREIRA, I.D.L; ALCANTARA N.S.A., Eleições 2018: A relação entre fake news e os candidatos Jair Bolsonaro e Fernando Haddad. **Grupo de pesquisa em comunicação política e opinião política da UFPR**. Disponível em: <<https://cpop.ufpr.br/eleicoes-2018-a-relacao-entre-fake-news-e-os-candidatos-jair-bolsonaro-e-fernando-haddad/>>. Acesso em: 20 set 2022.
- FIELD, S. **Manual do roteiro: Os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HALLENGREN, A. **Nelson Mandela and the Rainbow of Culture**. Disponível em: <<https://www.nobelprize.org/prizes/peace/1993/mandela/article/>>. Acesso em: 09 out 2022.
- HARIRI, Y.N. **Sapiens: Uma breve história da humanidade**; 1ªed. São Paulo: Companhia Das Letras, 2020.
- HOWARD,D.; MABLEY,E. **Teoria e prática do roteiro**. São Paulo: Editora Globo, 1996.
- MALTESE, M. Católico, “Uma pessoa se torna pessoa somente através dos outros”. **Cidade Nova**. Disponível em: <https://www.cidadenova.org.br/editorial/inspira/131-uma_pessoa_se_torna_pessoa_somente_atrav>. Acesso em: 20 Out 2022.
- MCKEE, R. **Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita do roteiro**. Curitiba. Arte e Letra Editora, 2006.
- PIKETTY, T. **Capital e ideologia**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020.
- PIRES, A. L. C. S. **Bimba Pastinha e Besouro de Mangangá. Três Personagens da capoeira baiana**. 1. ed. Goiania/Palmas: UNITINS/GRAFSET, 2002. v. 1. 106p.
- SOUZA, J.M. 8 sequence-approach. **Site Tertúlia narrativa**. 2018. Disponível em: <<https://www.tertulianarrativa.com/8sequenceapproach>>. Acesso em: 19 set 2022.

SOUZA, J.M. A promessa da virgem. **Site Tertúlia narrativa**. 2018. Disponível em: <<https://www.tertulianarrativa.com/apromessadavirgem>>. Acesso em: 26 set 2022.

VOGLER, C. **A jornada do escrito**: Estruturas míticas para escritores. 2ªed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**: Estrutura mítica para escritores; 2ªed. Rio de Janeiro. Nova fronteira, 2006.

WEILAND, K.M. **Creating Character Arcs**: The Masterful Author's Guide to Uniting Story Structure, Plot, and Character Development. PenForASword, 2016.

VÍDEOS ENCONTRADOS ONLINE:

NAVEGA. **Site do curso com a roteirista Anna Muylaert**. Disponível em: <https://www.navega.art.br/products/roteiro-anna-muylaert>>. Acesso em: 10 Set. 2021.

MARQS, R. **Como escrever tramas: Como o autor de Jurassic Park escrevia tramas**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jWvF_1W946E&t=110s>. Acesso em: 10 Set 2022

MOWERY, T. **I Wrote A Screenplay In 48 Hours**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xoUUdjyM9Oo>>. Acesso em: 13 Out. 2021.

PODCASTS ENCONTRADOS ONLINE:

MIGUEL NICOLELIS [+ ÁLVARO MACHADO DIAS E SACANI] - Flow #48
MIGUEL NICOLELIS (NEUROCIENTISTA) - Inteligência Ltda. Podcast #578

FILMOGRAFIA:

2001 – Uma Odisséia no espaço. Direção de Stanley Kubrick.

ANIMATRIX (2003). Direção de Lana Wachowski e Lily Wachowski; Andy Jones; Mahiro Maeda; Shinichiro Watanabe; Yoshiaki Kawajuri; Takeshi Koike; Koji Morimoto e Peter Chung.

BACURAU (2019). Direção de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles.

CLUBE da luta (1999). Direção de David Fincher.

CODE GEASS: Lelouch of the Rebellion (2006 - 2007). Direção de Ichiro Okouchi.

HUNTERXHUNTER (2011 - 2014). Direção de Hiroshi Koujina.

ILHA das Flores (1989). Direção de Jorge Furtado.

MATRIX (1999). Direção de Lana Wachowski e Lily Wachowski

MEDIDA Provisória (2020). Direção de Lázaro Ramos.

NARUTO (2002 - 2007). Direção de Hayato Date.

NEON Genesis Evangelion (1995 - 1996). Direção de Hideaki Anno.

O SHOW de Truman (1998). Direção de Peter Weir

PIXOTE – A lei do mais fraco (1980). Direção de Hector Babenco.

RAINBOW: Nisha Rokubo no Shichinin (2010). Direção de Hiroshi Koujina.

Rick and Morty (2013 -). Criação de Dan Harmon e Justin Roiland.
STAR WARS: Episódio IV – Uma Nova Esperança (1977). Direção de George Lucas.
TENGEN Toppa Gurren Lagann (2007). Direção de Hiroyuki Imaishi

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS:

Bleach (2001 – 2016). Escrito e ilustrado por Tite Kubo.
Deadman Wonderland (2007 – 2013). Escrito por Kataoka Jinsei e ilustrado por Kondou Kazuma.
One Piece (1997 -). Escrito e ilustrado por Eiichiro Oda.
Senjutsu Choukoku Orion (2001). Escrito e ilustrado por Masamune Shirow.
Shingeki no Kyojin (2009 – 2021). Escrito e ilustrado por Hajime Isayama.
Solain (2005 – 2006). Escrito e ilustrado por Inio Asano.
V de Vingança (1982 – 1989). Escrito por Allan Moore e ilustrado por David Lloyd.
Yakusoku no Neverland (2016 – 2020). Escrito por Kaiu Shirai e ilustrado por Posuka Demisu.

APÊNDICE I – STORYLINE E SINOPSE

STORYLINE

Jovem inconsequente recebe de “Anjos” um propósito (trabalho) medíocre em sua cidade murada após aparente apocalipse cristão. Inconformado, junta-se a antigos amigos em um movimento separatista encabeçado por aqueles que vivem a margem da sociedade. Conciliar seu propósito e a revolução se torna impossível e ao descobrir que na realidade todos são mantidos dentro dos muros para o entretenimento de pessoas de fora, retorna a revolução que confronta diretamente o arcanjo e inquisidores (polícia) do local, vencendo-os e libertando todos os povos que atravessam os muros para ver o mundo de fora.

SINOPSE

Nova Salvador é uma cidade cercada por muros após o Apocalipse cristão, nela João é um aluno displicente, se atrasando rotineiramente para a aula, o que preocupa seu irmão Jorge e seu pai adotivo Milton. Após uma briga no colégio no último dia de aula, João fica preocupado sobre qual propósito receberá de Deus. Na visita rotineira dos anjos, o garoto recebe o propósito de servo, espécie de faz tudo dentro de Nova Salvador.

Por falta de pessoal na Fazenda 7, João é enviado para lá, lugar onde tem uma rotina monótona matando galinhas e empilhando caixas. Ao encontrar um garoto tentando roubar comida, o leva para a Zona das Flores, lixão de Nova Salvador. Lá reencontra Gi, antiga amiga, afinal até os 7 anos João vivia por lá junto a seus amigos e irmão em um grupo autodenominado “vagabundos”. Ao ir a apresentação artística dos habitantes da Zona das flores, retoma seu laço com Dandara, jovem cega que lhe convida a lutar Ginga. Após receber seu primeiro salário e se ver frustrado, aceita fazer a arte marcial.

Conciliar as atividades na Fazenda 7 e as lutas de Ginga não é algo fácil e quase é pego por seu irmão, que sendo inquisidor entra na Zona das Flores e causa um alvoroço assustando até mesmo crianças. Compreendendo cada vez mais a situação que seu antigo povo vive, João decide ajudar Dandara a falar com o Arcanjo Miguel e fazer uma proposta de independência. O plano dá errado, mas a jovem consegue entrar na Igreja e conversa com o arcanjo, que rejeita a ideia.

Miguel se aproxima cada vez mais de Jorge, que repreende João ao vê-lo em casa com o livro que os inspirara na infância quando todos brincavam nos lixos da Zona das flores. No trabalho João é ridicularizado por um inquisidor e vendo sua vida cada vez mais complicada, rompe relações com a Zona das Flores durante uma luta de Ginga. Ainda buscando por

independência, os zoneados realizam um protesto durante a apresentação artística no centro comercial, que acaba violentamente.

João é chamado por Miguel, que lhe propõe atuar duplamente dentro da revolução para miná-los por dentro, o jovem recusa e afirma não estar com eles. Na Zona das Flores as pessoas debatem o que fazer e decidem tomar a força uma das fazendas, a fazenda 7. A invasão ocorre pacificamente até a morte do chefe de João. Abatido, João vai até a igreja para aceitar a oferta do arcanjo e em um momento de descuido deste, o jovem aplica em seus olhos o colírio do arcanjo, artefato que há tempos atiçava sua curiosidade. João tem contato com a Dimensão virtual e vê que pessoas de fora dos muros os assistem e determinam os rumos de Nova Salvador.

Retornando a Zona das Flores revela tudo aos seus colegas, sendo Zé o mais interessado, buscando uma lógica e percebendo que há algo de tecnológico no colírio. Na igreja, Miguel recebe o aval para instaurar a “ditadura celestial”, colocando uma recompensa sob as cabeças dos maiores expoentes da revolução. Ao incitar os “cidadãos de bem” a se juntarem aos inquisidores para retomar a Fazenda 7, o arcanjo se envolve na luta contra os habitantes da Zona das flores que são derrotados em um confronto direto. No confronto João tenta dissuadir Jorge de suas atividades como inquisidor, mas não tem sucesso.

Com Milton no hospital após o confronto, Jorge está irritado e instigado por Miguel aumenta seu ódio em relação a Zona das Flores. Zé faz novas descobertas sobre a dimensão virtual e agora em posse da “espada de fogo” de um inquisidor, percebe que todo “objeto virtual” pode ser moldável. Dandara e João tentam convencer a todos que devem revelar a verdade sobre Nova Salvador para todos, mas a comunidade enfraquecida prefere recuar. João, Gi, Zé e Dandara põe o plano em prática sozinhos e vão ao centro comercial exibindo a gravação que Moscas realizam, algumas pessoas se convencem, mas com a chegada de Miguel, o povo desacredita e volta a perseguir os quatro que fogem, com exceção de Dandara que é capturada.

Na fuga, Miguel revela que João quase traiu a revolução e ao chegar na Zona das flores é julgado por todos, do outro lado Dandara é julgada pelos seus crimes e sentenciada a fogueira por ser uma herege. João em seu julgamento convence a todos de resgatarem Dandara.

Uma multidão se reúne para assistir a execução de Dandara, do lado de fora dos muros vários ricos pagam uma nota para poder assistir a execução de dentro dos muros, como anjos. Jorge está cada vez mais balançado por estar próximo de ver sua amada ser queimada viva em frente a igreja. Mas ao longe ouve-se barulhos de atabaque, são os habitantes da Zona das Flores chegando para resgatar Dandara. O confronto começa e diversas pessoas ficam feridas, Miguel ordena que os inquisidores usem suas espadas de fogo para acender a chama que matará

Dandara, Jorge relutante tem sua espada tomada pelo arcanjo que acende o fogo. Gi e Zé lutam contra Miguel que leva a melhor, João confronta o irmão Jorge que relutante começa a perder. Miguel interfere e joga João para longe, Jorge decide salvar Dandara e a solta.

João, Gi e Zé lutam contra o Arcanjo que começa a receber mais danos, porém ao ver a traição do inquisidor avança em sua direção para mata-lo, Dandara interfere para salvar Jorge. Todos ficam chocados, mas João contém sua raiva e mesmo sem colírio para enxergar os tentáculos que Miguel usa para lutar, utiliza o Ubu e derrota o arcanjo. A luta na escadaria próxima a igreja sessa e os vagabundos atravessam a multidão levando Dandara. Gi intimida os Anjos para abrirem o portão principal de Nova Salvador e todos veem um grande clarão. Ao olhar para Dandara, Jorge e João percebem que ela já se foi, mas caminham juntos para o novo mundo.

APÊNDICE II – PERFIL DOS PERSONAGENS

JOÃO: Criado na Zona das Flores junto a seu irmão Jorge e outros garotos que se denominavam Vagabundos, é adotado por Milton aos 7 anos. Agitado e com muitos problemas na escola acaba recebendo um propósito de servo, mas ao reencontrar seus antigos companheiros tudo pode mudar.

JORGE: Adotado junto a João, fez o caminho inverso, se dedicou na escola e mesmo vindo da periferia de Nova Salvador, recebeu o propósito de inquisidor, aqueles que mantem a ordem dentro da cidade. Desconfia que seu irmão esteja se envolvendo com o que não deve e fará de tudo para manter a ordem dentro dos muros.

DANDARA: Também um dos vagabundos, a jovem cega conseguiu desenvolver uma percepção pouco compreendida que a possibilita até mesmo lutar. Agora junto a outros da Zona das Flores busca a independência de sua região e não mais receber restos de Nova Salvador.

GI: Cresceu na Zona das flores junto aos outros vagabundos e desde criança lhe tiravam sarro por seu jeito “afeminado”, apelidando-a de Gi. A jovem ressignificou seu nome para Gisberta e se tornou uma das figuras mais importantes da Zona das Flores, ensinando percussão a crianças e Ginga aos guerreiros.

ZÉ: Desde a infância rival de João, o jovem fica ressentido com sua partida, mas continua a desenvolver sua aptidão por tecnologia e ciência. É um pequeno gênio que otimizou as plantações da Zona das Flores e odeia interações sociais.

ARCANJO MIGUEL: Tido como uma figura santa dentro de Nova Salvador, visitando a cidade todos os meses, diz estar em uma guerra santa contra demônios do lado de fora. Tudo uma grande mentira, na realidade é um funcionário de grande empresa midiática que transmite o dia a dia de Nova Salvador como se fosse um reality-show, determinando o que cada pessoa fará da vida por meio de votações. Após João descobrir tudo, uma guerra será travada contra o “Arcanjo”.

ANEXO 1 – DISSECANDO CL ETAPA 2

Essa é a segunda etapa da dissecação fílmica para estudo da narrativa do filme Clube da Luta (1999), agora assisto pela segunda vez ao filme dividindo em cenas, com uma pequena descrição do que acontece em tela. É importante ressaltar que as cenas são divididas observando o contexto dramático e mudança temporal. Nessa fase também é estabelecido a divisão de atos, identificação das cenas de ponto de virada, além do Midpoint.

ATO 1
- Interior da boca do narrador, cena do confronto final entre Tyler e narrador, onde o último explica situação das bombas <u>1</u>
- Tempo volta, narrador nos braços de BOB no grupo de apoio para pessoas com câncer de testículo. Ele fala sobre Bob <u>2</u>
- Volta mais ainda no tempo, na cama e posteriormente no trabalho com insônia. Chefe lhe diz que narrador precisará viajar a trabalho <u>3</u>
- Narrador cagando e comprando coisas da revista <u>4</u>
- Ele mostrando seu apartamento <u>5</u>
- No médico, fala de sua insônia e pede remédio. O médico fala dos grupos de câncer <u>6</u>
- Grupo de câncer de testículo, após o depoimento de um cara, formam-se duplas e narrador fica com Bob, primeira catarse dele no grupo <u>7</u>
- Dorme bem e sequência dele indo a vários grupos <u>8</u>
- Meditação guiada em um auditório, narrador adentra em sua “caverna” e encontra um pinguim dentro <u>9</u>
- Novamente nos braços de Bob, até a chegada de Marla <u>10</u>
- Sequência dela em outros grupos <u>11</u>
- Narrador diz não conseguir dormir agora que Marla, também farsante, frequenta os grupos, imagina o que fará quando encontra-la <u>12</u>
- Chloe dando um depoimento no auditório e após isso uma meditação guiada com o narrador se deparando com Marla em sua “caverna” imaginária. <u>13</u>
- Confronto MARLA dizendo que os grupos são importantes para ele, ela rebate. Ela sai, mas ele a segue e entram em consenso em dividir os dias em que cada um irá. Ele dá seu número para ela <u>14</u>
- Sequência em aviões e hotéis por várias cidades ao viajar a trabalho <u>15</u>
- Explicando seu trabalho, enquanto analisa um carro queimado <u>16</u>
- Explicação foi para uma mulher que estava ao seu lado no voo, ele então imagina um acidente aéreo em seu voo <u>17</u>
- Acorda ao lado de TYLER no avião, falam sobre medidas de emergência no avião, trabalho do Tyler e interesses <u>18</u>
- Narrador tenta reaver sua mala retida no aeroporto com um recepcionista, mas a abandona e volta para casa <u>19</u>
- Chega em seu apartamento, mas ele foi destruído por um provável problema com o gás. Liga para Tyler <u>20 pv1</u>
ATO 2A
- Em um bar, narrador lamenta a perda de seu apartamento, Tyler dá sua visão sobre o ocorrido falando também sobre a sociedade <u>21</u>

- Na entrada do bar, Narrador pede para ficar na casa de Tyler, ele aceita, mas pede para que o bata <u>22</u>
- Intervenção do narrador para falar mais sobre Tyler, mostrando também seu emprego de meio período num cinema e como garçom <u>23</u>
- Cont. cena 22, primeira briga entre os dois <u>24</u>
- Bebendo cerveja depois da briga e falando que precisavam disso <u>25</u>
- Chega a casa de Tyler, vê imundice <u>26</u>
- Pequena sequência mostrando vivência na casa <u>27</u>
-No estacionamento do bar, Tyler e narr brigam novamente, outros dois chegam <u>28</u>
-Narr no trabalho machucado, ao lado do chefe <u>29</u>
- No estacionamento do bar, com mais pessoas entrando na briga <u>30</u>
-Tyler e narr conversando ao jogar golf e dentro da casa enxarcada de Tyler <u>31</u>
- Narr no trabalho interagindo com seu chefe, mas quase não o entendendo <u>32</u>
-Narr e Tyler conversando sobre com quem lutariam e expectativas de outros sobre eles <u>33</u>
- Cena de transição com os dois arrumados e o narrador falando que durante a semana são certinhos e indo para uma cena de luta no estacionamento, que acontece no sábado <u>34</u>
- Narr vendo Marla saindo de um grupo <u>35</u>
- Narr numa reunião, age de forma estranha e assusta um dos colegas de trabalho <u>36</u>
- Primeira reunião oficial do clube da luta, agora dentro do porão do bar, Tyler explica as regras <u>37</u>
- Luta entre dois caras e narrador falando sobre a sensação de estar no centro da briga <u>38</u>
- Sequência do Narr vendo outros membros do CL (Clube da luta) em seus trabalhos <u>39</u>
- Narr e Tyler entrando em um ônibus e julgando as coisas ao redor, como se começassem a ver as coisas de modo diferente agora. <u>40</u>
- Tyler e Narr lutando no CL <u>41</u>
- Narrador costurando a sobancelha no médico, com Tyler o acompanhando <u>42</u>
- Narr e Tyler conversando sobre qual personagem histórico eles lutariam, dente do narr quebrando <u>43</u>
- Narr recebe ligação de Marla, que o confronta sobre suas faltas nos grupos de apoio, ele diz ter encontrado outro melhor e enquanto Marla fala sobre ela, Narr a deixa falar sozinha <u>44</u>
- Narr sonhando com Marla transando <u>45</u>
- Narr comendo na sala até que Marla chega, ele fica confuso, perguntando o que ela faz ali. Marla sai irritada e Tyler chega, falando que transaram <u>46</u>
- Flashback de Tyler atendendo telefone que estava no gancho enquanto Marla falava sozinha, ele vai até sua casa a busca e os dois voltam para a casa de Tyler <u>47</u>
- Volta para a cena <u>46</u> , e Tyler e Narr falam de Marla, expondo o incomodo do Narr <u>48</u>
- Sequência do Narr em casa se incomodando com barulho de transa entre Marla e Tyler <u>49</u>
- Narr no trabalho, seu chefe vê seu estado e fala para ele tirar uns dias de folga <u>50</u>
- Volta para casa em meio aos barulhos de Tyler e Marla transando <u>51</u>
- Em meio aos gemidos de transa, Narr recebe ligação da polícia que informa-o sobre coisas estranhas relativas ao incêndio em sua casa. Tyler agora em baixo tenta atrapalhar a ligação, ao fim o detetive fala para avisa-lo caso saia da cidade <u>52</u>

- Cont. <u>52</u> Marla entra, logo após Tyler sair, Narr compara isso a seus pais que nunca estavam no mesmo cômodo. Marla tenta seduzi-lo, mas ele rejeita, ela sai do cômodo, Tyler aparece falando para Narr se livrar dela e sai, Marla volta para cômodo, Narr fala para ela não voltar mais e ela sai cantarolando e fala que ele é louco demais para ela <u>53</u>
- No lixo da clínica de lipoaspiração, pegam gordura humana para fazer sabão <u>54</u>
- Dentro de sua casa, Tyler explica o processo de feitura do sabão, isso chega ao ponto da soda cáustica, que ele joga na mão do Narr, provocando uma queimadura química, narr tenta afastar a dor, mas é repreendido por Tyler “enfrente a dor”. “Só depois de perdermos tudo, é que estamos livre para fazer qualquer coisa”. Tyler joga vinagre para neutralizar a soda cáustica <u>55</u>
- Os dois vendem sabão para uma loja de ricas <u>56</u>
- Chefe confronta o narr após achar um papel com regras do CL na copiadora, Narr o ameaça e confronta, até que recebe uma ligação de Marla pedindo para ajudá-la, pois ela achar que está com um caroço nos seios <u>57</u>
- Marla pega comida de duas senhoras mortas e vai em direção a seu apartamento junto a Narr. Dentro de casa, Narr examina seus seios e diz que estão normais. Marla beija narr e ele sai <u>58</u>
- Do lado de fora olha o AP de Marla e acaba por reencontrar Bob, após breve conversa, os dois revelam estar no CL e Bob fala sobre as lendas a respeito de Tyler. <u>59</u>
- Bob e Narr lutam, Bob vence e os dois saem do local abraçados <u>60</u>
- No porão do bar, Tyler diz que muitos ali quebraram a primeira regra do CL, também fala do potencial desperdiçado por todos ali estarem em empregos comuns “Somos uma geração sem impacto na história”. Quando estão prestes a começar as lutas, chega o dono do bar, falando para saírem, Tyler o incita até que começa a ser espancado pelo dono do bar, que assustado com a atitude doentia do Tyler, os deixa permanecer no local. Tyler diz que todos precisarão começar brigas no seu dia a dia <u>61</u>
- Sequência de membros começando algumas brigas <u>62</u>
-Narrador vai a sala de seu chefe para conseguir ser pago sendo consultor externo, ameaçando expor toda a política cruel da empresa. Sem sucesso, começa a se espancar, com seu chefe olhando-o perplexo. Ao fim sai da empresa levando equipamentos, passagens aéreas e mais de cinquenta salários. <u>63MidPoint</u>
ATO 2B
- Dois homens lutando, enquanto narrador fala que agora podem realizar lutas todos os dias. Os dois ao centro da roda eram o que mais importava naquele momento, um deles vence e os dois são parabenizados pelos outros membros <u>64</u>
Tyler distribuindo panfletos a medida que os membros vão saindo, são novas lições de casa <u>65</u>
Sequência de vários membros realizando atos de vandalismo. Tyler e Narr falam que novos clubes da luta vão se formando em outras cidades <u>66</u>
Tyler e Narr vão a uma loja de conveniências. Tyler com uma arma leva um atendente para fora e pergunta sobre sua vida, diz então para voltar a estudar e se tornar veterinário, que ele será vigiado. Após libertar o atendente que sai desesperado, diz que amanhã será o melhor dia da vida dele <u>67</u>
- Narr fala que Tyler tinha um plano. Televisões em uma vitrine são explodidas e Tyler aparece em fade in, falando sobre o desapego das coisas materiais e revolta. Quebra 4ª parede <u>68</u>

- Marla conversa com Narr na cozinha da casa de Tyler. Falam sobre os grupos de apoio, ela ainda frequenta. Ele a confronta sobre se envolver com Tyler, conversa fica estranha com ela não entendendo direito. Tyler no porão o chama e sussurrando dita palavras para Narr, que repete mesmo distante <u>69</u>
-Tyler vai até a porta onde homem está, ele diz ser jovem demais e volta para dentro, explicando para Narr as regras de recrutamento <u>70</u>
- Sequência do jovem na porta da casa deles e eles atazanando o jovem e o mandando embora. Após 3 dias o jovem é aceito, ao seu lado também está Bob, que é atazanado por Tyler e desiste, mas Narr o chama <u>71</u>
-Jovem raspa o cabelo e Tyler diz que ele está preparado <u>72</u>
- Jovem atazanando Bob e “rosto angelical” na porta <u>73</u>
- Várias pessoas trabalhando dentro da casa, limpando e cavando, agora são um exército <u>74</u>
- Narr chega em casa após pegar um ônibus e todos estão comemorando. Na TV é transmitida uma reportagem de um ato vândalo do grupo a um prédio. Narr pergunta o que fizeram e após todos rirem Bob fala que a primeira regra do projeto destruição é não fazer perguntas <u>75</u>
-Reunião da polícia e líderes comunitários. Comissário vai ao banheiro e é abordado por vários membros do CL disfarçados de garçons. Eles o ameaçam para encerrar as investigações. Ao sair do local da reunião, Narr se incomoda com o “rosto angelical” <u>76</u>
- Narr luta com “rosto angelical” e o espanca, no impulso de querer destruir algo belo <u>77</u>
-Saindo do local da luta, Tyler e Narr estão em um carro com mais dois membros. Narr confronta Tyler sobre o pq de deixar de fora do projeto destruição. Após discussão Tyler pergunta o que gostariam de fazer antes de morrerem, Narr não sabe o que responder. Tyler solta o volante do carro e fala para Narr parar de tentar controlar tudo. O carro bate e capota, mas todos sobrevivem <u>78</u>
-Tyler fala sobre seu ideal de mundo enquanto Narr tá grogue <u>79</u>
-Narr acorda e vê que Tyler foi embora. Ao descer vê a casa cheia de pessoas trabalhando, fazendo ligações e outras coisas relacionadas ao plano. Ao tentar abrir um dos muitos envelopes presentes na sala “rosto angelical” o impede, dizendo que tudo está sob controle <u>80</u>
- Do lado de fora da casa recebe a visita de Marla, que questiona o tanto de pessoas dentro da casa. Ela pergunta se pode entrar, Narr fala que Tyler não está. Ela sai confusa e enfurecida. Narr ouve um burburinho vindo de dentro da casa <u>81</u>
- Membros chegam carregando Bob, eles falam sobre a missão que estavam realizando, o que é intercalada com Flashbacks. Falam que Bob fora baleado na cabeça, portanto morto. Narr os repreende, “rosto angelical” fala para enterra-lo. Narr fala que Bob não poderia ser enterrado no quintal, que ele é uma pessoa, falando seu nome completo. Os outros membros interpretam suas palavras como se após a morte, um membro tinha seu nome revelado e idolatrado. Narr sai da sala com o objetivo de procurar Tyler. <u>82</u>
-Ao passar em seu quarto, encontra diversas passagens usadas por Tyler. Recebe uma ligação do detetive que diz querer ve-lo, ele desliga <u>83</u>
- Sequência indo a todas as cidades que Tyler estivera antes, perguntando a diversos membros do CL de outros locais. Todo lugar que ia, sentia como se já tivesse passado pro lá <u>84</u>

- Chega a um bar e é recepcionado com “bem vindo de volta novamente”, acha estranho e após perguntar ao Barman quem ele achava que o Narr era, ele diz que o conhece como Sr. Durden. 85
- Narr vai ao quarto e liga para Marla e pergunta se eles já haviam transado. Ela diz “primeiro me fode, depois me esnoba (...) isso descreve nossa relação?” 86
- Tyler aparece em sua frente após Marla desligar o telefone, diz que ele quebrou sua promessa de não falar sobre ele com os outros. Narr confronta Tyler sobre sua relação e diversas cenas anteriores agora só com Narr são intercaladas com ele descobrindo que os dois são a mesma pessoa. Tyler diz então que Marla sabe demais e Narr desmaia 87 PV2
ATO 3
-Narrador acorda e ao ir a recepção vê que fez uma ligação enquanto dormia 88
-Volta para casa e ela está vazia, sente Dejavu ao entrar no porão 89
-Sequência ligando para vários locais que serão atacados e vê que todos estão com pessoas ligadas ao projeto destruição 90
-Narr vê Marla e tenta conversar com ela, ela diz que foi atacada pelas pessoas que estavam em sua casa. Ela segue a um restaurante, Narr corre atrás. Ao sentarem a mesa ele segue tentando conversar com ela para se desculpa e faz-la fugir para longe. Ela sai irritada do café terminando o relacionamento, Narr para um ônibus, dá dinheiro a Marla e fala para ela ir para outra cidade, ela sobe e é capturada por dois homens, mas Narr não vê. 91
-Narr vai a polícia para se entregar. Dentro da sala de interrogatório explica o plano e objetivo do projeto destruição para o policial que lhe ligara durante o filme, após o mesmo sair para conferir informações, Narr é confrontado por 3 policiais que fazem parte do projeto, eles dizem que irão cortar suas bolas, como foram instruídos, Narr consegue fugir levando uma arma. 92
-Fugindo desesperado da delegacia e correndo pela rua, quase sendo atropelado. Segue até um dos prédios que serão explodidos. 93
-Na porta do prédio é confrontado por Tyler, que ridiculariza suas tentativas de entrar no prédio, até que entra. 94
-Subindo as escadas encontra a van onde estão os explosivos, tenta desarma-los enquanto Tyler o estiga a relutância. Quando consegue desarmar, Tyler lhe dá um chute e após o espancar e joga-lo pela escada, Narr desmaia 95
-Narr acorda com Tyler segurando uma arma em sua boca. Cena inicial do filme. Tyler fala das grandes coisas que fizeram e o que está prestes a acontecer. Da janela Narr vê Marla sendo levada a força para dentro do prédio por membros do projeto destruição. Tenta, sem sucesso, convencer Tyler a desistir do plano enquanto falam sobre sis. Narr conclui estar com a arma, já que Tyler é fruto de sua imaginação. Narr atira em sua própria boca, matando Tyler. 96
-Membros do projeto destruição chegam ao andar onde está Narr e vendo-o ferido tentam ajudar, mas Narr diz que está tudo bem. Marla entra, discute com Narr até ver seu ferimento, Narr diz estar bem e fala para os membros do projeto descerem. Os prédios ao redor explodem, os dois seguram as mãos um do outro contemplando a visão. 97
FIM

ANEXO 1 – DISSECANDO CL ETAPA 3

Após ter assistido ao filme duas vezes e ter as cenas e atos divididos em um outro documento, assisto uma terceira vez dissecando o filme em 4 pontos:

- 1- Objetivos narrativos: Basicamente os elementos que serão explorados em cada ato, da forma mais generalista possível.
- 2- Tradução: Elementos, relações e momentos que exploram dentro do filme que traduzem os objetivos narrativos.
- 3- Movimentos: Relativo as sequências e cenas no filme que exploram os elementos traduzidos e movimentam a narrativa. É importante ter essa etapa, pois sequências e cenas normalmente exploram mais de um objetivo narrativo. As cenas e sequências podem ter diversos Beats, mas só troco de “movimento” quando há uma mudança substancial na situação, por exemplo em Clube da luta, no primeira ato quando o protagonista está confortável e finalmente conseguindo dormir após as catarses nos grupos de apoio, marla chega, fazendo com que ele não consiga mais dormir, então troquei o movimento assim que ela aparece, após isso tem 4 cenas mostrando ele cada vez pior e se incomodando mais com ela, não troquei o movimento ainda pois essas cenas estão reforçando o conflito principal dessa problemática (marla está atrapalhando meu sono), assim que ele a confronta, troco de movimento, pois ele agiu ativamente para contornar a situação e esse confronto faz com que eles entre em acordo, logo resolvendo a problemática, resumindo, ele confronta-la já configura outro movimento na trama.
- 4- Notas: Observações e elementos que não se encaixam nos pontos anteriores.

Observações:

- 1- Nessa análise a tal “imaginação” diz respeito a interferências estilísticas dentro da narrativa que são possibilitadas pela imaginação do personagem.
- 2- Divido o conflito em + e – tendo em vista a percepção do protagonista sobre o conflito, não a percepção do público. No ato 3 por exemplo, escolho “reverter o plano” como um confronto positivo, pois para o protagonista, reverter o plano é algo bom a se fazer, ainda que seja o maior conflito que enfrenta durante todo o terceira ato e algo que o faz mal.
- 3- Utilizo o conceito de mundo dependente e mundo secreto da promessa da virgem. Uma estrutura narrativa que é facilmente identificada no Clube da Luta.

- 4- Utilizo o termo “anarquia” no dissecar, mas não é necessariamente o conceito concreto do anarquismo e sim todo o pensamento anticapital, anarquista e anticonformista que vemos principalmente no Tyler. Pensamentos esses que vão aproximando o protagonista de seu mundo secreto e criando o movimento do clube da luta.

Dissecando um filme – Clube da Luta

Etapa 3

Objetivos narrativos			
<p>ATO 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personagem principal A - Personagens sec. B - Estilo narrativo C - Conflito - D - Mundo dependente E - Mundo secreto F - PV1 G - Conflito + H 	<p>ATO 2A</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personagem principal A - Personagens sec. B - Estilo narrativo C - Conflito - D - Mundo dependente E - Mundo secreto F - Conflito + H - Midpoint I 	<p>ATO 2B</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personagem principal A - Personagens sec. B - Estilo narrativo C - Conflito - D - Resquício do Mundo dependente E - Mundo secreto F - Conflito + H -PV 2 L 	<p>ATO 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personagem principal A - Personagens sec. B - Estilo narrativo C - Conflito - D - Resquício do mundo dependente E - Mundo secreto F - Conflito + H -Climax M
<p>Tradução</p> <p>ATO 1</p> <ul style="list-style-type: none"> A,C- Narrador personagem 1 A,B,D- Relação Narr./Marla 2 A,B,D,F,G,H- Relação Narr./Tyler 3 A,B, H- Relação Narr./Bob 4 E,D- Insônia 5 E, H- Consumismo 6 E, H - Grupos de apoio 7 E, D- Trabalho 8 	<p>ATO 2A</p> <ul style="list-style-type: none"> A,B,D - Relação Narr/Marla 2 A,B,H,F- Relação Narr/Tyler 3 A,B,H,F - Relação Narr/Bob 4 E,D,I - Trabalho 8 C- Imaginação 11 F,H,- Anarquia 12 F,D/H - Nova casa 13 F,H - Clube da luta 14 D,B- Relação Marla/Tyler 15 E- Polícia 16 E,I,H - Sair do trabalho 17 	<p>ATO 2B</p> <ul style="list-style-type: none"> A,B,D - Relação Narr/Marla 2 A,B,H/D,F- Relação Narr/Tyler 3 A,B,H,F - Relação Narr/Bob 4 C- Imaginação 11 F,H/D- Anarquia 12 F,H - Clube da luta 14 E- Polícia 16 D,F- Projeto destruição 17 	<p>ATO 3</p> <ul style="list-style-type: none"> A,B,H - Relação Narr/Marla 2 A,B, D,F- Relação Narr/Tyler 3 F - Anarquia 12 E- Polícia 16 D,F- Projeto destruição 17 F,E,H- querendo reverter plano 20 M,D,F- Confronto final 21

<p>C-Quebra de tempo 9 G-Ligar Tyler 10 C- Imaginação 11 F, H- “Anarquia” 12</p>		<p>D-Traços da verdade 18 D, L-Descobrimdo a verdade 19</p>	
<p>Movimentos</p> <p>ATO 1</p> <p>1,3- Confronto final Tyler e Narrador 1 9,4,7- Nos braços de Bob 2 9,5,8- Na cama e trabalho insone 3 6- Comprando coisas 4,5 5- Indo ao médico 6 7,4- Catarse no grupo 7 5,7- Tudo indo bem 8,9 2,5,7,11- Marla chega, tudo piora 10,11,12,13 2,5,7- Confronta Marla, negocia e resolve 14 8,11- Viajando e trabalhando 15,16,17 12,3- Conhecendo Tyler 18 10- Desprendendo-se 19,20PV1</p>	<p>ATO 2A</p> <p>3,11,12 - No bar narr conversa com Tyler, saem na porrada pela primeira vez 21,22,23,24,25 3,13- - Vai morar na casa de Tyler, é uma pocilga 26,27 3,13+,8,12,14- Mais pessoas se juntando as lutas e choque com o mundo dependente, a medida que se sente mais confortável na casa 28,29,30,31,32,33,34,35,36 3,12,14- Clube da luta se formando oficialmente e as mudanças em suas visões sobre o mundo 37,38,39,40,41,42,43 15,2,8,16- Marla se relacionando com Tyler, incomoda Narr. Em paralelo seu mundo dependente (trabalho) começa a colapsar. 44,45,46,47,48,49,50,51,52,53 12,3,- Fazendo sabão e vendendo 54,55,56</p>	<p>ATO 2B</p> <p>14,12 – Tudo parece bem com o clube da luta 64 14, 12 – Tyler dando tarefas de casa para membros cometerem atos de vandalismo e dito sobre novos CLs 65,66 3-,17,11,12 – Ameaças a um atendente e discurso anárquico com quebra de quarta parede 67,68 2,18 – Marla e narr discutem e ela o confronta sobre sua loucura 69 4,17 - Recrutando 70,71,72,73 17, 3- - Exército formado, comemoração após grande ato de vandalismo e projeto</p>	<p>ATO 3</p> <p>2, 17 - Acorda no hotel, vê que fez ligações enquanto dormia e ao chegar em casa não encontra ninguém 88,89 17, 20 - Liga para os prédios que são alvos do projeto, mas já estão tomados 90 2 - Tenta convencer Marla a sair da cidade 91 16, 17, 20 - Vai a polícia para denunciar plano e se entregar, mas corruptos frustram sua tentativa. Foge desesperado um prédio alvo 92,93 3,20,21,17,2 - Ao entrar no prédio é confrontado por Tyler, desarma a bomba, é espancado, volta para a cena inicial com a arma em sua boca. Após reviravolta atira na própria boca, matando Tyler. Marla chega e os dois veem os</p>

	<p>8,14- Mais uma vez confrontado por seu chefe, o intimida 57</p> <p>2,4,14- indo ajudar marla em sua casa. Encontrando Bob e lutando com ele. 58,59,60</p> <p>12,14,-Problemas com o local do CL, mais visões anarquistas e começando missões do CL 61, 62</p> <p>8,17,14- Narr confronta chefe e ganha indenização, rompendo com mundo dependente 63</p>	<p>destruição citado 74,75</p> <p>17, 12, 3- – Ameaçando comissário para não investigar projeto destruição e ciúmes 76</p> <p>14 - Destruindo rosto angelical 77</p> <p>17, 3-, 12- -Narr confronta Tyler sobre projeto destruição no carro que bate. Já se recuperando na cama, vê Tyler saindo. Ao acordar totalmente vê várias pessoas trabalhando na casa 78,79,80</p> <p>2 -Narr ao sair para fora vê Marla, ele diz que Tyler não está, ela sai 81</p> <p>4, 17, 3-, 16 - Duas pessoas chegam com Bob morto, Narr fica furioso e vê lavagem cerebral do grupo, decide procurar Tyler e encontra passagens aéreas em seu quarto. Polícia liga querendo</p>	<p>outros prédios sendo destruídos 94,95,96,97</p>
--	---	--	---

		<p>ve-lo, ele desliga – 82,83 14,17, 18 - Sequência passando por cidades onde Tyler esteve, sentia como se já tivesse passado por elas. Chega a um bar e é recebido como Tyler 84,85 18,19, 3-, 2, 14, 17 - No quarto de Hotel, Narr liga para Marla e confirma ser Tyler. Tyler aparece em sua frente, fala sobre serem a mesma pessoa e que agora Marla precisa morrer 86,87</p>	
<p>Notas ATO 1 -Começa com uma cena impactante expondo os riscos e ditando o tom da trama. -Muito interessante como se utiliza a narração para mostrar a visão do protagonista, além de sua imaginação em tela. Faz com que o longa tenha uma</p>	<p>ATO 2A -A primeira metade do segundo ato serve para criar a distância do protagonista de seu mundo dependente. Criar o Clube da luta (mudando e desenvolver as relações entre Marla e o narrador. -Ao fim dessa etapa ele abandona o mundo dependente em favor a seu mundo secreto (clube da luta).</p>	<p>ATO 2B -O Midpoint trás uma mudança total para os assuntos tratados nesse ato. Especificamente aqui, o ato2a serviu como apresentação para o que viria no 2b. - Percebo o quanto a revelação de um plot</p>	<p>ATO 3 - O terceiro ato é menor do que eu pensava. - Uma solução satisfatória para o confronto final e o protagonista não impede o plano do Tyler.</p>

<p>experiência diferenciada e meio metalinguística.</p> <p>- Primeiro plot é o dele tentando encontrar conforto para dormir, principal antagonista Marla, aliado Bob.</p> <p>-Segundo plot é indo a viagem, mostrando seu trampo e conhecendo Tyler.</p> <p>-recurso do narrador permite muito mais possibilidades narrativas.</p>	<p>-As dicas do plot twist estão muito subjetivas nesse ponto, mas são bem interessantes para o efeito replay.</p>	<p>twist trás percepções diferentes sobre eventos anteriores, se isso é uma surpresa para o protagonista também, ele é confrontado por essas percepções também.</p>	
--	--	---	--

Vagabundos e o Senhor das Moscas
um roteiro de
Arthur Lima

Arthurzinho012@gmail.com

1. EXT. PRAÇA SAGRADA - DIA

JOÃO (17) olha para o céu enquanto está reclinado em um ao grande portão principal seguido de um alto muro onde não é possível ver seu fim. Um PASSARINHO chama a atenção de João que lhe observa com um sorriso, mas o ZUMBIDO crescente de uma MOSCA interrompe seu contemplar. Vendo o inseto, espanta-o com as mãos.

JOÃO
Sai porra!

JORGE
Cabulando aula de novo.

JORGE (20) em pé ao seu lado, surpreende João que coloca a mão no peito.

JOÃO
Quer me matar de susto?

JORGE
O pai que vai te matar se souber que tá faltando.

João se levanta, tira a poeira do uniforme e se espreguiça.

JORGE (CONT'D)
Bora guerreiro, só mais uma semana.

2. INT. ESCOLA - SALA DE AULA - DIA

29 ALUNOS uniformizados dispostos em fileiras padronizadas em uma sala não muito grande. No centro uma carteira vazia. A PROFESSORA MARIANA (55) se porta frente ao quadro onde está escrito "Cidadão de bem-----Herege".

PROFESSORA MARIANA
Ou somos bons, ou somos maus.

Alguns dos alunos ouvem atentamente e anotam, como ANTÔNIO (17). Os poucos entediados e dispersos exibem um olhar vazio e apoiam o rosto na mão, como DAVI (17).

PROFESSORA MARIANA (CONT'D)
Como já dizia o grande Miguel, seguir o que Deus esco-

A porta se abre, interrompendo a Professora Mariana que irritada vê João ENTRAR.

JOÃO

Desculpa o atraso professora, tava ajudando meu irmão.

Alguns alunos riem, Professora Mariana lança um olhar sério que cessa as risadas.

PROFESSORA MARIANA

Você acha que vou acreditar nessas mentiras? Vai, senta no seu lugar.

João senta na carteira vazia ao lado de Antônio, retira um lápis e caderno de sua mochila e põe sobre a mesa.

PROFESSORA MARIANA (CONT'D)

Voltando... Miguel uma vez disse, siga o que Deus escolher para você. Não tem erro, aceite seu propósito.

Professora Mariana olha para João e se surpreende com ele escrevendo em seu caderno.

PROFESSORA MARIANA (CONT'D)

O propósito é o que trás ordem para dentro dos muros. É o conforto de saber o que é certo.

ANTÔNIO

(Para João)

Você estava lá na frente do portão de novo né?

João segue alternando seu olhar entre a professora e seu caderno, enquanto escreve algo. Sem obter resposta Antônio fica surpreso.

ANTÔNIO (CONT'D)

Voltou focado mesmo.

PROFESSORA MARIANA

Essa é a magia do propósito. Fui escolhida como professora, ensinando para vocês tudo que é necessário. Recebi a dádiva de transformar vocês no que realmente precisam.

A professora Mariana se aproxima da carteira de João e pega seu caderno.

PROFESSORA MARIANA (CONT'D)

Olhem para esse, mesmo o aluno mais

desinteressado pode ser mudado e
entrar na linha, no caminho do bem.

Professora Mariana exhibe a folha de caderno para a sala, que começa a rir. Ao olhar o caderno vê uma caricatura dela mesma com chifres. João contendo o sorriso olha para a professora.

PROFESSORA MARIANA (CONT'D)
Por isso que gente da sua laia não
deveria ter chance.

João triste recolhe sua expressão.

3. INT. ESCOLA - REFEITÓRIO - DIA

João e Antônio seguram seus pratos em uma fila de alunos. O BURBURINHO de alunos conversando entre si na fila e mesas próximas compõe o ambiente.

ANTÔNIO
Ela te massacrou em.

JOÃO
Me tirou de herege.

A fila anda e os dois caminham para frente.

JOÃO (CONT'D)
(Descontraído)
Mas fala ai, o desenho ficou engraçado
né não?

ANTÔNIO
O óculos dela ficou genial.

A fila anda novamente, com João e Antônio frente a DUAS MULHERES que lhes servem um hambúrguer pálido dentro do pão. Os dois caminham em direção as mesas.

ANTÔNIO (CONT'D)
Você é doido, fazendo essas coisas tão
próximo do chamado.

Os dois sentam em cadeiras vazias em uma mesa com quatro cadeiras. João morde seu hambúrguer.

JOÃO
(Mastigando)
E você Antônio, espera qual propósito?

Antônio julga João, após ter seu alerta ignorado.

ANTÔNIO

Se continuar assim vai acabar ficando sem propósito.

João mantém-se atento ao lanche e continua comendo o hambúrguer que está menor agora. Antônio suspira ao ser ignorado novamente.

ANTÔNIO (CONT'D)

Quero trabalhar com comida, pode ser nas fazendas, no corte, no frigorífico. Vai ser uma vida tão pacata.

JOÃO

Eu ainda não sei o que quero.

ANTÔNIO

Dá pra ver né!?

Davi, jovem alto e forte passa ao lado da mesa de João e Antônio, em seguida olha para os dois e dá meia volta em direção a mesa. Senta-se em uma das cadeiras vazias e coloca seu prato sobre a mesa. Antônio fica assustado, mas João incomodado.

DAVI

(Rindo)

Um desgraçado nunca comeu hambúrguer na vida não?

João engole a porção em sua boca e seu lanche já está quase no fim.

JOÃO

Vai cuidar de sua vida vai Davi.

João dá a ultima mordida em seu lanche.

JOÃO (CONT'D)

(Para Antônio)

Humm! Tava gostoso.

Davi irritado por ser ignorado pega seu hamburguer e coloca frente a João.

DAVI

Toma mais um, sei que não tem o que comer em casa.

João com a cara fechada encara Davi.

JOÃO
Tô de boa, pode comer.

DAVI
(Rindo)
Então leva pro papai, o velhinho deve
estar caindo das pernas.

João levanta irritado e parte para cima de Davi, Antônio rapidamente o contém segurando seu braço.

ANTÔNIO
Não faz isso. Deus vai ver.

João desprende seu braço, encara Davi e senta-se novamente. Davi se levanta e sai sorrindo.

4. EXT. ESCOLA - PÁTIO - TARDE

João sai da escola junto a vários outros estudantes, a estrutura do local é grande, branca e limpa, com um imenso pátio frontal. Após passar o arco de entrada da escola onde está um PORTEIRO, se despede de Antônio com um aceno e os dois caminham para lados opostos.

5. EXT. CENTRO COMERCIAL - LADEIRA - TARDE

João desce a ladeira e observa alguns estabelecimentos, como o "MERCADINHO SÃO JORGE", "FARMÁCIA RAFAEL" e "RÁDIO GABRIEL". Algumas pessoas estão na rua e ouve-se BURBURINHO.

Um movimento chama a atenção de João para uma viela, ao se aproximar vê GI (20) pichando uma parede.

JOÃO
(para si)
Gi?

Gi sai correndo para o fundo da viela e desaparece.

6. EXT. CENTRO COMERCIAL - VIELA - TARDE

João anda em direção ao desenho e vê pichado na parede o SÍMBOLO DOS VAGABUNDOS. João instigado reconhece o desenho.

7. INT. CASA DE MILTON - SALA DE ESTAR - TARDE

João entra em casa, joga sua mochila no sofá, liga um rádio que está em cima da bancada.

LOCUTOR V.O.
 Hoje tivemos uma colheita de 400 kg de
 arroz, onde...

João caminha para fora do recinto.

8. INT. CASA DE MILTON - COZINHA - TARDE

João vai a pia e começa a lavar alguns pratos sujos.

LOCUTOR V.O. (CONT'D)
 ...150 kilos ficaram dentro dos muros
 para suprir demanda interna, enquanto
 250 foi dado aos anjos como oferenda.

João ouve o barulho de porta se abrindo próximo a sala de
 estar.

MILTON O.S.
 Boa tarde!

O rádio é desligado na sala de estar.

JOÃO
 Eu tava ouvindo.

MILTON (65) ENTRA sorrindo na cozinha batendo na porta do
 cômodo já aberta. Suas roupas estão sujas de poeira.

MILTON
 Lavando os pratos. Quem é você e o que
 fez com meu filho?

João sorri e continua a lavar os pratos, enquanto Milton
 senta-se em uma cadeira próxima a mesa.

MILTON (CONT'D)
 Como foi a escola hoje?

JOÃO
 (Desanimado)
 É, foi legal. E como anda a construção
 lá?

MILTON
 Tudo certo também, só um pouco
 cansado. Não sou mais como
 antigamente.

Milton enche sua xícara de café.

MILTON (CONT'D)

Mas logo Deus vai me deixar descansar. Ai vou ter o dia livre pra dormir no sofá enquanto você lava os pratos pra mim.

9. INT. CASA DE MILTON - QUARTO DOS IRMÃOS - NOITE

João está dormindo em sua cama, embrulhado com a coberta e tendo um sono conturbado.

10. EXT. SONHO - ZONA DAS FLORES - LIXÃO - TARDE

JOÃO (7) observa maravilhado JORGE (10) conversando com DANDARA (11) e GI (10) conversando com ZÉ (7) no cume de uma montanha de lixo, ouve-se o BURBURINHO da conversa. João está abaixo, no solo.

JOÃO

Jorge, me ajuda a subir.

JORGE

Zé é da sua idade e conseguiu. Tenta de novo.

Zé ajeita seu óculos remendado.

JOÃO

Gi, Dandara!

Gi olha com pena, enquanto Dandara vira levemente a cabeça sentindo o mesmo.

JOÃO (CONT'D)

Por favorzinho!

Gi começa a descer a pilha de lixos.

JORGE

(Para Gi)

Não, ele precisa fazer. (Para João)
Você consegue.

João respira fundo. Jorge, Gi, Zé e Dandara prendem sua atenção em João, que começa a correr em direção a pilha de lixo. Sobe impetuosamente o início da montanha, mas logo desliza ao solo junto a lixos que caem devido aos movimentos bruscos de João. Jorge, Gi e Zé suspiram de frustração.

GI

Você sobe na doida.

DANDARA

Tem que ir subindo pelas partes mais seguras.

JORGE

Mantem a calma.

JOÃO

(irritado)

Que mané calma.

João frustrado se vira chutando sem muita força uma latinha de refrigerante no chão. Jorge, Dandara, Zé e Gi voltam a conversar entre si. João dá um sorriso após chutar novamente a lata, a pega do chão e joga em Jorge, atingindo sua cabeça.

JORGE

Seu moleque, vou te pegar.

Jorge desce o lixão, João corre sorrindo. Todos também começam a gargalhar.

JORGE (CONT'D)

(Sorrindo)

Não corre não. (Reverbera) Não corre não.

João continua correndo e sorrindo, o ambiente ao seu redor fica totalmente escuro. Ao olhar para o lado Milton está puxando-o pelo braço sem olhar para trás. João tenta se desvencilhar.

JOÃO

Me solta.

João olha para trás e vê ao longe o fragmento da memória indo embora, sendo a única parte iluminada dentro do breu, mas se afasta cada vez mais.

JOÃO (CONT'D)

Não, não, não...

11. INT. CASA DE MILTON - QUARTO DOS IRMÃOS - NOITE

João acorda e abre os olhos repentinamente.

JOÃO (CONT'D)

... Não.

12. INT. CASA DE MILTON - COZINHA - NOITE

Jorge está bebendo água, enquanto a parte de cima do seu uniforme de inquisidor está no encosto da cadeira e a empunhadura de sua espada de fogo na cintura. João ENTRA sonolento.

JORGE

Ue, acordado a essa hora?

João pega um copo de água e estende para que Jorge o encha com a jarra que está ao seu lado.

JOÃO

Acordei do nada. Tive uma lembrança que terminou em pesadelo.

Jorge não esboça reação e enche o copo de João.

JORGE

Lembrança então.

JOÃO

Deu saudade.

Jorge olha preocupado, enquanto João começa a beber a água.

JORGE

Mas são só lembranças, tá no passado. É bom ir dormir, daqui a dois dias os anjos vão realizar o chamado. Dê seu melhor na escola.

João termina de beber e pega o uniforme de Jorge no encosto da cadeira.

JOÃO

Já pensou eles falarem que meu propósito é ser inquisidor? Ai sim seria uma surpresa.

Jorge pega seu uniforme das mãos de João.

JORGE

E uma grande honra.

JOÃO

Tô de boa, horários tudo doido.

Jorge toca na empunhadura.

JORGE
 (Descontraído)
 Pelo menos tenho uma espada legal.

João sai.

13. EXT. ESCOLA - PÁTIO - DIA

O lugar está vazio. As janelas permitem ver os alunos sentados em suas carteiras dentro das salas. Toca o sinal. Alunos se levantam.

14. INT. ESCOLA - REFEITÓRIO - DIA

Dentre as mesas cheias de alunos, João e Antônio estão sozinhos comendo batata frita.

ANTÔNIO
 Eu ainda acho que tem muito demônio do lado de fora dos muros.

JOÃO
 Será? Não sei não, há um século a gente aqui dentro...

Antônio engole uma batata de vez.

JOÃO (CONT'D)
 (Descontraído)
 ...Só se os Anjos forem bem incompetentes.

Todos os alunos param suas conversas e olham perplexos para João.

ANTÔNIO
 (Sussurrando)
 Você é doido? Falando uma coisa dessas aqui.

Davi levanta de sua cadeira e vai em direção a mesa de João e Jorge.

DAVI
 Blasfemando como se não fosse nada.

Os outros estudantes acenam com a cabeça, concordando com a afirmação de Davi, que esboça um sorriso ao apreciar a situação. Recompõe rapidamente a seriedade e se aproxima mais ainda de João.

JOÃO
Olha, não quero confusão.

DAVI
Igual os demônios não queriam confusão
quando trouxeram o apocalipse?

Os outros alunos concordam novamente e João fica tenso.

JOÃO
Beleza po, eu errei.

João se vira e volta a comer a batata frita. Os outros alunos também voltam ao que faziam antes. Davi olha para os lados percebendo que a situação está se acalmando.

DAVI
Ah, ele vai perdoar. O que Deus mais
fez foi perdoar você não é?

Os outros alunos voltam novamente a atenção para Davi. João suspira e começa a ficar irritado. Davi retoma o sorriso.

DAVI (CONT'D)
Meu pai me disse sobre aquele velho
que você chama de pai ter tirado vocês
da Zona das flores, aquele lixão.

João fecha os punhos, Antônio põe sua mão sobre a de João.

ANTÔNIO
Relaxa, não vale a pena. Hoje é o
último dia.

João se acalma, põe a mochila nos ombros e levanta.

DAVI
Lugar de bandidos e inúteis. Só tem
desgraçado lá.

João caminha em direção a porta do refeitório, Antônio o segue.

DAVI (CONT'D)
Deus ainda deu ao irmão o maior
propósito, enquanto o outro é um
completo fracasso.

João para de caminhar, enquanto outros alunos e Davi estão rindo.

ANTÔNIO

Não faz nenhuma besteira, olha o tamanho dele.

João se vira em direção a Davi.

JOÃO

Então maior a queda né?

João com cara fechada se aproxima de Davi, os outros alunos ficam surpresos.

DAVI

Se eu fosse você não faria is-

João soca o estômago de Davi, lançando-o para trás, derrubando algumas mesas. João olha convencido para Antônio, mas ao retomar sua atenção a briga, Davi lhe dá um soco no rosto que o faz cambalear. Os alunos do refeitório formam um círculo ao redor da briga e gritam "BRIGA, BRIGA". Professora Mariana ENTRA no refeitório e se aproxima do círculo de pessoas.

PROFESSORA MARIANA

(Grito)

O que é isso?

A roda se abre, revelando João em cima de Davi.

15. INT. ESCOLA - DIRETORIA - DIA

João com o olho roxo e professora Mariana ENTRAM, João senta-se na cadeira de frente ao DIRETOR SÉRGIO (45), que está revirando uma papelada.

DIRETOR SÉRGIO

O que-que que ele fe-fez?

PROFESSORA MARIANA

Agrediu um colega indefeso no refeitório.

DIRETOR SÉRGIO

De-demonstrando Ira?

PROFESSORA MARIANA

Não só isso, também inveja. O atacado foi Davi. Pobre Davi.

JOÃO

Que? Pelo menos ouve minha vers-

DIRETOR SÉRGIO

(Para João)

Na-não retruque. (Para Professora Mariana) Co-conte mais.

PROFESSORA MARIANA

Claramente o garoto teve inveja do futuro promissor de Davi e o atacou.

JOÃO

Ele me xin-

PROFESSORA MARIANA

Suas notas já não eram boas, depois disso, é bem capaz que você não receba nenhum propósito amanhã.

João olha preocupado para a janela atrás do Diretor, onde vê a Igreja.

16. EXT. PRAÇA SAGRADA - DIA

MULTIDÃO alegre forma um corredor frente ao portão principal. Arcanjo MIGUEL (30) e outros 20 ANJOS atravessam o portão principal intangivelmente, sem abri-lo. A multidão comemora. Os olhos completamente brancos dos celestiais é evidenciado enquanto caminham em direção a igreja.

17. EXT. IGREJA - FACHADA - DIA

Miguel, os anjos e sete inquisidores, incluindo Jorge, estão na fachada da igreja, enquanto a multidão está abaixo da grande escadaria, sendo contidos por vários INQUISIDORES. Milton está junto a multidão. Os olhos completamente brancos de alguns anjos piscam e brilham como flashes ao tirar fotos, ainda que o feixe de luz não ultrapasse o globo ocular. O inquisidor LUIZ (35) se aproxima com um microfone, que Miguel recusa.

MIGUEL

Bom dia povo de Nova Salvador!

Sua voz amplificada ressoa fortemente até a multidão.

MILTON

(Junto a multidão)

Bom dia!

MIGUEL

A luta de fora dos muros continua, os demônios estão a espreita. Nós anjos

sentimos que em alguns anos o mundo
fora dos muros poderá ser habitado.

Várias pessoas abrem o sorriso.

MIGUEL (CONT'D)

Deus disse que não há novos casos de
demônios infiltrados nos muros.

A multidão comemora, enquanto Miguel passa a demonstrar
preocupação.

MIGUEL (CONT'D)

Uma notícia não muito boa é que esse
mês não teremos novos descansos, sinto
muito pessoal, mas continuem fieis a
seus propósitos.

Milton fica frustrado com a notícia, CIDADÃO 1 (29) e CIDADÃO
2 (27) estão ao seu lado.

CIDADÃO 1

Ele se preocupa tanto com a gente.

CIDADÃO 2

Nos guia da melhor forma, se não vão
descansar é porque ainda guentam muita
coisa.

Milton revira os olhos.

MIGUEL

Mas sem mais delongas, comemoremos um
novo ciclo. Uma nova geração que se
forma, com isso, novas oportunidades.
Venham buscar seu propósito primeira
turma.

30 alunos saem da igreja em duas filas padronizadas. A
multidão grita. João, Antônio e Davi estão na mesma fila. Uma
tábua vazia desce dos céus e levita em frente a Miguel.

MIGUEL (CONT'D)

Podem vir crianças, já sabem o que
fazer.

DAVI

(Para João)

Na sua vez a tábua vai ficar em
branco.

MIGUEL
Davi Médici Wanderley.

Davi anda até a tábua e ao toca-la uma escritura surge talhada no canto superior "DAVI MÉDICI WANDERLEY - INQUISIDOR".

MIGUEL (CONT'D)
Já começamos bem.

Miguel faz surgir do ar uma empunhadura de espada de fogo.

MIGUEL (CONT'D)
Davi, merecidamente você recebe agora a maior honra que um humano poderia receber. Como inquisidor, terá que manter a ordem dentro dos muros, sempre cumprindo a lei de Deus. Para isso você tem a espada de fogo, dentro dela está o demônio Bune.

Miguel entrega a espada a Davi, que estende a empunhadura para cima e a aciona, saindo fogo. A multidão animada comemora. A seguir outra pessoa é chamada, aparecendo na Tábua "JAQUELINE SILVA - MÉDICA", outro "SAMUEL CORREIA - CARPINTEIRO", outro "ARTHUR DE JESUS - VENDEDOR". Os nomes estão enfileirados.

MIGUEL (CONT'D)
João Lima Magalhães.

João tremendo caminha até a tábua.

JOÃO
(Sussurrando para si)
Em branco não, em branco não, em branco não!

João toca a tábua com os olhos fechados e ao abrir vê escrito "JOÃO LIMA MAGALHÃES - SERVO". Milton fica aliviado, enquanto João confuso. Meia dúzia de pessoas na multidão aplaudem. Gi observa da multidão e esboça um sorriso.

18. INT. FAZENDA 7 - SALÃO FRONTAL - DIA

Sete jovens, entre eles João e Antônio, estão lado a lado em fila, frente a LEANDRO (40).

LEANDRO
Aqui na Fazenda 7 somos responsáveis pela criação, cuidado e abate de

animais, principalmente frango.

ANTÔNIO

(Sussurrando para João)

Estamos no lugar mais fácil.

LEANDRO

Silêncio! Como capataz, vou falar o que cada um de vocês vai fazer aqui dentro. Uma parte vai ficar aqui dentro dos muros, outra parte são oferendas ao anjos.

JOÃO

(Para Antônio)

Os anjos querem frango pra ver se criam asas?

Antônio tenta conter o riso, mas trava ao Leandro ir em direção a João.

LEANDRO

Você é o único servo daqui não é? Posso te mandar embora quando quiser, tem um lixão cheio de gente esperando uma oportunidade de ser servo.

João engole seco.

LEANDRO (CONT'D)

Vai ficar em todas as funções da Fazenda hoje.

Antônio assustado olha para João que obstinado devolve o olhar.

19. INT - FAZENDA 7 - TARDE

MONTAGEM - PRIMEIRO DIA DE TRABALHO

- Na GRANJA, João se espanta com tantas galinhas.
- Na GRANJA, João tentando pegar uma galinha e cai.
- No ABATEDOURO, João levando duas galinhas pra Antônio.
- No ABATEDOURO, João com uma faca na mão frente a uma galinha, com Leandro e Antônio ao seu lado.

JOÃO

Eu não vou matar não.

LEANDRO

Ah se vai.

- No ABATEDOURO, João com nojo tira as víseras da galinha.

- Na SALA DE REFRIGERAÇÃO, João entrando com uma caixa com frangos congelados e põe sobre uma grande tábua vazia.

FIM DA MONTAGEM.

20. INT - FAZENDA 7 - SALA DE REFRIGERAÇÃO - TARDE (18 HORAS)

João coloca uma caixa com frango congelado na tábua cheia de outras caixas. Leandro entra na sala e entrega um molho de chaves para João.

LEANDRO

Quando sair fecha tudo, não quero ver nada fora do lugar.

JOÃO

Belezinha.

Leandro sai.

POV DE BRUNO

BRUNO (12) atrás de uma coluna, observa João colocando mais uma caixa sobre as outras. João vai mais ao fundo da sala, sumindo de vista.

VOLTA A CENA

Bruno se aproxima das caixas e pega uma. Prestes a sair, sente que a caixa está leve, dá meia volta e pega mais uma caixa. Parte em direção a saída sem ver a frente por causa das duas caixas, mas esbarra em alguém.

JOÃO

Nunca pegue mais do que pode carregar.

Bruno solta as caixas ao chão, revelando João a sua frente.

JOÃO (CONT'D)

Nunca atrapalhe sua visão, vai dificultar sua fuga. E o mais importante de tudo...

Bruno saca uma faca e corre em direção a João.

JOÃO (CONT'D)

...Nunca leve uma arma que não sabe usar...

João segura o dorso da faca, tomando o objeto de Bruno e o empurra para trás. Bruno retoma o equilíbrio, mas ao levantar o rosto não enxerga João a sua frente.

JOÃO (CONT'D)

...Pode acabar morrendo.

João se revela atrás de Bruno, com a faca em seu pescoço.

21. EXT - ZONA DAS FLORES - ENTRADA / LADO DE FORA - NOITE

SIMÃO (24) e JESÉ (25) estão protegendo o portão de entrada com facões nas mãos. Os muros e o portão são feitos de madeira.

SIMÃO

Eu tenho certeza que Miguel gosta de homem.

JESÉ

Oxen, assim do nada?

SIMÃO

Tô te falando, já viu ele escolher alguma inquisidora? Só tem homem. Ai todo mês vem aqui dentro e quem serve ele? Os inquisidor.

JESÉ

Quem escolhe os propósito é Deus, deixa de ser besta rapaz.

SIMÃO

Ninguém nunca viu esse bicho e tu acredita nessa lorota. Pois eu acho que rola é coisa por lá nessas visita de anjo.

João desce a rua em direção a entrada da zona das flores, puxando Bruno pela orelha.

BRUNO

Ai ai, tá doendo!

Simão e Jesé desembainham seus facões assim que João e Bruno aparecem em suas vistas. João contém o passo.

SIMÃO

Inquisidor sem farda não entra aqui.
Solta o garoto.

JOÃO

Não sou inquisidor.

João mostra seu uniforme da fazenda, escrito "SERVO" na altura do peito.

JOÃO (CONT'D)

Vim trazer outro tipo de lixo.

João empurra Bruno em direção aos dois guardas. Jesé segura Bruno.

JOÃO (CONT'D)

Avisa pro líder de vocês que não é pra ninguém ficar roubando aqui desse lado.

GI O.S.

Líder haha, que coisa antiga.

O portão é aberto, por onde Gi aparece.

GI (CONT'D)

Falando assim parece até um inquisidor.

Bruno abraça Gi e exhibe seu dedo médio para João.

JOÃO

Então foi você mesmo que vandalizou aquela parede no centro. Como te chamo agora?

GI

Ainda Gi, como sempre fui.

JOÃO

O Gi não combina mais com Gilberto.

GI

Quem disse que o Gi é de Gilberto agora?

João fica confuso, mas dá de ombros.

JOÃO

Você deveria conter o pessoal da zona

das flores.

GI

Como se o irritadinho e o chato não fossem daqui.

JOÃO

Estamos indo pelo caminho certo agora.

Gi sorri ironicamente.

GI

Apareça qualquer dia em uma de nossas apresentações, relembrar os velhos tempos.

João dá meia volta e começa a subir a ladeira.

GI (CONT'D)

João.

João para, sem olhar para trás.

GI (CONT'D)

Esse uniforme não combina com você.

João engole seco, acena em despedida e volta a andar.

22. EXT. FAZENDA 7 - PÁTIO FRONTAL - DIA

João chega de bicicleta, colocando-a junto a outras 30 em um estacionamento improvisado na entrada, tendo um carro parado também. Vai em direção a porteira, onde está Leandro com uma prancheta.

LEANDRO

Você vai ficar responsável por transportar as coisas do armazém para a sala de refrigeração.

JOÃO

Mas é a parte mais chata.

LEANDRO

Caguei. Algumas fazendas estão com problemas na refrigeração, vai vir muito alimento hoje.

23. INT. CASA DE MILTON - SALA DE ESTAR - NOITE

João entra em casa, Milton está lendo um livro no sofá.

MILTON

Demorou hoje.

JOÃO

É, fiquei até mais tarde pra ajudar o pessoal. Tá lendo o que?

Milton mostra a capa do livro intitulado "Andar com fé: Como receber o tão sonhado descanso" sem parar de ler.

JOÃO

Vou subir pra descansar.

MILTON

(Irônico)

Ha-ha-ha. Toma um banho primeiro, tá fedendo.

João sobe as escadas cheirando as axilas.

24. INT. CASA DE MILTON - QUARTO DOS IRMÃOS - NOITE

João se revira na cama sem conseguir dormir. levanta-se, vê Jorge dormindo na cama a frente e sai do quarto.

25. INT. CASA DE MILTON - SALA DE ESTAR - NOITE

Descendo as escadas ouve Milton RONCANDO no sofá, procura seu casaco na peça. O vê a baixo dos pés de Milton.

JOÃO

Fala sério.

João puxa devagar, o ronco de Milton para, João para seu movimento e fixa seu olhar em Milton. João volta a puxar delicadamente, retirando completamente o casaco. Milton muda de posição, ainda adormecido.

26. EXT. CENTRO COMERCIAL - NOITE

Todas as lojas estão fechadas. Luzes nos postes iluminam a rua. Um palco improvisado está sendo montado na rua, por 4 HABITANTES DA ZONA DAS FLORES, um deles pluga cabos de uma luz de palco em uma placa solar improvisada, ligando a luz dos palcos. Ouve-se o BURBURINHO de pessoas conversando ao redor do palco, a maioria dessas com máscaras teatrais. João surpreso analisa o local e a grande quantidade de pessoas. Gi aparece atrás de João e lhe dá um peteleco na cabeça.

JOÃO

Ai!

GI

Isso é por ter assustado o garoto.

JOÃO

Ele tava robando.

GI

Te lembra alguém?

JOÃO

Ha-ha.

Gi indica com a cabeça para o palco, onde Bruno está levantando uma caixa de som com dificuldade.

GI

Ele sabe que não precisa roubar, não mais. As coisas melhoraram na Zona das flores.

Em cima do palco, frente ao microfone está TOMÉ (40).

TOMÉ

Tudo pronto, qualquer um que queira ajudar temos uma caixa bem ali onde podem colocar suas contribuições.

Tomé aponta para uma caixa perto do palco onde estão alguns alimentos e eletrônicos.

TOMÉ (CONT'D)

Agora com vocês o coro das flores!

Atrás das cortinas começa o som de um ATABAQUE. JOSUÉ (20) vai ao centro do palco tocando o Atabaque. HENRI (22), NILO (21), AMARA (23) e mais 5 pessoas saem das cortinas segurando DOIS BASTÕES DE MADEIRA CADA e os batendo, compondo o som com atabaque. Todos os nove se posicionam formando um arco.

JOSUÉ

(Cantando)

Oh sinhô fora dos muro, Nois viemo pra
ti vê, Viemo lhe perguntá, Como foi
nos esquecer?

Henri dançando e batendo os bastões no chão vai ao centro do arco.

JOSUÉ

(Cantando)

E como é seu nome?

HENRI
 (Cantando)
 É Henri aiê!

Henri volta a sua posição dançando enquanto Amara vai ao centro do arco fazendo o mesmo.

JOSUÉ
 (Cantando)
 como é seu nome?

AMARA
 (Cantando)
 É Amara aiê!

Amara vai em direção a Henri, bate seus dois bastões delicadamente nos de Henri, como um convite a roda. Os dois vão ao centro e começam a simular luta de ginga com os bastões. Todos os 7 fora da roda cantam a primeira parte da música. DANDARA (20) com olhos vendados respira fundo por de trás da cortina, em seguida ENTRA no palco dançando sem bastões. Dandara vai ao centro do arco, onde Henri e Amara começam a ataca-la com os bastões. Dandara desvia de cada investida. A plateia fica surpresa e no meio dela João está feliz. Para Dandara o som da cantoria, atabaque e bastões batendo estão quase inaudíveis, seu foco está no movimento das pernas e bastões de Amara e Henri. Seu foco retorna a música e a ouve perfeitamente no momento que Josué começa a cantar.

JOSUÉ
 (Cantando)
 E como é seu nome?

DANDARA
 (Cantando)
 É Dandara, aiê!

27. EXT. CENTRO COMERCIAL - NOITE

NALVA (60) junto a outros TRÊS ARTESÃOS expõem suas artes em lonas no chão. Cidadão 1 mascarado se aproxima da lona de Nalva e pega um belo PASSÁRO ESCULPIDO EM MADEIRA ao lado de uma pequena placa "Feito a mão". Cidadão 1 analisa a escultura.

CIDADÃO 1
 Que pássaro torto, todo fora da linha.
 No mercado vende mil desses, sem uma falha.

Cidadão 1 devolve a peça para Nalva e SAI. Nalva gargalhando olha pra Gi que retribui a risada. João está ao lado de Gi e observa a situação.

JOÃO

Agora pronto, tão sorrindo por que?

Dandara ENTRA, vindo por de trás de João e Gi.

DANDARA

O que ele chama de falha, a gente chama de diferença. Se tem mil sem uma falha, são todos iguais.

Dandara abraça João, que retribui empolgado.

JOÃO

Brocou na apresentação.

DANDARA

Obrigado por tá aqui.

JOÃO

Me falaram tão mal desse lugar, mas é muito diferente.

DANDARA

Poucos vem e os que aparecem usam máscaras.

JOÃO

Rum, tudo froxo.

Dandara analisa João.

DANDARA

Hum, se quiser aprender Ginga sabe onde nos encontrar, pode ter certeza que nunca mais vai ficar com esse olho roxo.

João fica desconcertado.

JOÃO

Não não, ficar só vendo mesmo.

Dandara vai em direção a Nalva.

JOÃO

Como ela sabe?

GI
Não me pergunte.

JOÃO
Vi vocês duas, mas cadê Zé?

GI
Tô pra ver alguém tirar ele da caverna.

28. SÉRIE DE PLANOS - ROTINA REPETITIVA DE JOÃO

SÉRIE DE PLANOS - Rotina repetitiva de João

- Feliz: Escova os dentes, empilha caixas, vai a apresentação a noite.

- Cansado: Escova os dentes, empilha caixas, mas está feliz na apresentação a noite.

- Entediado: Escova os dentes, empilha caixas, mas feliz na apresentação a noite.

-Entediado: Escova os dentes, empilha caixas.

29. INT. CASA DE MILTON - SALA DE ESTAR - NOITE

João desce a escada sem fazer barulho, passando pela sala completamente escura. João abre a porta para a rua.

MILTON
Está indo pra onde?

Milton se revela sentando no sofá ao ligar o ABAJUR do seu lado.

JOÃO
E-eu só vou tomar um ar, tive um pesadelo.

MILTON
Toda noite tá tendo pesadelo então?

João para por um momento, fecha a porta e vai em direção a Milton.

JOÃO
Olha, não tem nada demais. Vou no bar com Antônio às vezes. Ver se encontro alguma menina, sabe como é né?

MILTON
Filho, te conheço há muito tempo, pode
falar a verdade.

JOÃO
(Sussurra)
Você não é meu pai.

João vira-se e começa a subir a escada em direção a seu quarto. Milton entristecido engole seco.

MILTON
Sei que está frustrado com o seu
propósito...

João para no meio da escada.

MILTON (CONT'D)
mas as coisas vão melhorar. Tenha fé.

JOÃO
Não sou paciente como o senhor.

João sobe totalmente a escada.

30. EXT. IGREJA - FACHADA - DIA

Miguel está novamente acima das escadaria ao lado de 20 anjos, incluindo ANJO 1 (21) e 7 inquisidores, incluindo Jorge, Davi e Luiz.

MIGUEL
Infelizmente não teremos descansos
esse mês.

A multidão abaixo da escadaria COCHICHA, o bloqueio formado por inquisidores contém as pessoas. João olha preocupado para Milton abatido ao seu lado, mas desconcertado volta sua atenção para a multidão. Miguel atento aos cochichos. JOAQUIM (64) se espreme e sai da multidão em direção a escadaria, até conseguir furar o bloqueio dos inquisidores no pé da escada.

JOAQUIM
Isso é uma vergonha, já não aguento
mais!

A multidão fica chocada. Joaquim começa a chorar, os inquisidores vão em sua direção, mas contem o passo com a aproximação de Miguel levitando.

MIGUEL

Não fique triste Joaquim, você é muito forte. Toda sua garra nos inspira na luta do lado de fora.

Joaquim abre o sorriso e retorna a multidão com a ajuda dos inquisidores.

MIGUEL (CONT'D)

Agora, receberão sua Gratia.

Toda a multidão se alegra, Miguel esboça um sorriso cínico. Cada habitante de Nova Salvador levanta com as duas mãos uma HÓSTIA e abaixa a cabeça. As hóstias brilham com números sendo talhados, João olha a sua hóstia onde está talhado "700".

JOÃO

Só isso? Não vai dar pra comprar nada.

MILTON

Tá bom pra uma primeira vez.

João indignado observa os anjos sorridentes acenando para a população, mas estranha o anjo 1 pegar um pequeno FRASCO e gotejar o COLÍRIO nos olhos.

31. EXT. FAZENDA 7 - PÁTIO FRONTAL - DIA

João caminha em direção a porteira, mas titubeia e para antes de atravessa-la. Respira fundo.

JOÃO

Foda-se.

João dá meia volta.

32. EXT. ZONA DAS FLORES - ENTRADA/ LADO DE FORA - DIA

Próximo a entrada João se esconde assim que o portão é aberto por Jesé e Simão. Um caminhão sai da Zona das Flores. O veículo é conduzido por Davi, com Luiz no carona.

LUIZ

Tá manobrando bem.

Davi está tenso ao volante, mas segue o caminho. João vai em direção a entrada, mas Davi vê o movimento pelo retrovisor.

LUIZ

Olha pra frente.

Davi volta a atenção a entrada. Jesé e Simão descontraídos fecham o portão.

SIMÃO

Nunca vi raça pra gostar tanto de se amostrar.

JESÉ

Só aquele lá que é suave.

João se aproxima.

JESÉ (CON'T)

É vem.

33. EXT. CONSTRUÇÃO - DIA

Milton bate uma laje com alguns COLEGAS, enquanto seu SUPERVISOR está atrás olhando um relógio de pulso.

SUPERVISOR

Meio dia cambada. Horário de almoço, tem uma hora pra vagabundar.

O construtor BRITO (35) desliga a BETONEIRA, Milton recolhe sua pá e ajeita as costas.

34. INT. MERCADINHO SÃO JORGE - DIA

Milton frente a uma fileira de alimentos, olha para um letreiro pouca a frente com os dizeres "PRODUTOS DIVINOS". Milton passa por uma coluna cheia de PEQUENOS PASSARINHOS DE MADEIRA PADROZINADOS e vai aos alimentos.

Em frente ao caixa, Milton é o próximo da fila. ATENDENTE (34) bem humorado pega o CHOCOLATE das mão de milton.

ATENDENTE

Bom dia seu Milton, como estão as coisas?

MILTON

Tudo nos conformes.

O atendente passa o produto por cima de uma CÁLICE com líquido vermelho brilhante e forma no número 20 no centro.

ATENDENTE

Deu 20 grátias. E João, fiquei sabendo que começou o propósito agora.

Milton coloca sua HÓSTIA numerada com 1345 em cima do cálice. O número diminui para 1325.

MILTON

Tá triste com a merreca que recebeu.
(exibe o chocolate) Vou levar pra
animar o coitado.

ATENDENTE

Esse é do top, os anjos trouxeram
semana passada.

35. EXT - ZONA DAS FLORES - DENTRO - DIA

João está de costas para o interior da entrada, com lixo jogado ao muro. A sua frente vê uma estrada de terra com duas filas de casas humildes. João caminha a estrada observando CRIANÇAS brincando e TRABALHADORES construindo a casa de UM HOMEM (43), que oferece suco para os trabalhadores.

JOÃO

Nunca vi esse lugar assim.

João encontra Bruno carregando um caldeirão com dificuldade ao lado de Henri.

BRUNO

(Para João)
Oh, abençoadinho andando em área de
desgraçado.

JOÃO

Tá levando o caldeirão pra te
cozinharem?

Bruno fica emburrado, enquanto Henri sorri. Os dois passam por João e entram no grande REFEITÓRIO COMUNITÁRIO, ao abrirem a porta BURBURINHO de pessoas conversando. João intrigado segue os dois.

36. INT - ZONA DAS FLORES - REFEITÓRIO COMUNITÁRIO - DIA

Cadeiras e mesas feitas de madeira, o ambiente está com metade de suas mesas ocupadas por HABITANTES DA Z.F. que conversam entre si. Bruno e Henri estão de trás do balcão.

BRUNO

Ae cambada, trouxe a panela!

Os habitantes da Z.F. comemoram, enquanto Henri abre a geladeira e vê que está vazia.

HENRI

Ninguém viu que tá sem comida?

Um coro "Arghhh" demonstra a frustração dos habitantes da Z.F., mas voltam seus olhares para João que acaba de ENTRAR. Dandara está em uma das mesas, vira um copinho de pinga e vai em direção a João.

DANDARA

Uh, essa tá braba. Até que enfim visitando a gente, pessoal lembram de João?

HENRI

É o irritadinho?

DANDARA

O próprio.

João revira os olhos enquanto o reconhecem.

JOÃO

Bebendo na hora do trabalho.

DANDARA

Até Deus descansou no sétimo dia, não foi?

JOÃO

Cheia de gracinha.

João e Dandara sentam-se em uma das mesas vazias.

JOÃO

(Sussurrando)

Eu quero fazer Ginga.

Dandara ri.

JOÃO

Tá rindo da minha cara é?

DANDARA

Relaxe, não precisa sussurrar. Deus não ouve nada nesse grande depósito de lixo lembra?

João compreende.

JOÃO

Eu quero fazer Ginga. Mas só nos dias

das semanas, as tardezinhas e não posso me apresentar a noite se não Deus reconheceria e afetaria meu propósito.

DANDARA

(Rindo)

Agora tô rindo da sua cara. Cheio de exigência em?!

João pega um copo de pinga e vira.

JOÃO

Sabe Dandara, desde que sai daqui sempre foi "aprenda isso, é o certo", "faça aquilo, é o certo", "mantenha a fé, é o certo". Quero fazer algo que eu mesmo decidi.

Dandara se levanta.

DANDARA

Vamos, você precisa rever alguém.

37. EXT. FAZENDA 7 - PÁTIO FRONTAL - DIA

Antônio está sentado em um TAMBURETE DE MADEIRA prestes a almoçar frango com arroz.

ANTÔNIO

Finalmente, finalmente!

Prestes a dar a primeira garfada, Milton ENTRA.

MILTON

Bom dia Antônio, João tá em que setor?

ANTÔNIO

Ue, achei que tava doente. Ele não veio hoje não seu Milton.

Antônio levanta novamente o garfo.

MILTON

Tem um telefone aqui? Preciso falar com Jorge.

Antônio para o garfo perto da boca.

MILTON (CONT'D)

Juro que depois vou deixar você bater

seu prato em paz.

SÉRIE DE PLANOS - MILTON UTILIZANDO TELEFON

- Milton aproxima hóstia do telefone.
- telefone exibe sinal verde
- Milton digita número 97185101.

FIM DA SÉRIE DE PLANOS

MILTON

Ele não veio pra o trabalho, será que
ele tá lá?

Milton volta ao Pátio frontal com Antônio ainda com o prato
na mão.

MILTON

Valeu, bom apetite ai!

Milton SAI. Antônio, senta-se novamente no tamborete de
madeira e leva o garfo próximo a boca.

LEANDRO O.S.

Já comeram demais, todo mundo voltando
pro serviço.

Antônio SAI para se esconder enquanto come rapidamente.

38. EXT. ZONA DAS FLORES - ENTRADA PARA OFICINA - DIA

João e Dandara estão de frente a um grande buraco escuro.

JOÃO

Eu não vou entrar ai não.

DANDARA

Relaxa, vai ser tranquilo.

Dandara empurra João, que grita ao descer.

39. INT. ZONA DAS FLORES - OFICINA - DIA

João e Dandara pousam empoeirados.

DANDARA

Eu adoro fazer isso.

JOÃO
Pior experiência.

Ao levantar o rosto, João vê um ambiente bem iluminado, com diversas bugigangas espalhadas em pilhas e montes de peças eletrônicas. Um balbucio é ouvido.

JOÃO
Tá ouvindo isso?

ZÉ O.S.
(abafada)
Alguém me ajuda aqui.

João e Dandara vão até a origem do som e tiram diversos equipamentos eletrônicos de cima de ZÉ (17), "desenterrando-o".

ZÉ
Tava procurando um resistor e-
Zé ajeita seu óculos, reconhecendo João.

ZÉ (CONT'D)
O que ele tá fazendo aqui?

JOÃO
Feliz em te ver também.

Zé suspira e com um FERRO DE SOLDA volta a trabalhar em sua LUVA DE CHOQUE. João curioso se aproxima e observa.

DANDARA
Não seja chato, nosso velho amigo quer se reaproximar da suas origens.

ZÉ
Não chamou ele para o plano não né?

João vai tocar na luva de choque, mas Zé dá um tapa em sua mão.

ZÉ (CONT'D)
Tira a mão daí. (para Dandara) Você confia demais nas pessoas, ele vai estragar tudo.

JOÃO
Do que vocês estão falando?

Zé confuso encara Dandara.

DANDARA

Eu não tinha dito nada sobre a independência, ele só queria aprender um pouco de Ginga.

Zé fica constrangido.

JOÃO

Bem, acho que deu minha hora. Não posso perder o dia todo de expediente.

DANDARA

Ah, mas você nem viu a Gi hoje.

40. EXT. ZONA DAS FLORES - DENTRO - DIA

Jorge e Milton procuram João, analisando a fachada do refeitório. Alguns habitantes da Zona das Flores observam a situação fora de suas casas, gerando um BURBURINHO.

JESÉ

Já trouxeram o lixo hoje, não tem porque você tá aqui.

JORGE

Já disse, estou procurando meu irmão.

MILTON

Olha aqui, ele é inquisidor, vai fazer o que quiser. Tenha respeito.

Gi sai do Educandário, um dos imóveis próximo ao refeitório.

GI

Que barulheira é essa?

Jorge observa Gi, mas não a reconhece.

GI (CONT'D)

Tá querendo o que Jorge?

JORGE

Gi? O que que-

GI

Tá atrapalhando, vá embora.

Jorge encara Gi e depois o educandário. Em seguida caminha em direção ao imóvel, prestes a passar por Gi, a mesma lhe dá um chute (BENÇÃO) na direção do tórax. Jorge defende mas é jogado para trás.

JORGE
Eu vou entrar ali.

GI
Não vai não.

Jorge tira da cintura sua ESPADA DE FOGO e a aciona, empunhando-a com a mão direita.

JORGE
Eu não quero te machucar Gi, pelos velhos tempos.

Gi fica em posição de luta.

GI
A igreja agora tá ensinando comédia pros inquisidores?

Jorge ataca Gi com sua espada, ela desvia e a espada atinge o chão. Gi chuta (GANCHO) Jorge na altura do rosto, o mesmo desvia e puxa a espada, cortando e queimando a perna de Gi, que pousa de joelhos no chão de terra. Os habitantes da Zona das flores e Milton estão assustados.

JESÉ
Gi!

Jesé lança seu facão em direção a Gi, que pega-o com a mão esquerda. Gi encara Jorge e volta ao embate. O choque da espada com o facão torna a luta mais equilibrada, até que Jorge consegue imprimir mais força em um choque das armas. Gi perde forças e o fogo chega perto de seu rosto, até que ela chuta (BENÇÃO) o tórax de Jorge que é jogado para trás, caindo ao chão. A espada de fogo sai de sua mão, Gi a chuta para longe e aponta seu facão em direção a Jorge.

GI
Sai daqui.

JORGE
Vocês estão corrompendo João, sei que ele tá aqui.

GI
Não sei do que você tá falando.

JORGE
(GRITA)
BELZEBU!

Gi olha para trás e a espada de fogo voa em sua direção, ela tenta desviar rapidamente, mas leva um corte na altura da barriga. A espada para na mão de Jorge ofegante. Gi contém sua ferida, enquanto Jorge caminha em direção ao educandário.

GI

Não.

41. INT. ZONA DAS FLORES - EDUCANDÁRIO - DIA

Jorge corta a porta do imóvel com sua espada e ENTRA.

JORGE

João! Vamo voltar, tá na hora do trabalho. Olha com quem tá se metendo.

A sala está com diversos instrumentos de percussão feitos com material reciclável, mas sem ninguém. Jorge ouve um barulho vindo da porta do banheiro.

JORGE

Ai está você!

Ao abrir a porta vê um grupo de crianças acuadas tremendo de medo. Bruno aponta uma baqueta para Jorge.

BRUNO

Você não vai machucar a gente.

Jorge envergonhado observa as mãos trêmulas de Bruno e o medo que incutiu nas crianças ao fundo.

JORGE

Eu...

Jorge desliga sua espada de fogo e SAI.

42. EXT. ZONA DAS FLORES - DENTRO - DIA

João e Dandara caminham em direção ao educandário. João vê Jorge saindo do local e Milton do outro lado da rua e se esconde atrás de uma casa próxima, enquanto Dandara para no meio da rua.

DANDARA

O que foi?

JOÃO

Olha Jorge e Milton ali na frente.

DANDARA

Tô vendo.

JOÃO

Foi mal. Chama a atenção deles enquanto saio.

DANDARA

Tá me devendo uma.

Jorge está prestes a sair da Zona das Flores junto a Milton, mas Dandara ser aproxima.

DANDARA (CONT'D)

Há quanto tempo.

Jorge fica apreensivo revendo-a, Milton nota.

JORGE

Há quanto tempo, você tá diferente.

Jesé fica indignado com a amistosidade.

JESÉ

Ei, esse aí fez uma bagunça. Machucou Gi, assustou as crianças.

Próximo ao muro, João sobe no lixo sem ser visto para sair da Zona das flores. Sobre o muro olha para baixo, uma queda de 3 metros. Respira fundo e pula. Jorge ouve o barulho da queda, se vira para sair e olhar, mas Dandara segura seu braço.

DANDARA

Sinto sua falta... mas nem por isso deixarei que toque em qualquer um aqui.

JORGE

Só fiz meu trabalho.

DANDARA

Mais do que qualquer inquisidor, sabe como é ser um desgraçado. Cuidado para não ser igual aqueles que sempre nos odiaram.

Dandara solta o braço de Jorge.

JORGE

Em breve os demônios serão destruídos e vamos voltar para fora dos muros.

Tudo será melhor.

DANDARA
Melhor para quem?

Jorge e Milton SAEM.

43.INT. FAZENDA 7 - SALA DE REFRIGERAÇÃO - TARDE

Antônio coloca uma caixa na tábua com outras diversas caixas.
Jorge e Milton ENTRAM.

JORGE
Onde está seu chefe? Como sabe, o supervisor responsável também receberá menos no próximo mês pela falta de um funcionário, que isso seja um aviso para você também.

Antônio está cansado, mas sorri ao João ENTRAR. Milton fica aliviado e Jorge desconfiado.

JOÃO
Ué, o que estão fazendo aqui?

Milton tira o chocolate do bolso.

MILTON
Te procurando para entregar isso, mas você não estava aqui.

JOÃO
(Descontraído)
Tava aqui o dia todo, né Antônio?

ANTÔNIO
(nervoso)
É sim seu Milton, naquela hora não tinha visto ainda. Achei que ele não tava, me confundi.

Jorge desconfiado, se aproxima de João e sente seu cheiro.

JORGE
Está fedendo. Não parece de quem empilha caixas de frango.

JOÃO
Hoje tava em outra função, fiquei alimentando os porco. Por isso Antônio não me viu.

JORGE

Hum.

Jorge e Milton SAEM. Antônio vai em direção a João para confronta-lo.

ANTÔNIO

Oh a saia justa que você me botou.

JOÃO

Dois almoços?

ANTÔNIO

Dois almoços.

Antônio dá meia volta e fica tranquilo.

44. INT. ZONA DAS FLORES - ARENA - NOITE

João está em uma fila horizontal junto a Zé e mais oito pessoas, onde realizam um chute (Chapa). Um BATUQUE começa ao Gi enfaixada tocar um ATABAQUE e a fila se desfaz, João fica confuso e Zé vai até sua mochila e veste sua LUVA DE CHOQUE. Outros que estão na arena se juntam e é formado uma roda com todos, incluindo Dandara. Zé entra na roda e começa a andar frente aos outros, em busca de um oponente, olha para João e estende sua mão. João fica confuso.

JOÃO

(Para Henri)

Faço o que?

HENRI

Cumprimenta e começa a lutar.

JOÃO

Que?

Henri empurra João para o centro da roda, ele cumprimenta Zé e os dois começam a Gingar. Zé utiliza mais chutes, alternando entre Chapa, Martelo e Bença que João desvia grosseiramente. João não utiliza tanto as pernas, utilizando muitos socos, um acaba por acertar Zé e sangra seu nariz.

ZÉ

Não aprendeu nada com a aula?

JOÃO

Aprendi que usar uma luva feia dessa faz você perder.

Zé retoma seus chutes e acerta um no estomago de João.

ZÉ

Voltei a lutar achando que seria divertido te dar uma surra... Tava certo.

João começa a ficar com raiva e ataca Zé. A brutalidade dos golpes dificulta a defesa de Zé, que fica em alerta.

ZÉ (CONT'D)

É sempre a mesma coisa, acha que resolve na bruta.

João fica mais agressivo e começa a acertar os golpes. Bruno na roda fica animado, Henri fica surpreso. Um dos socos joga Zé para longe, derrubando até seu óculos.

JOÃO

Parece que funcionou. Nada mal pra uma primeira aula né?

Zé se levanta e permanece com cabeça baixa. João convencido abre um sorriso e avança com um chute em direção ao rosto de Zé (Martelo), Zé desvia e segura a perna de João, lhe aplicando um choque. João desmaia.

João acorda letárgico ao lado de Gi, os dois estão fora da roda.

JOÃO

O que que?

GI

Zé aumentou muito a potência da luva de choque, queria dizer que foi sem querer, mas acho difícil.

JOÃO

Isso foi contra as regras.

Dandara está no centro da arena lutando contra Henri que a ataca com dois bastões de madeira, ela desvia.

GI

A ginga é a mistura da luta do nosso povo com algo seu, seja faca, bastão ou até luvas de choque. O que importa é colocar algo seu na luta.

João observa Dandara lutando.

JOÃO

Algo meu? Mas ela não usa nada.

GI

Tem algo mais dela do que a vontade de não atacar?

Henri lança um dos bastões em direção a dandara, ela desvia. O bastão foi uma distração e Henri a ataca do seu flanco direito com um soco, Dandara desvia e lhe dá uma rasteira, o levando ao chão. João a admira, enquanto Dandara estende o braço para Henri levantar.

45. INT. ZONA DAS FLORES - BIBLIOTECA - NOITE

Dandara e João ajeitam livros numa biblioteca improvisada com caixotes.

JOÃO

Você não sente raiva de Deus?

DANDARA

Não penso muito sobre isso, por que?

JOÃO

Se Deus é tão bom, porque esquece tanta gente aqui.

DANDARA

Nos negaram a chance de ter qualquer propósito. Durante muito tempo isso foi um trauma pra mim.

Dandara retira da estante o livro "MARIONETES", Com o SÍMBOLO DOS VAGABUNDOS na capa.

JOÃO

Você foi jogada aqui por ter nascido cega, eu e Jorge pela morte dos nossos pais. Por sorte Milton nos resgatou... Enquanto isso Davi nasceu filho de inquisidor, mora próximo a igreja e mesmo não fazendo porra nenhuma recebeu o maior propósito. Que justiça é essa?

Dandara se aproxima de João.

DANDARA

Eu consigo sentir os contornos vermelhos e trêmulos de sua raiva.

Ainda que eu não calcule a metragem
exata como Zé faria...

Dandara estica o braço que segura o livro parando-o
exatamente na testa de João.

DANDARA (CONT'D)

...consigo sentir que estou a um braço
e um livro de distância. O mais
engraçado é que esse monte de papel
para mim é indecifrável. Seja anjo,
seja Deus, nenhum deles consegue
enxergar essas pequenas diferenças em
cada um de nós, eles insistem em
reduzi-lo a um servo tanto quanto
reduzem Jorge a um inquisidor.

JOÃO

E como ser mais que isso?

DANDARA

Cada um tem sua resposta, para mim ser
uma desgraçada foi a maior graça. Há 6
anos deixamos de esperar alguma coisa,
é nois por nois.

João pega o livro das mãos de Dandara e o folheia.

JOÃO

Que nostalgia.

Zé ENTRA ofegante.

ZÉ

Nosso pedido de reunião com Miguel foi
negado. Tenho certeza que o merda do
Luiz nem passou a mensagem.

Dandara fica pensativa, Zé frustrado e João observa a
situação.

JOÃO

Jorge é um dos inquisidores
responsáveis por vigiar a igreja
quando os Anjos estão aqui.

DANDARA

Ele nunca deixaria a gente entrar.

JOÃO

Ele não precisa saber que você entrou.

Posso ajudar, tô te devendo uma lembra?

ZÉ
Só pode tá me zoando.

46. EXT. IGREJA - FACHADA - DIA

Miguel e outros anjos acenam para os cidadãos e entram na igreja, guiados por Luiz, que abre a porta.

LUIZ
Logo logo o jantar será servido.

Luiz também entra na igreja após o último anjo. Jorge fecha a porta e a protege.

JOÃO V.O.
Assim que os anjos entrarem, Jorge vai ficar vigiando a porta na frente como sempre.

João aparece na frente de Jorge e os dois começam a conversar.

JOÃO V.O.
Vou aparecer e falar sobre o próximo carregamento e aí que você entra Zé.

Zé e Gi estão na lateral direita da igreja, junto ao QUADRO DE ENERGIA.

JOÃO V.O.
Com sua luva, vai dar curto no trem de energia lá.

ZÉ V.O.
Pera, aí!

A IMAGEM CONGELA.

47.INT. ZONA DAS FLORES - BIBLIOTECA - NOITE

João está frente a uma LOUSA onde seu plano está desenhado. Zé, Gi e Dandara os escutam.

ZÉ
Pra que você tá lá então?

JOÃO
Quando acabar a energia Jorge vai ver

o que aconteceu e eu fico na porta vigiando. Ai Dandara entra quando eu estiver "distraído".

DANDARA

E como saio depois de falar com Miguel?

JOÃO

Tem uma saída pelos fundos, mas sempre fica outro inquisidor.

GI

Pode deixar comigo.

ZÉ

E se der errado?

48. EXT. IGREJA - FACHADA - DIA

Zé ativa sua luva no QUADRO DE ENERGIA.

JOÃO V.O.

Vai dar bom, a guarda é baixa. Ninguém é louco de fazer isso.

O quadro de energia se mescla com a parede assim que recebe o choque, formando uma massa irregular, mas volta a forma original em seguida (BUGUE). A luz não cai.

ZÉ

Que porra é essa?

Zé tenta novamente e o mesmo acontece.

ZÉ

(Remedando João)

Vai dar bom.

GI

Vamo entrar pelos fundos.

Gi caminha em direção a porta dos fundos onde o inquisidor JÂNIO (29) está.

JÂNIO

Que gostosa em!

GI

Obrigada.

Jânio muda o semblante e vira o rosto.

JÂNIO

Sai daqui, aberração.

Gi avança rapidamente, quando Jânio retoma seu olhar para frente, não mais a vê. Ela acerta seu rosto com um chute (Meia-lua presa) vindo de baixo para cima.

GI

Se fosse mais educado doeria menos.

Zé sai da lateral da igreja.

ZÉ

Tá doida? Resolver o problema era atacar um inquisidor?

GI

(Ironicamente)

Lascou, vou perder meu propósito.

Dandara na lateral esquerda da igreja escuta Jorge e João.

JOÃO

... É porque assim, se o frango fica muito tempo congelado-

Dandara ouve Gi chamando-a no fundo da igreja.

GI O.S.

(Falando baixo)

Dan, mudança de plano, vem pra cá.

Dandara vai em direção ao fundo da igreja, onde Zé amarra a boca de Jânio desacordado e Gi abre a porta dos fundos.

49. INT. IGREJA - SACRÍTIA - DIA

Dandara ENTRA e caminha pela sala, toca os uniformes de inquisidores presos em cabides e caminha para outra a frente porta.

50. INT. IGREJA - SALÃO - DIA

Dandara ENTRA, ao seu lado direito está um RETÁBULO retratando a figura de Deus ao centro, com anjos a seu lado com braços abertos e abaixo pessoas ajoelhadas segurando hóstias. Dandara segue em frente, onde estão diversos anjos que não interagem entre si, mas se divertem e estão entretidos. Alguns inquisidores vigiam.

DANDARA V.O.
Que bando de maluco.

O ANJO 1 (21) esbarra em Dandara.

ANJO 1
Me desculpe, estava distraído com a
música.

Nenhuma música está tocando. Dandara fica confusa, mas se vira em direção a sala de Miguel.

ANJO 1 (CONT'D)
Não lembro de você na caravana pra cá.

DANDARA
É porque você estava distraído, como
agora há pouco.

ANJO 1
Verdade, estamos tentando viver algo
real aqui, mas é tão chato.

Anjo 1 aplica COLÍRIO nos olhos, Dandara parte em direção a sala de Miguel.

51. INT. IGREJA - SALA DE MIGUEL - DIA

Miguel está sentado em sua cadeira e mexe seus dedos no ar, a sua frente está uma escrivaninha. Dandara ABRE a porta da sala. Miguel para de mexer seus dedos no ar.

MIGUEL
Estava lhe esperando. Sente-se.

Dandara ENTRA e senta-se na cadeira do outro lado da escrivaninha.

MIGUEL (CONT'D)
Esses olhos... Podem confundir, mas
você não é anjo. Quem é você afinal?

DANDARA
Tô vindo da Zona das flores, quero te
fazer uma proposta.

MIGUEL
Ah, o grande lixão de Nova Salvador.
Devo lhe parabenizar por ter chegado
aqui, posso falar com Deus por você,
todos podem ser ouvidos.

DANDARA

Eu Dandara e todos os habitantes da zona das flores propomos que nossa independência seja aceita. Podemos cuidar do lixo de vocês, mas queremos uma das Fazendas para produzirmos nosso próprio alimento, sem depender de doações da Igreja ou o que recebemos nas apresentações.

MIGUEL

Ouviu essa Deus?

52. INT. IGREJA - SALÃO - DIA

Anjos entretidos, até que seus olhos brancos se iluminam e voltam rapidamente (receberam notificação). Alguns anjos ficam chocados, outros riem em deboche.

ANJO 1

Ela não era anjo?

53. EXT. IGREJA - FACHADA - DIA

João persiste na conversa com Jorge, que está impaciente.

JOÃO

Olha que loucura aconteceu na última vez...

JOÃO V.O.

Que demora pra acabar com a luz.

JORGE

Ei, volta pro sua função, já deu a hora já.

JOÃO

Coe Jorge, tô matando um tempinho antes de voltar pra lá.

JORGE

Cada um precisa estar no seu lugar, se não vira bagunça.

Gi surge na lateral da igreja e sinaliza com a mão para João ir embora. Jorge vira seu olhar rapidamente, mas só enxerga o vulto de Gi saindo.

JOÃO

Beleza, vou voltar.

JORGE

Agora não, vigia a porta. Acho que vi algo.

Jorge vai a lateral esquerda da igreja. Gi passa correndo ao fundo, enquanto Zé aguarda frente a porta.

GI

Fodeu, Jorge tá vindo.

Gi vira para a lateral direita da igreja.

ZÉ

Que?

Jorge chega no fundo. Zé fica estático frente a porta.

JORGE

Cadê Jânio?

ZÉ

So-sou amigo dele. Tô aqui enquanto ele vai no banheiro.

JORGE

Isso não faz sentido, era só chamar outro inquisidor. Tá cheio lá dentro.

ZÉ

Ele não aguentou esperar.

JORGE

Não saia daqui.

ZÉ

Sím, senhor.

Jorge passa por Zé e abre a porta dos fundos.

54. INT. IGREJA - SACRÍTIA - DIA

Jorge ENTRA e ouve uma VOZ ABAFADA. Se aproxima e encontra Jânio amarrado e amordaçado em baixo das vestimentas de inquisidores. Ele abre a porta dos fundos, mas Zé não está.

55. INT. IGREJA - SALÃO - DIA

Jorge ENTRA ofegante.

JORGE

Estamos sob ataque, fechem todas as

portas. Encontrem os invasores e protejam os anjos.

Alguns inquisidores vão abrindo portas, enquanto outros cercam os Anjos.

56. INT. IGREJA - SALA DE MIGUEL - DIA

Os olhos de Miguel se iluminam (recebe notificação), ele se levanta imponente e contorna a mesa. Dandara assustada se joga para trás, caindo da cadeira.

MIGUEL
Calma, não vou machuca-la.

Dandara encosta na parede, Miguel se aproxima dela.

MIGUEL (CONT'D)
Infelizmente Deus não tem interesse em sua proposta. É uma pena.

57. INT. IGREJA - SALÃO - DIA

Jorge abre uma porta, não acha ninguém, vai em outra.

58. INT. IGREJA - SALA DE MIGUEL - DIA

MIGUEL (CONT'D)
Mas ele admirou sua coragem e de seus amigos ao virem aqui. Por isso...

Miguel coloca sua mão no ombro de Dandara.

MIGUEL (CONT'D)
Vou te ajudar a sair.

Miguel empurra Dandara contra a parede que se abre, jogando-a para fora da igreja. A parede se fecha com o movimentar das mãos de Miguel. Jorge abre a porta.

JORGE
Alguém invadiu a igreja. O senhor está bem?

MIGUEL
Estou sim, só surpreso com algumas coisas.

59. INT.ZONA DAS FLORES - REFEITÓRIO COMUNITÁRIO - NOITE

Bruno ENTRA enquanto muitos habitantes da Zona das Flores

começam a sentar nas poucas cadeiras vazias. De frente para todos está Nalva com um MICROFONE, atrás dela vários ALIMENTOS sobre o balcão e no chão alguns EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS.

NALVA

Começando a reunião de hoje, os inquisidores trouxeram como doações: pele de galinha, vísceras, sacos de farinha de milho, que não sei se tá prestano e algumas grades de ovo.

HENRI

Mandaram ovo, isso sim é milagre.

Todos riem.

NALVA

Juntando com o que recebemos nas últimas apresentações e nossa colheita, não sobra muita comida. Vamo ter que racionar de novo.

Todos ficam frustrados.

HENRI

E a proposta lá, deu em nada não?

DANDARA

Fiz a oferta, mas Deus não aceitou.

Todos ficam em polvorosos, ouve-se coisas como: "QUE DIFERENÇA VAI FAZER", "SÓ QUEREM NOIS PRA BAIXO", "VAMO TOMAR AS FAZENDA TUDO".

NALVA

(GRITA)

Silêncio!

Todos param a conversa, Bruno fica surpreso com Nalva.

NALVA

É isso que vamo decidir agora. Alguém sugere alguma coisa?

Gi levanta a mão, Nalva acena positivamente.

GI

Tá na cara que não tão nem ai pra nois. A gente já batalhou tanto pra viver aqui, corremos pelo nosso e oh

as migalha que mandam.

Várias pessoas concordam.

GI (CONT'D)

Não tem mais conversa, vamo tomar as coisas. Inquisidor vai brigar vai, mas somos maioria.

As pessoas ficam divididas, algumas batem palmas e gritam.

BRUNO

Issae!

Henri está próximo de Bruno, vai em sua direção e o puxa pela orelha.

HENRI

Seu peste, tem idade pra tá aqui não.

Henri leva Bruno pra fora. Dandara levanta o braço em meio a multidão, todos param para escutar.

DANDARA

Assim vários inocentes vão se machucar. Temos que trazer o povo pro nosso lado.

GI

Inocente como? Todo mundo lá fora nos despreza.

DANDARA

Sabe que não é assim, além disso, um conflito direto vai machucar muitos dos nossos. Vamo protestar e mudar a cabeça do povo, pressionar assim.

Gi não se conforma, vários outros concordam.

NALVA

Alguém tem outra proposta?

Silêncio.

NALVA

Votação então.

60. INT. IGREJA - SALÃO - NOITE

Alguns Anjos enfastiados em cadeiras e outros pomposos

conversam entre si. Miguel sai de sua sala.

MIGUEL

Se preparem, já iremos partir.

Jorge frustrado se reclina na cadeira próxima a porta de entrada da igreja. Miguel se aproxima dele, que levanta prontamente se pondo em sentido ao abaixar a cabeça.

JORGE

Desculpe a falta de decoro senhor.

MIGUEL

Relaxe, fez um bom trabalho hoje.

JORGE

Mas não achamos o invasor, ops, não encontramos.

MIGUEL

Não seja tão formal. Você e sua família são ótimos "abençoados". Não é assim que vocês falam?

Jorge se descontrai.

61. INT - CASA DE MILTON - QUARTO DOS IRMÃOS - NOITE

João está sentado em sua cama e abre o livro "MARIONETES".

JOÃO V.O.

Você vai terminar esse livro hoje, foco.

62. INT - LIVRO - DIA

Os personagens e cenário são desenhos simples e infantis e seguem a ação descrita pelo V.O. de João.

JOÃO V.O.

Certa vez o Titeriteiro confiante decidiu ir ao castelo e entrar em uma competição dentro do reino, ele enfrentaria o Titeriteiro invejoso, mas não temia, pois ao seu lado estavam as marionetes mágicas que se moviam sem cordas, tinha o guerreiro-

63. EXT. ZONA DAS FLORES - LIXÃO - DIA

Jorge (10) está com o livro "MARIONETES" na mão, João (7),

Dandara (11), Gi (10) e Zé (7) atentos ao seu redor.

JOÃO

Eu sou o guerreiro!

ZÉ

Não, eu que sou.

JORGE

Crianças crianças, pra evitar briga,
eu vou ser o guerreiro e você Dan,
quer ser a princesa?

DANDARA

Eu prefiro ser a camponesa.

GI

Beleza, eu fico com a princesa.

JOÃO

Tu não pode não.

Gi dá um tapinha na cabeça de João.

GI

Não pode o que? Remelentozin.

ZÉ

Vou ser o artesão então.

Todos olham pra João.

JORGE

É, só sobrou o Bobo da corte pra você.

JOÃO V.O.

Foco no livro, foco no livro.

64. INT - LIVRO - DIA

Os personagens e cenário são desenhos simples e infantis,
seguem a ação descrita pelo V.O. de João.

JOÃO V.O. (CONT'D)

O titereteiro confiante foi desatento
e não esperava que o invejoso roubasse
suas marionetes antes da competição.
Sem suas preciosidades, foi
desmoralizado frente ao rei e mandado
para a prisão. Após vencer a
competição, o Titeriteiro invejoso

guardou as marionetes mágicas na estante principal da sala de marionetes. Por vezes deixava o guerreiro em cima, outras a camponesa, não sabia explicar, mas ficava cada vez mais fascinado. O que ele não esperava é que todas as noites as marionetes mágicas se reuniam e-

O desenho fica turvo e se afasta.

JOÃO V.O. (CONT'D)
Não, não. Foca no livro.

65. EXT. CENTRO COMERCIAL - DIA

Jorge (10), João (7), Zé (7), Gi (10) e Dandara (11) se escondem em uma viela.

GI
Sua vez João.

João animado, vai em direção a uma tenda vendendo frutas e discretamente pega uma maçã. Volta para a viela e comemora. Descendo a ladeira em direção a Zona das flores, as crianças comem comem frutas. O inquisidor LUIZ (25) vê a movimentação dos garotos e se aproxima com sua espada de fogo acionada.

LUIZ
Já pra parede, pra parede.

As crianças assustadas colocam as mãos na parede e as frutas caem no chão. Exceto Gi, que fecha a cara para o inquisidor e leva um tapa na cabeça.

LUIZ (CONT'D)
Você também, viadinho. Esvaziem os bolsos.

Gi inconformada coloca as mãos na parede. João começa a chorar e olha para Jorge.

JORGE
(Para João)
Calma, vai dar tudo certo.

DANDARA
A gente só tava com fome.

LUIZ
Esvaziem os bolsos, agora!

JORGE

Sim, senhor.

As crianças esvaziam os bolsos, nada tem. Luiz se aproxima de João.

LUIZ

Se afasta, desses vagabundos. Pede aos seus pais para te colocar na escola, buscar um futuro melhor.

ZÉ

Nenhum de nós tem pais.

Luiz envergonha-se, desliga sua espada de fogo.

LUIZ

Tão liberados, não voltem a roubar.

JORGE

Obrigado senhor.

Luiz SAI. As crianças ficam aliviadas, mas Dandara está inconformada.

DANDARA

Tá tudo errado. Essa culpa não é nossa, ele nos chamou de vagabundos? Vamo fazer igual as marionetes, juntos nós-

JORGE V.O.

Olha que milagre.

66. INT - CASA DE MILTON - QUARTO DOS IRMÃOS - NOITE

João na cama com o livro "MARIONETES" na mão. Jorge está frente a porta.

JOÃO

Que?

JORGE

Que milagre você lendo, isso nunca acontece.

João fecha o livro e esconde delicadamente ao seu lado. Jorge nota e estranha.

JOÃO

Pois é, tô tentando, mas é difícil

concentrar na leitura.

Jorge pega o livro ao lado de João.

JORGE

Sabe que esse livro é proibido, ele promove a desordem com o titeriteiro sendo atacado pela Marionetes.

JOÃO

As marionetes se revoltam contra o titeriteiro.

JORGE

Dá na mesma.

JOÃO

Eu encontrei em um lixo no cen-

JORGE

Acha que a gente é besta? Sua demora de chegar em casa, a invasão na igreja bem no dia que você estava lá. Você voltou a Zona das flores e tá ajudando eles não sei em que. Para de mentir!

JOÃO

Quando foi que se tornou esse pau mandado?

JORGE

O que?

JOÃO

Quando foi que virou um deles? Um qualquer que só obedece ordens e-

Jorge dá um tapa no rosto de João.

JORGE

Seu idiota, é assim que você agradece a nosso pai? Tirou a gente da merda, deu uma chance e é assim que você retribui? Eu corri atrás, estudei, treinei e virei um orgulho pra ele, você só fica fugindo. Vê o exemplo dele...

João irritado SAI para o banheiro.

JORGE (CONT'D)

... Mesmo mais velho continua fiel no propósito, se continuar assim você vai voltar ao nada.

JOÃO V.O.

Se continuar assim você vai ficar até a morte esperando o descanso.

João bate a porta do banheiro.

67. INT. FAZENDA 7 - SALA DE REFRIGERAÇÃO - TARDE

João cansado termina de colocar uma caixa em cima de outras e encosta no balcão. Leandro ENTRA com sua prancheta.

LEANDRO

Sem corpo mole.

JOÃO

Dando uma respirada só.

LEANDRO

Ah, hoje você que vai ficar pra ajudar o inquisidor a colocar essas caixas no caminhão, Antônio tá doente.

JOÃO

Isso tudo vai de oferenda pros anjos?

LEANDRO

E você queria que fosse pra onde? Pro lixão?

Leandro SAI, pouco tempo depois Davi ENTRA. João fica envergonhado e Davi aprecia a situação.

DAVI

Ora ora, se não é o servo de todos.

João pega uma caixa.

JOÃO

Já vou levando pro caminhão, ai pode ir pegando as do balcão.

Davi para João.

DAVI

Pra que a pressa? Vamos colocar o papo em dia.

JOÃO

Daqui a pouco dá minha hora de sair,
então-

DAVI

Ah não se preocupe, você não é servo?
Tá aqui pra servir.

68. EXT. FAZENDA 7 - PÁTIO FRONTAL - NOITE

João coloca a última caixa em cima do caminhão enquanto Davi observa sentado.

DAVI

Terminou?

João abatido e envergonhado não consegue olhar para Davi e caminha de volta para dentro da Fazenda. Davi bate palmas.

DAVI (CONT'D)

Parabéns, chegando na igreja vou falar
pro seu irmão que tu obedeceu tudo
certinho. Só não lambeu o chão porque
não pedi.

João fecha o punho para controlar a raiva enquanto Davi entra no caminhão.

69. INT. ZONA DAS FLORES - ARENA - NOITE

João está no centro da roda de Ginga atacando ferozmente Gi que defende com dificuldade. Ela está segurando dois facões, enquanto João utiliza somente um facão que segura com duas mãos. Algumas pessoas na roda comentam entre si.

HENRI

Ele aprendeu em pouco tempo.

AMARA

Tá dando trabalho pra Gi, nem você
conseguiu.

Henri fica desconcertado.

HENRI

É, mas ela tá se recuperando.

O choque entre as duas armas se alternam com alguns chutes de ambos, mas João perde cada vez mais o controle.

DANDARA

Calma João!

João continua a pressionar e enraivecer, Gi o atinge com um chute.

GI

Foi humilhado e veio descontar a raiva aqui.

JOÃO

Você não entende o que é estar dividido assim.

Gi ataca João, que desvia.

JOÃO (CONT'D)

Todos dizem que preciso estar lá, abrindo o sorriso pra algo que não me encaixo, enquanto tenho que ir escondido para o único lugar onde me sinto bem.

Gi para e solta seus facões ao chão. João avança em sua direção desenfreadamente.

GI

Não entendo né?

Gi segura o facão de João quando está prestes a acertar seu peito, perfurando sua mão, enquanto olha fixamente nos olhos dele. João e todos da roda ficam chocados, parando o toque do tambor.

GI

Esse mundo veio cheio de regra e eles não se importam com quem não se encaixa.

Gi empurra mais sua mão no facão se aproximando de João, dando-lhe uma rasteira que o lança ao chão.

GI (CONT'D)

Aceite as consequência do que acha que te faz melhor.

Zé vigilante observa a luta de cima.

ZÉ

Tá na hora!

Gi estende sua mão para João, que não aceita e se levanta sozinho.

JOÃO
Cansei disso.

João SAI.

DANDARA
Então é isso. Vamos.

70.EXT. CENTRO COMERCIAL - NOITE

Inquisidores, incluindo Jorge e Luiz, monitoram a apresentação dos habitantes da Zona das flores, assim como suas vendas ambulantes.

JORGE
Senhor, por quê até o pessoal da Zona das flores está usando máscaras hoje?

Todos os habitantes da Zona das flores, estão usando uma mesma máscara teatral que expressa tristeza.

LUIZ
Sei lá o que esses desgraçados querem.

Luiz sai para o outro lado da praça. No palco uma encenação acontece com atores mascarados e vestindo a mesma roupa. Cidadão 1 e Cidadão 2 assistem da plateia com máscaras teatrais diferentes.

CIDADÃO 1
Não tô entendendo porra nenhuma.

CIDADÃO 2
Muito confuso.

Os atores viram-se para o público.

AMARA
Pra você temos esse rosto.

HENRI
Triste e amargurado, sem nenhuma graça.

Nalva se levanta em cima de sua lona que está ao chão.

NALVA
Não te culpo, até Deus vê a gente

assim.

As pessoas ao redor ficam surpresas. Os inquisidores entram em alerta.

GI

Há alguns dias negaram nossa independência.

ZÉ

Não somos coitados nem desgraçados.

BRUNO

Não dependemos de esmola.

Todos os habitantes da zona das flores tiram suas máscaras. Dandara está em cima do palco.

DANDARA

Queremos ser livres e vamos lutar pra isso!

Um som abafado vem das vielas e aumenta cada vez mais tornando reconhecível o dizer "QUEREMOS SER" gritado em coro. Um grande número de habitantes da Zona das flores sai das vielas em protesto, alguns com cartazes. Alguns inquisidores acionam suas espadas de fogo. Gi passa a frente de Jorge que está em alerta.

JORGE

Isso faz parte da apresentação?

Gi não dá importância e continua o protesto. Jorge atravessa a multidão em direção a Luiz que hostiliza os manifestantes com sua espada de fogo acionada.

JORGE (CONT'D)

Senhor, o que a gente faz?

Gritos ressoam do outro lado da praça, com a multidão desespera correndo na direção onde Jorge está, ele é carregado para trás.

LUIZ

Bota ordem!

Jorge aciona sua espada de fogo.

71. INT. CASA DE MILTON - COZINHA - DIA

João ENTRA sonolento, mas já vestido para o trabalho, Milton

está sentado a mesa e termina seu café.

JOÃO

Bom dia.

MILTON

Quase boa noite.

João liga o RÁDIO e senta-se a mesa. Ao levar o café a boca, João se queima.

MILTON

O café tá daquele jeito.

Milton se levanta e coloca sua blusa calmamente.

JOÃO

Pelando... Ué, Jorge já saiu?

MILTON

Achei que ele tava dormindo.

LOCUTOR V.O.

Algumas pessoas próximas ao centro devem ter se assustado na madrugada...

Milton aumenta o volume do rádio e João se atenta.

72. INT. RÁDIO GABRIEL - DIA

LOCUTOR (45) e Luiz estão de frente um para o outro com microfones e uma mesa entre os dois.

LOCUTOR (CONT'D)

..Habitantes da Zona das flores, também conhecida como lixão de Nova Salvador, começaram um confronto contra a população e inquisidores no centro comercial. Temos aqui o inquisidor-chefe Luiz que presenciou as chocantes cenas e protegeu os nossos.

LUIZ

Eles começaram a atacar todo mundo, pareciam estar possuídos. Fizemos o possível para conte-los, vários se feriram. Arcanjo Miguel tá vindo hoje pra cá e te dou minha palavra. Não vamos mais alimentar aquele povo, não trabalham, não fazem nada, um bando de

vagabundo.

73. INT. CASA DE MILTON - COZINHA - DIA

LOCUTOR V.O.

É isso, vamos agora-

Milton desliga o rádio.

MILTON

Povo violento!

Milton SAI e João permanece pensativo sem tocar na comida ou café.

MILTON O.S.

João!

João continua estático.

MILTON O.S.

Alguns inquisidores querem falar com você.

74. INT. IGREJA - SALA DE MIGUEL - DIA

Davi conduz João afobado até a cadeira frente a Miguel, em seguida tira a venda de João que esbraveja, mas ao perceber o Arcanjo a sua frente fica intimidado e se contem. Um VINHO está a mesa.

MIGUEL

Perdoe a indelicadeza de Davi.

Miguel enche um CÁLICE a frente de João.

DAVI

Mas senhor, ele é só um servo.

MIGUEL

Todo propósito é importante. Pode nos deixar as sós?

Davi ressabiado SAI.

JOÃO

Por quê me chamou aqui?... Senhor.

MIGUEL

Ele está em todos os lugares João. Na escola, na Fazenda, nas vielas e até

aqui conosco, nessa sala. Imagine que você tenha milhões de olhos enxergando ao mesmo tempo. Nem mesmo ele tem consciência de tudo.

JOÃO

Não entendi.

MIGUEL

Deus lhe faz uma oferta, depois de ver pelo que passou em sua vida.

JOÃO

Uma oferta?

MIGUEL

Nosso Deus é um Deus missionário! A zona das flores está criando muitos problemas e sabemos que você os ajuda-

JOÃO

Não, mas eu-

MIGUEL

Fique calmo, não precisa se explicar. Ele só quer sua ajuda para minar as ideias da Zona das flores, sem precisar usar a violência. Em troca terá o propósito que quiser.

Miguel aproxima o cálice de João.

JOÃO

Eu nem tô mais com eles e nunca faria isso. Obrigado pela oferta senhor.

João respira fundo, se levanta e vai em direção a porta.

MIGUEL

Mas não acha conveniente vocês voltarem a se aproximar só agora? Jorge como bom inquisidor nunca cederia a uma invasão a igreja. Sua amiga de infância foi possuída... Ela faz coisas que não poderia fazer não é? Ela é gentil, carinhosa. Todos os demônios são manipuladores.

João serra dos punhos.

JOÃO

Não, Dandara sempre foi uma boa pessoa. Prefiro não me envolver em nada disso, vou focar na minha vida simples de servo.

MIGUEL

Entendo, você tem livre arbítrio, como todos aqui. Deus não quer usar a violência para lidar com esse problema.

João SAI. Os olhos de Miguel começam a ficar normais. Ele aplica o COLÍRIO nos olhos que ficam brancos novamente. Miguel SAI.

75. IGREJA - SALÃO - DIA

Miguel caminha pelo salão, olha para os lados e atravessa intangivelmente uma parede.

76. IGREJA - SALA ESCURA - DIA

Os olhos de Miguel brilham dentro do local, que é um total breu. Ouve-se a voz do DIRETOR (50), mas não é visto.

DIRETOR O.S.

Ele recusou, isso não estava no roteiro.

MIGUEL

Ele vai retornar, não se preocupe Diretor.

77. INT. ZONA DAS FLORES - REFEITÓRIO - DIA

BURBURINHO de vários habitantes da Zona das flores discutindo sobre o protesto fracassado. Dandara e Gi batem boca, enquanto Zé, indiferente, boceja. Nalva bate na mesa afrente de todos.

NALVA

Silêncio!

Todos param.

NALVA (CONT'D)

Eles começaram a confusão e a gente tá brigando, parou, agora tamo com problemas maiores. Não vamos conseguir mais sobreviver com arte, a horta

comunitária não dá pra todo mundo e
nossa imagem lá fora tá pior que
antes.

Dandara está pensativo e em negação, Gi levanta sua mão e
Nalva acena positivamente.

GI

Volto a dizer, vamo tomar as coisas.

DANDARA

E machucar inocente?

GI

Inocente? Ninguém de lá nem olha na
nossa cara sem botar uma máscara.

DANDARA

Existe gente boa lá.

GI

A gente tentou, seguiu seu plano e
como eles nos "ajudaram"? Queimando
nois.

Vários aplaudem e concordam.

DANDARA

Então você retaliar? Ir lá fora e
causar confusão, a troco de que?

Gi levanta-se, vai a frente e saúda Nalva que retribui e
acena positivamente. Gi fica afrente de todos.

GI

Proponho tomar uma das Fazendas, assim
a gente vai dar de comer pros nossos.

Vários aplaudem e concordam, enquanto Dandara está preocupada
e Zé limpa as unhas com um palito.

GI (CONT'D)

Aquela mais próxima daqui e que mais
produz pra os anjos.

Zé levanta a cabeça rapidamente.

ZÉ

Mas essa é onde-

78. INT. FAZENDA 7 - SALA DE REFRIGERAÇÃO - TARDE

João apático coloca caixa de frango em cima de outras.
BARULHO DE MULTIDÃO AO LONGE é crescente com os habitantes da Zona das Flores tentando arrombar o portão principal no salão frontal.

ANTÔNIO O.S.

(Grito)

Ajuda a gente aqui!.

João correndo, SAI.

79. INT. FAZENDA 7 - SALÃO FRONTAL - TARDE

João ENTRA, várias pessoas tentam segurar o portão principal, inclusive Leandro. João alarmado vai ao portão e se junta ao grupo. Antônio ofegante solta as mãos da porta.

LEANDRO

Levanta seu idiota!

O portão quebra.

DEPOIS

Todos os trabalhadores da Fazenda 7 estão rendidos frente a vários habitantes da Zona das Flores. Antônio treme de medo ao lado de João.

JOÃO

Calma, vai dar tudo certo.

DANDARA

Não precisam ter medo. A gente tá aqui em busca do que vocês sempre tiveram-

Leandro furioso é o único se debatendo e precisando ser contido por Henri.

LEANDRO

Rebanho de desgraçado!

Henri o contém mais ainda, Gi desdenha.

DANDARA

São muitas as fazendas, não vai faltar comida para vocês-

LEANDRO

Em vez de trabalhar como todo mundo.

Por isso tão no lix-

Henri pressiona mais Leandro ao chão, Gi está furiosa.

LEANDRO (CONT'D)

Vocês não vão me calar não! Eu tenho direito de-

Gi chuta o rosto de Leandro. Os trabalhadores ficam assustados.

GI

Só fala merda.

DANDARA

Calma Gi! Vamo soltar eles.

Todos os trabalhadores são soltos.

DANDARA (CONT'D)

Falem pra todos que a Fazenda 7 é da Zona das flores agora.

Leandro observa atento um dos facões no cinto de Gi que conversa com Henri. Leandro sorrateiramente pega o facão da cintura de Gi e parte em direção a Dandara para acertar sua cabeça.

SOM DE FACÃO ATINGINDO CARNE

Leandro range os dentes com raiva. Dandara segura o facão a centímetros do seu rosto e Gi está com seu outro facão enfincado nas costas de Leandro que cospe sangue e cai ao chão. Antônio e outros trabalhadores correm desesperados. Gi encara suas mãos sujas de sangue, enquanto Dandara tenta estancar o ferimento de Leandro. João atônito observa a situação.

80. INT. CASA DE MILTON - SALA - NOITE

João devastado ENTRA, liga a luz. Acha estranho o completo silêncio e procura Milton.

JOÃO

Milton?

Passa pelo sofá e vê Milton caído ao chão, com as roupas de trabalho. João prontamente pega Milton e coloca-o no sofá.

JOÃO (CONT'D)

Acorda, o que aconteceu?

Milton abre os olhos.

MILTON

Han? Preciso voltar pro trabalho. O horário de almoço acabou.

Milton tenta levantar, mas sente muita dor.

JOÃO

Já é noite.

João vê uma xícara quebrada e café derramado ao chão, com marca onde Milton escorregara.

81. INT. IGREJA - SALA DE MIGUEL - NOITE

Miguel está lendo um livro, para a leitura com o canto superior da sala chamando sua atenção.

MIGUEL

Interessante.

Aplica o COLÍRIO aos olhos e o deixa na estante. João ENTRA repentinamente, Davi tenta puxa-lo para o lado de fora da sala.

DAVI

Já disse que você não pode entrar.

MIGUEL

Deixe entrar.

Davi solta o braço de João e fecha a porta. João senta-se na cadeira a frente de Miguel.

MIGUEL (CONT'D)

Todos da Fazenda 7 vão ser realocados e-

JOÃO

Eu aceito a oferta.

MIGUEL

Fico feliz.

JOÃO

Mas com algumas condições: Ninguém da Zona das Flores vai se machucar...

MIGUEL

Hum, prossiga.

JOÃO

Posso até ficar no mesmo propósito de merda, mas exijo que Milton receba o descanso.

Miguel olha novamente para o canto superior da parede e incomodado, se levanta.

MIGUEL

Espere aqui, já volto com sua resposta.

Miguel SAI.

82.INT. IGREJA - SALA ESCURA - NOITE

Miguel ENTRA e para a frente de uma GRANDE TELA em Dimensão virtual, que agora é vista. A tela projeta uma homem mascarado, o diretor.

MIGUEL

Abrir votação agora?

DIRETOR

É o show, tudo pelo público, nossos queridos televiciados.

MIGUEL

Sinceramente, seria mais fácil matar esses desgraçados.

83. INT. IGREJA - SALA DE MIGUEL - NOITE

João bate o pé no chão ansioso.

DIRETOR V.O.

Ah garoto, eles precisam existir. Se todos tivesse o que comer, um teto sob a cabeça e um pouco de dignidade, ah... esses muros já teriam caído.

João vê o COLÍRIO na estante e para de bater o pé. Se levanta, vai até a estante e pega o colírio, analisa, abre o recipiente e aplica em seus olhos. João sente uma dor terrível nos olhos e esbarra na mesa e cadeira derrubando-as e caindo ao chão. Com lágrimas nos olhos, os abre e eles ficam totalmente brancos (Referência visual > "O anjo caído de Alexander Cabanel).

ASSISTENTE VIRTUAL V.O.

Bem-vindo a dimensão virtual,

analisamos suas sinapses e constatamos que é a primeira vez que utiliza nossos serviços.

João olha para os lados em busca da origem da voz, não vê ninguém e tampa os ouvidos, mas continua escutando.

ASSISTENTE VIRTUAL V.O.

Pela quantidade aplicada, a navegação será de 15 minutos.

Ao olhar a estante nota outros objetos que não estavam lá antes, todos envoltos em uma fina aura azul.

REPORTER V.O

A votação está encerrada.

João confuso observa uma TV envolta por uma fina aura azul em Dimensão virtual no canto superior da sala. Onde uma repórter está a frente do Grande muro que cerca Nova Salvador, um letreiro em baixo está escrito "Devemos aceitar a proposta de João?".

REPORTER V.O

Esperem, temos uma notícia urgente, algo sem precedentes aconteceu. João teve acesso a Dimensão Virtual. Repito João teve acesso a Dimensão virtual!

João percebe uma MOSCA envolta em aura azul se aproximando de seu rosto.

REPORTER V.O

Temos imagens!

A TV começa a exibir o rosto de João e o letreiro abaixo "Urgente!". João encara a mosca e depois a imagem da TV, percebendo que a Mosca o filma. João pega o frasco com Colírio e SAI.

84. INT. IGREJA - SALA ESCURA - NOITE

Um in-box aparece para Miguel, onde está escrito "85% aprovam a proposta".

MIGUEL

Não me diga.

85. INT. IGREJA - SALA DE MIGUEL - NOITE

Miguel ENTRA vê sua cadeira derrubada e a TV que mostra João

correndo pelas ruas.

REPORTER V.O.
Eu não acredito que isso está
acontecendo!

MIGUEL
Merda!

86. EXT/INT. NOVA SALVADOR - NOITE

Miguel amplifica sua voz.

MIGUEL V.O.
Todos de Nova Salvador, capturem João
Lima Magalhães agora.

SÉRIE DE PLANOS - PESSOAS ESCUTANDO MIGUEL

- INT. Viela: Davi mijando e João correndo passa por ele.
- INT. CASA DE MILTON: Milton acorda.
- EXT: Pessoas ligam as luzes de suas casas.
- EXT. VIELA - CENTRO COMERCIAL: Jorge ouve.

FIM DA SÉRIE DE PLANOS.

87. EXT. VIELA - CENTRO COMERCIAL - NOITE

Jorge encara João que corre em sua direção.

JORGE
Não posso deixar você passar.

João ofegante para a sua frente e Jorge percebe os olhos
brancos do irmão.

JORGE (CONT'D)
O que você fez?

JOÃO
Eu não sei, eles nos observam e-

Jorge aciona sua espada de fogo.

JORGE
Vamos voltar pra Igreja, é uma ordem.

JOÃO

Você nunca entende não é?

João corre para passar por Jorge que levanta sua espada de fogo e fica em posição de ataque. João passa por Jorge que não consegue atacar o irmão.

88.INT. ZONA DAS FLORES - OFICINA - NOITE

João inquieto está a frente de Gi, Dandara e zé que estão sentados em um sofá velho.

DANDARA

Então tu tá dizendo que os anjos ficam vendo a gente pelas moscas e decidindo nossa vida?

João revira a pilha de equipamentos de Zé a procura de um rádio.

ZÉ

Ei, para de bagunçar.

João encontra o RÁDIO.

GI

Oh, tá mais arrumado que antes.

JOÃO

Imagina um rádio que dá pra ver. Uma quadrado igual a esse rádio que sai som e imagem, lá na igreja tem uma dessa.

Gi ainda confusa, Dandara se levanta e vai a uma das estantes de Zé.

ZÉ

E nenhum inquisidor falou sobre isso?

João mostra o COLÍRIO e joga em seus olhos.

JOÃO

Eles precisam disso pra ver e ouvir a dimensão virtual.

Seus olhos ficam totalmente brancos, Gi e Zé ficam surpresos.

POV JOÃO

ASSISTENTE VIRTUAL V.O.
Navegação de 10 minutos.

Olha para os lados e não vê nada em Dimensão Virtual.

VOLTA A CENA

JOÃO
Ue, nada tá aparecendo.

Zé empolgado se aproxima de João e pega e o colírio, enquanto Gi analisa João.

ZÉ
Deixa que eu cuido disso.

JOÃO
Devolve aqui.

GI
Você é um anjo agora?

Dandara retorna da estante com o livro "MARIONETES" e joga para Gi.

DANDARA
Acho que nem os anjos são anjos.
Lembra? "As marionetes mágicas começaram a perceber as semelhanças entre elas e o titereteiro..."

89. INT. IGREJA - SALA ESCURA - DIA

Miguel apreensivo observa in-box em Dimensão virtual que exhibe uma apuração de votos próxima ao fim.

DANDARA V.O.
... Se somos iguais, por que ele nos controla? Ao ouvir isso, o titereteiro covarde tomou uma atitude.

Apuração termina e uma mensagem em D.V aparece para Miguel.
"78% A FAVOR DA INTERVENÇÃO".

MIGUEL
Isso tudo pra fazer o óbvio.

Miguel SAI.

90. EXT. NOVA SALVADOR - DIA

Miguel vai ao pátio da igreja.

MONTAGEM - ANÚNCIO DE MIGUEL

MIGUEL V.O.

Todos de Nova Salvador, está declarado o estado de Ditadura celestial!

- Na IGREJA, Jorge contém o desconforto.

MIGUEL V.O. (CONT'D)

Alguns hereges foram possuídos e estão causando problemas, toda a Zona das Flores foi corrompida.

- No CENTRO COMERCIAL, Davi sorri convencido.

- Na CONSTRUÇÃO, Milton se envergonha com outros construtores o encarando.

MIGUEL V.O.(CONT'D)

Nenhum cidadão de bem deve se preocupar, estarei aqui para guia-los! Como primeiro Ato Celestial declaro que tais Hereges devem ser caçados!

- Nas RUAS, Professora Mariana guia crianças colocando cartazes de Herege de João, Zé, Dandara e Gi pela rua com recompensas de H\$ 5.000.

FIM DA MONTAGEM

91. EXT. IGREJA - FACHADA - DIA

Miguel comanda todos os inquisidores que estão dispostos em fileiras padronizadas. O SOM DA MULTIDÃO é ouvido abaixo da escadaria.

MIGUEL

Precisamos respeitar a formação. Não somos muitos e mesmo comigo a frente, essa cruzada será difícil. Dispensados!

Todos os inquisidores SAEM, exceto Jorge. Miguel vai ao seu encontro.

MIGUEL (CONT'D)

Sinto muito que esteja vivendo isso.

JORGE

Não consigo entender, o que ele fez?

Miguel modela uma MAÇÃ que levita em sua mão.

MIGUEL

Na escola vocês aprendem que Adão e Eva viviam no paraíso, mas a tentação os corrompeu.

Miguel passa a mão sob a maçã que é agora tem uma mordida e está podre por dentro.

MIGUEL (CONT'D)

O fruto era proibido por um motivo... Seu irmão tentou ser Anjo e decaiu.

JORGE

E mesmo assim, é preciso cassá-lo?

MIGUEL

Ele quis colocar tudo a perder, há mais de um século isso não acontece. Aqui dentro todo mundo tem a mesma oportunidade, você estudou, lutou e se tornou um inquisidor exemplar.

Jorge se conforta e o som da multidão fica mais alto, Jorge volta sua atenção para eles.

JORGE

Obrigado, todos aqui agradecem muito a vocês.

Miguel olha para a multidão.

MIGUEL

Hum, agradecem não é?

Na multidão, professora Mariana, Cidadão 1 e cidadão 2 gritam junto ao coro "Miguel! Miguel! Miguel!".

92. INT. ZONA DAS FLORES - OFICINA - TARDE

João está com os olhos totalmente brancos e eletrodos em sua cabeça. Zé analisa a atividade cerebral de João por um equipamento que registra em papel.

JOÃO

Já terminou?

ZÉ

Cala a boca, não pode falar.

O equipamento para de registrar.

ZÉ (CONT'D)

Foi o que pensei.

JOÃO

O que?

ZÉ

Tem algo dentro desse fluído que atua no cérebro.

JOÃO

Por isso vejo e ouço coisas que vocês não podem?

ZÉ

Isso, aumenta o espectro de cor e frequência sonora percebida. Mas tem algo mais...

JOÃO

Vamo ir na igreja, lá tem muita coisa assim.

Zé retoma sua desconfiança para João que tira os eletrodos da cabeça.

ZÉ

Uma coisa não sai da minha cabeça, por que você tava lá? Como conseguiu isso de Miguel?

João engole seco e fica nervoso.

JOÃO

E-eu fui pedir pra ele o descanso de Milton.

ZÉ

E ele deixou tu entrar lá? Aquela vez foi tão difícil.

JOÃO

É, Jorge fez a ponte.

Zé não acredita.

ZÉ

Hum, tu sempre foi assim, isso me dá
nos nervos.

Dandara ENTRA afobada.

DANDARA

Temos um problemão!

93. EXT. NOVA SALVADOR - TARDE

Formação de todos os inquisidores andando pelas ruas, com a
multidão apoiando. Discurso de Miguel paralelo a montagem.

MIGUEL V.O.

Todos os cidadãos de bem, se juntem a
cruzada! Vamos retomar o que é nosso e
caçar os hereges.

MONTAGEM - CHAMANDO A POPULAÇÃO

- NO CENTRO COMERCIAL, COMERCIANTE (35) dando paus e machados
para vários cidadãos.

- NA ESCOLA, crianças nas janelas apoiando o povo marchando
nas ruas.

- NA LADEIRA, Jorge aflito na formação de inquisidores.
Miguel sorri afrente da formação.

FIM DA MONTAGEM

94.EXT. FAZENDA 7 - TETO - NOITE

Gi e João com BINÓCULOS IMPROVISADOS observam a cancela da
Fazenda e outros habitantes da Zona das flores armados com
FACÕES e PAUS no pátio frontal esperando o ataque.

GI

Não era pra você vim.

JOÃO

Tão caçando você também e tu veio.

GI

É diferente...

Gi tira o binóculo do rosto e olha para João.

GI (CONT'D)

Aquela hora, não queria ter matado seu

chefe.

JOÃO

Você tava protegendo um dos nossos, eu entendo.

BARULHO DE MULTIDÃO SE APROXIMANDO, Gi volta a pegar o binóculo e vê Miguel a frente dos inquisidores em formação, logo atrás uma multidão de civis.

GI

Mais um pouquinho.

Miguel fica próximo a cancela.

GI (CONT'D)

Ele tá na posição, ataquem!

Atrás de Gi e João, Amara e outros 4 habitantes da Zona das flores arremessam 5 LANÇAS IMPROVISADAS em direção a Miguel que está falando com Henri.

95. EXT. FAZENDA 7 - PÁTIO FRONTAL - NOITE

Miguel do lado de fora da cancela, com Jorge ao seu lado e multidão o rodeando ameaça Henri, acompanhado de outros habitantes da Zona das flores.

MIGUEL

... pode ser do jeito fácil e-

JORGE

Cuidado!

Miguel vira-se ferozmente e para no ar 4 LANÇAS IMPROVISADAS que iam em sua direção, mas não uma quinta que resvala em seu rosto cortando-o. Inquisidores ficam boquiabertos e Henri sorri.

HENRI

Ele sangra... Em posição!

Habitantes da Zona das flores GRITAM "AIÊ" e ficam em posição de batalha.

Miguel irritado parte para cima, destruindo a cancela e derrubando vários no pátio. O confronto entre as multidões começa e inquisidores acionam suas espadas de fogo.

96. EXT. FAZENDA 7 - GRANJA - NOITE

Vários habitantes da Zona das flores junto as galinhas, JOÃO ABRE a porta por fora.

JOÃO

Agora vamo rodial!

Todos começam a SAIR pela porta que dá para fora da sede.

97. INT. FAZENDA 7 - SALÃO FRONTAL - NOITE

Dandara e Zé estão juntos a outros habitantes da Zona das flores em posição de batalha. A porta é quebrada com Henri sendo lançado para dentro do salão por Miguel, que ENTRA seguido de inquisidores, incluindo Jorge, Davi e Luiz.

ZÉ

Então essa é a dimensão virtual.

Zé empolgado está com os olhos totalmente brancos se assusta ao analisar Miguel, agora com assustadores 4 tentáculos em dimensão virtual. O arcanjo parte em direção a Zé.

MIGUEL

Está com você?

Dandara interfere dando um chute que lança Miguel para longe. Ele freia o movimento com os tentáculos de baixo.

MIGUEL (CONT'D)

Assim que agradece por ter lhe salvado?

Zé usa sua LUVA DE CHOQUE ao lutar com alguns "cidadãos de bem" que entraram no pátio, mas logo se vê cercado por Jorge, Luiz, Davi e outros inquisidores.

JORGE

Era você na igreja Zé, disfarçou bem.

Luiz ataca Zé.

ZÉ

Merda merda merda.

Um FACÃO atinge a espada de fogo de Luiz, levando-a ao chão. Gi puxa a arma branca de volta para sua mão que está com dois facões ligados ao seus pulsos por ELÁSTICOS. Outros habitantes da Zona das flores e João ENTRAM.

GI
Tão precisando de ajuda aqui?

João encara Jorge, que o confronta levantando sua ESPADA DE FOGO.

JORGE
Dessa vez você vai comigo.

João segura seu FACÃO com as duas mãos e os dois começam a lutar. João alterna sua ofensiva entre chutes e golpes de facão e o combate está equilibrado.

Dandara calmamente desvia dos ataques de Miguel que destroem o chão e chuta o rosto do arcanjo.

MIGUEL
Consegue desviar mesmo sem enxergar,
tipos como você são raros até lá fora.

Dandara fica confusa e Miguel aproveita para ataca-la, ferindo seu ombro esquerdo.

MIGUEL (CONT'D)
Não achou que fosse única né?

Dandara recompõe sua atenção.

DANDARA
O que vocês ganham nos prendendo
dentro dos muros?

Miguel olha para os inquisidores lutando contra Zé e Gi, retoma a atenção em Dandara e sorri.

MIGUEL
Não sei do que você tá falando.

Zé e Gi lutam contra 6 inquisidores que os cercam, mas estão levando a pior e ficam acuados.

GI
Vou apelar.

ZÉ
Que?

Gi lança seus dois facões, que presos aos elásticos, fazem um movimento circular com o giro de seu corpo. Zé perde a ponta dos cabelos ao abaixar e desviar no reflexo. Dois inquisidores ficam incapacitados, os outros conseguem

desviar.

ZÉ

Avisa antes porra!

Os inquisidores se olham e fazem um sinal de afirmativo com a cabeça, então lançam suas espadas de fogo ao ar, que começam a rodar descontroladamente dentro do salão e voltam a suas mãos ao chama-las, queimando Gi e Zé.

Miguel vê as espadas de fogo rodando o salão e começando pequenos focos de incêndios.

MIGUEL

Seus idiotas.

Dandara vê João enfurecido em seu confronto contra Jorge.

DANDARA

Se acalme.

João e Jorge se encaram em um choque de armas.

JOÃO

Não existe Deus, não existe anjo, não existe porra nenhuma. É gente igual a gente que fica falando o que cada um aqui dentro vai ser, vestir, comer.

A luta continua.

JORGE

Para com isso! Você não se esforçou o suficiente, ficou com um propósito de merda e põe a culpa em todos nós.

JOÃO

Não são vocês, são eles!

O fogo se alastra e parte do teto cai, quase atingindo Dandara.

DANDARA V.O.

Não temos mais o que proteger.

DANDARA (CONT'D)

Recuar, vamo recuar.

Dandara corre para fora.

MIGUEL

Você não vai fugir!

Gi e Zé estão com roupas queimadas, mas se mantêm de pé. Davi e Luiz são os únicos inquisidores de pé. Até que Zé captura a espada de Luiz no ar e aciona sua luva de choque, causando uma reação idêntica ao uso do choque na igreja (BUGUE), voltando ao seu formato normal. Aproveitando a desatenção de Davi e Luiz com a situação, Gi nocauteia ambos. A espada de fogo de Davi aquieta e Gi a pega.

GI

Interessante.

Dandara SAI sendo perseguida por Miguel e Milton ENTRA tossindo por tanta fumaça, mas segue em direção a João e Jorge, ambos feridos, mas o inquisidor leva vantagem.

MILTON

Parem com isso!

João e Jorge olham para Milton.

MILTON (CONT'D)

Tão se matando por nada, vocês são irmãos, deviam estar juntos.

João e Jorge se olham e volta a lutar. Milton entra no meio e os dois param suas armas próximo ao pai tossindo.

MILTON

Isso tá errado.

Milton tosse novamente e desmaia, João e Jorge desarmam e levantam o pai, boa parte do teto desaba e todos estão saindo do local.

JORGE

Vamo sair daqui!

João e Jorge carregam Milton e SAEM.

98. EXT. FAZENDA 7 - PÁTIO FRONTAL - NOITE

Jorge e João carregam Milton para um lugar menos movimentado, passando por várias pessoas fugindo do local. Jorge coloca a cabeça de Milton ao seu colo e João se afasta.

JORGE

Vai deixar nosso pai assim?

JOÃO

Vou mostrar a você a verdade sobre esse mundo.

Dandara é puxada pela perna por um dos tentáculos de Miguel. Gi e Zé atacam Miguel que os segura com outros dois tentáculos.

MIGUEL

Só falta um.

Miguel percebe João desatento se distanciando de Jorge e caminha em sua direção, carregando os outros três. Todos tentam se desvencilhar, sem sucesso, mas Zé consegue afrouxar uma das mãos. Miguel fica de frente a João que vê os três amigos suspensos ao ar, como se flutuassem (Já que não está com o colírio nos olhos).

MIGUEL (CONT'D)

Todo herege precisa pagar pelos seus pecados.

Miguel direciona um tentáculo a João, mas Zé afrouxa uma de suas mãos e aciona sua LUVA DE CHOQUE, que BUGA os tentáculos, libertando todos. Os quatro correm, enquanto Miguel se recupera.

99. EXT. ZONA DAS FLORES - DENTRO - DIA

A rua está cheia de habitantes machucados, Dandara faz curativo em um homem com queimaduras próximo ao refeitório comunitário. Henri coloca um caldeirão na mesa que está no meio da rua, Amara com a colher observa o caldeirão pela metade.

AMARA

Só isso?

HENRI

A colheita já tava ruim e conseguimos trazer pouco da Fazenda.

AMARA

(Grita)

Um prato pá cada, pessoal.

Gi e Bruno tentam confortar DUAS CRIANÇAS tristes.

GI

O pai de vocês vai ficar forte logo logo.

Uma das crianças começa a chorar.

BRUNO

Se ele te ver chorando vai ficar triste, ai pode demorar mais pra se curar. Você precisa ser forte.

A criança enxuga as lágrimas, Gi pega a ESPADA DE FOGO em sua cintura e faz malabarismo com ela e um de seus facões.

GI

Não façam isso, mas essa coisa pode ser brinquedo também.

As crianças riem e Zé observa a espada de fogo ao longe, tendo uma ideia.

100. INT. HOSPITAL - QUARTO 201 - DIA

Jorge está aflito ao lado do leito onde Milton repousa desacordado, com soro nas veias. Sentado na cadeira frente ao leito, não percebe quando Miguel ENTRA. O arcanjo se aproxima e põe a mão no ombro do inquisidor, que ao olhar para o lado se levanta rapidamente e saúda Miguel.

JORGE

Desculpe senhor.

MIGUEL

Não se preocupe, deixe de formalidades.

Jorge alivia e retoma sua atenção a Milton.

MIGUEL (CONT'D)

Sinto muito por seu pai, falarei pessoalmente com Deus sobre seu descanso.

JORGE

Obrigado senhor.

Miguel se aproxima da cama de Milton.

MIGUEL

Ontem foi uma loucura, poucas vezes estive num confronto como aquele.

JORGE

Hoje mesmo volto as fileiras senhor.

MIGUEL

Tome o tempo que quiser, vários cidadãos de bem estão ajudando a cercar a Zona das Flores. Logo irão ceder e nos entregar os hereges.

Jorge fica envergonhado.

JORGE

Me desculpe pelo meu irmã-

MIGUEL

Ele não é mais seu irmão, foi possuído e nada que fizer vai mudar isso.

Jorge fecha os punhos enraivecido.

101. INT. ZONA DAS FLORES - OFICINA - TARDE

João está ao lado de Zé imerso (olhos brancos) frente a ESPADA DE FOGO de Davi sobre a mesa.

JOÃO

Tô te falando, isso não faz sentido.

Dandara ENTRA.

DANDARA

O que foi? Lá em cima tem muita gente machucada ainda.

ZÉ

Chega perto aqui.

Dandara se aproxima da espada de fogo e fica surpresa.

DANDARA

Sinto o mesmo que os tentáculos de Miguel.

ZÉ

Tô dizendo! A espada de fogo é um objeto virtual.

JOÃO

Por quê tô vendo a espada mesmo sem tá imerso? Não faz sentido.

Zé se irrita com o retrucar de João.

JOÃO (CONT´D)

Todo mundo sempre viu essas espadas,
os inquisidores também controlam e...

Gradativamente Zé para de escutar o que João fala e fixa sua atenção total na espada de fogo.

ZÉ V.O.

Cara chato, tudo retruca. Você
(espada), porque eles te veem? Vamo
lá, pensa, vamo lá!

Os olhos de Zé brilham azuis rapidamente.

ASSISTENTE VIRTUAL V.O.

Ressonância forçada completa, pre-set
espada de fogo desabilitada por
motivos de segurança.

A espada de fogo se desfaz em areia de nanorobôs. Para João a espada simplesmente desaparece.

JOÃO

A espada sumiu?

Zé abre o sorriso.

ZÉ

Ah, então quer dizer que não tá vendo
nada.

JOÃO

Mas não tem nada ai.

Dandara mexe na areia.

DANDARA

Não uma espada, mas é alguma coisa.

Zé controla a areia até encostar em João que assustado cai ao chão.

JOÃO

Que porra tá acontecendo?

ZÉ

Essa é a matéria prima de todo objeto
virtual, quando imerso consigo
controlar, posso deixar invisível a

olho nu ou...

Zé faz a areia ficar visível para João que surpreso toca na areia metálica.

JOÃO

Então é assim que os anjos tem poderes, vamos contar a todos.

Zé fascinado controla a areia até si mesmo.

102.EXT. ZONA DAS FLORES - ENTRADA/LADO DE FORA - NOITE

Vários habitantes de Nova Salvador e inquisidores cercam o local.

103. INT. ZONA DAS FLORES - REFEITÓRIO COMUNITÁRIO - NOITE

Henri ENTRA e Zé imerso, lhe dá um choque com sua LUVA ELÉTRICA.

HENRI

Ai, que porra é essa?

ZÉ

Só fazendo a segurança da reunião, tiver alguma mosca perto de tu, ela buga.

HENRI

Maluco.

Henri se senta ao lado de Amara. A frente Dandara está fazendo uma proposta.

DANDARA

... Assim vamo mostrar a verdade pra Nova Salvador inteira.

AMARA

Já tentamos convencer eles no protesto lembra? Não dá.

DANDARA

Mas agora podemos mostrar, eles são iguais a nós, tão tudo preso por outros.

AMARA

Vai dizer isso pra inquisidor, pra professor, pra vendedor. Eles não são

igual a gente.

Todos estão abatidos na reunião, alguns feridos. Nalva atrás da MESA, se levanta e fica ao lado de Dandara.

NALVA

Minha filha, perdemos tantos nessa luta. Não dá mais, vamos racionar, dividir e sobreviver. Passamos por tempos piores.

GI

Desculpa tia Nalva, mas até quando? Até quando vamo precisar pegar o que presta do lixo, ser chamadas de desgraçadas, nunca ser ouvida.

Nalva se compadece com Gi, mas volta-se novamente ao povo.

NALVA

Votação, quem apoia o plano?

Dandara, Gi, Zé, João e poucos outros levantam a mão, a maioria das pessoas continuam abatidas ao redor.

NALVA

É isso, encerramos a reunião hoje.

O povo começa a SAIR, Dandara inconformada vai até Nalva que caminha para fora do local.

DANDARA

Não precisa ser todo mundo. Deixa eu, gi-

NALVA

A decisão do grupo é a posição do grupo.

DANDARA

A culpa disso tudo é minha, eu dei a ideia e estão me procurando. Pode me entregar.

NALVA

Sabe que isso nunca vai acontecer. Nem você nem ninguém.

Nalva continua andando e SAI. Gi, Zé e João se aproximam de Dandara abatida. João se mantém pensativo e passa os dedos sobre um corte que tem na palma da mão direita.

ZÉ

E agora?

GI

Não fica triste, a gente vai dar um jeito.

JOÃO

A decisão do grupo é a posição do grupo. A gente tava junto antes dessas reuniões aqui.

DANDARA

O que quer dizer?

JOÃO

Vamo voltar com "Os vagabundos".

104. ZONA DAS FLORES - NOITE

MONTAGEM - PREPARATIVOS PARA O PLANO

EXT. DENTRO - João imerso pega uma mosca de Dimensão Virtual no ar.

JOÃO V.O.

Nos chamaram assim na infância e nada mudou. Tem um muro que separa a Zona das Flores e Nova Salvador, mas eles são mais parecidos com a gente do que acham.

INT. OFICINA - João está a frente do quadro, Gi amola seus facões, Dandara trança seus cabelos e Zé imerso analisa a areia de Nano-robôs.

GI

Tão nos cercando, como vamos passar?

JOÃO

Pulei esse muro uma vez lembra?

DANDARA

Mas tem muita gente lá fora.

INT. OFICINA - Zé tenta moldar algo em Dimensão Virtual, não consegue e fica frustrado.

JOÃO V.O.

Vamos usar o preconceito deles contra eles.

EXT. DENTRO - Gi está junto a várias crianças com INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO feitos com materiais recicláveis, ao lado do educandário.

GI

Já sabem, dois minutos e vocês começam a tocar.

BRUNO

Pode deixar Gi!

FIM DA MONTAGEM

105. EXT. ZONA DAS FLORES - DENTRO - NOITE

João, Zé, Dandara e Gi sobem a montanha de lixo para atravessar o muro da Zona das Flores.

DANDARA

Até que enfim voltou a ser um de nós.

JOÃO

Sempre fui, só não aceitava.

GI

Shiu! Espera...

As crianças saem do lado do educandário e caminham até a frente do portão tocando seus INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO.

106. EXT. ZONA DAS FLORES - ENTRADA/LADO DE FORA - NOITE

Vários cidadãos de bem fazem vigília, Professora Mariana assusta-se com as crianças.

PROFESSORA MARIANA

Se protejam, esse é o som do demônio!
Essas batucadas, essas roupas.

Os cidadãos de bem tampam os ouvidos e fecham os olhos.

João, Zé, Gi e Dandara pulam para fora da Zona das flores. O barulho é abafado pelo som dos tambores.

107. INT. RÁDIO GABRIEL - NOITE

Locutor sai da cabine. João, Zé, Gi e Dandara estão

esperando-o com o ASSISTENTE DO LOCUTOR (32) rendido.

LOCUTOR

Merda.

108. EXT. NOVA SALVADOR - NOITE

MONTAGEM - CHAMADA PARA VER A VERDADE.

Vários locais de Nova Salvador ouvindo o anúncio do locutor.

IGREJA - Miguel ouve rádio

LOCUTOR V.O.

Venho fora de hora fazer o maior anúncio de nossas vidas...

BAR - Pessoas bebendo e ouvindo o rádio.

LOCUTOR V.O. (CONT'D)

...Agora, em frente a rádio será mostrada a verdade sobre o Apocalipse, Deus e Anjos. Algo nunca visto...

ZONA DAS FLORES- ENTRADA/LADO DE FORA - cidadão de bem ouve rádio remoto.

LOCUTOR V.O. (CONT'D)

...Cidadãos de bem, hereges, desgraçados, todos somos controlados...

HOSPITAL - Jorge ouve rádio.

LOCUTOR V.O. (CONT'D)

...Vigiados por pessoas iguais a nós de fora dos muros-

Jorge desliga o rádio e segura mão de Milton desacordado.

109. EXT. CENTRO COMERCIAL - NOITE

Várias pessoas chegam, enquanto Zé molda um PROJETOR em Dimensão Virtual.

ZÉ

Tá conseguindo ver?

JOÃO

Tô.

ZÉ

Beleza, pode soltar.

João retira do bolso uma CAIXINHA, ao abri-la sai uma MOSCA em DIMENSÃO VIRTUAL. Zé concentra-se na mosca.

ASSISTENTE VIRTUAL V.O.

Sincronização completa.

O projetor exibe na parede a imagem registrada pela mosca, sendo esta a população naquele momento, que está confusa e chocada.

DANDARA

Agora vocês estão vendo o que as pessoas de fora observam há mais de um século.

JOÃO

Eles assistem a gente, escolhem o que produzimos, comemos, fazemos. Definem o que somos e seremos.

A imagem fica trua, com o projetor bugando rapidamente. Zé está desgastado, mas se recompõe.

ZÉ

Tá tudo bem.

Algumas pessoas começam a se questionar. Na multidão surgem MURMÚRIOS como: "Estamos sendo enganados?" e "Não é possível". Professora Mariana julga essas pessoas. Gi empolgada acena positivamente para João, que retribui.

DANDARA

Tudo que sempre acreditamos é uma mentira. Não existe Apocalipse, não existe Anjo, demônio. Somos todas pessoas.

João pega o FRASCO com colírio.

JOÃO

Isso é o que dá poderes a eles. Isso que nos engana.

Miguel chega junto a outros inquisidores.

MIGUEL

Ardilosos, assim são os demônios.

As pessoas se viram para Miguel confusas e descrentes.

MIGUEL (CONT'D)

Esse é um velho feitiço demoníaco.
Lembrem-se demônios são anjos caídos e
tentaram corromper a sociedade desde o
início.

Gi olha para Zé que exausto começa a sangrar pelo nariz.

GI

Para Zé, você vai morrer assim.

ZÉ

Relaxa, vamo mostrar a verdade.

Zé move a mosca para frente de Miguel e seus tentáculos são vistos na imagem do projetor. A população fica chocada, os inquisidores se afastam de Miguel.

JOÃO

Essa é a verdadeira face desse
canalha. Usa esses tentáculos fajutos
e diz que é Anjo, que salva a gente
dos demônios de fora.

MIGUEL

Não temam, o feitiço demoníaco sempre
tem um peso e a verdade é revelada.

MIGUEL V.O. (CONT'D)

Manter um objeto virtual demanda muito
esforço mental, você não está
preparado. Basta um deslize.

O nariz de Zé jorra sangue.

MIGUEL (CONT'D)

E você João, me admira muito ter se
corrompida mesmo quando estava perto
de entregar todos da Zona das Flores.

ZÉ

O que?

Zé começa a tossir sangue e desmaia. O projetor se desfaz e a mosca cai ao chão. A população fica confusa. Professora Mariana aponta para Zé.

PROFESSORA MARIANA

É esse, esse é o peso do feitiço!

Vários cidadãos de bem gritam e partem em direção aos Vagabundos. Gi ergue Zé em seus ombros e corre em retirada junto a Dandara. João corre, mas tem seu pé segurado por um dos tentáculos de Miguel que o puxa esbarrando nos pés de vários cidadãos de bem.

MIGUEL

Você tem algo que me pertence.

Gi parte sem olhar para trás. Dandara para, vira-se em direção aos cidadãos de bem e os atravessa andando pela fachada da mercearia. Com um impulso da fachada chuta o rosto de Miguel, o que solta os pés de João. João corre, esbarrando em alguns cidadãos de bem e se esconde na viela, respira fundo e volta a correr.

110. EXT. ZONA DAS FLORES - DENTRO - NOITE

João pula o muro e ao pousar vê Nalva estancando o nariz de Zé acordado. Um pequeno grupo de habitantes da Zona das flores está reunido ao fora. Gi vai em direção a João.

GI

Cadê Dandara?

JOÃO

Achei que tava com vocês.

GI

Corri sem olhar pra trás, ela deve tá lá ainda.

Gi parte em direção ao muro.

NALVA

Espera! Ninguém mais sai daqui, foi decidido não fazer nada e vocês desobedeceram. Dandara sabia dos riscos.

Zé ainda tonto se levanta e aproxima-se de João.

ZÉ

Isso é culpa sua! Deve ter contado pra Miguel.

JOÃO

O que?

ZÉ

Ele disse, você quase nos entregou. Ia

trair a gente, se não traiu.

JOÃO
Claro que não.

Zé segura a gola de João.

ZÉ
Ganhou o que com isso em?

JOÃO
Me solta!

GI
Parem os dois. Zé, você sabe como
esses problemas são resolvidos.

Zé acena positivamente com a cabeça.

111. INT. IGREJA - PRISÃO - NOITE

Jorge desce as escadas e chega a prisão escura, onde inquisidor Jânio está de costas para a cela que prende Dandara.

JORGE
Meu turno.

Jânio SAI. O silêncio preenche o local, até Dandara se levantar, Jorge se vira assustado e empunha sua espada de fogo.

DANDARA
Você acredita que tô possuída?

Jorge treme ao apontar sua espada para Dandara.

JORGE
E-Eu não sei.

Dandara passa os dedos sobre um corte na palma da mão direita.

DANDARA
Lembra quando formamos os Vagabundos?
Você falou pra mostrar determinação...

Dandara se aproxima das grades da cela e Jorge aproxima a espada de fogo.

JORGE

O que demônio mais faz é manipular.

DANDARA

...João pegou uma garrafa quebrada e cortou a mão, fizemos a mesma coisa.

Dandara queima sua mão esquerda na espada de fogo e Jorge puxa a arma rapidamente.

DANDARA (CONT'D)

Eu sou eu, nada mais nada menos.

Jorge impressionado desliga sua espada de fogo.

JORGE

Então fala pra eles, se pedir perdão e-

DANDARA

Sou uma herege e possuída, já sei meu destino.

JORGE

Tenta dizer que foi um erro.

DANDARA

Mas não foi, olha a condição que a gente cresceu e não só isso, todo esse mundo é uma farsa, uma mentira que nos controla.

JORGE

A mesma conversinha de João, não tem sentido.

DANDARA

Olhe ao seu redor, acredita mesmo que é justo alguém definir se você tem valor ou não? Se não presta para eles te jogam num lixão para morrer.

JORGE

Só sobrevivemos por causa disso.

DANDARA

Não, nós sobrevivemos apesar disso. Não precisamos deles, são iguais a nós.

Jorge fica de costas para a cela, em guarda. Dandara

frustrada, senta-se novamente no chão.

112. INT.NOVA SALVADOR - DIA

MONTAGEM ALTERNADA

INT. ZONA DAS FLORES - REFEITÓRIO - João está no centro do local, com várias pessoas o julgando a ao redor.

INT. IGREJA - SALÃO - Dandara é forçada por DOIS INQUISIDORES a se ajoelhar perante Miguel num palanque a sua frente. Próximo a porta Jorge observa atento.

INT. ZONA DAS FLORES - REFEITÓRIO - BURBURINHO de várias pessoas falando. Gi está quieta em um canto.

AMARA

Tem que jogar ele lá fora.

HENRI

Troca ele com Dandara.

ZÉ

Mentiroso.

Nalva bate na mesa.

NALVA

Silêncio! Deixem ele falar.

INT. IGREJA - SALÃO - Miguel lê um papel.

MIGUEL

... Além dos crimes de possessão, balburdia, violência, transgressão e heresia.

DANDARA

Não fiz nad-

Davi bate na cabeça de Dandara. Jorge irritado se contém.

MIGUEL

Isso Deus dirá.

Uma placa em Dimensão Virtual contabiliza o número de votos, que aumenta rapidamente.

INT. ZONA DAS FLORES - REFEITÓRIO - João está de pé.

JOÃO

Busquei o caminho mais fácil, não tomei lado por um tempo e as coisas pioraram. Depois quase trai vocês, não peço que me perdoem...

INT. IGREJA - SALÃO - Uma TÁBUA de pedra levitando se aproxima de Dandara.

JOÃO V.O. (CONT'D)

... Mas tem uma pessoa que precisa da gente, alguém que nunca desistiu dessa luta e daria a vida para salvar qualquer um aqui dentro.

O nome "FOGUEIRA" se forma na tábua. Jorge angustiado olha para Dandara.

113. INT. IGREJA - SALA ESCURA - DIA

Miguel em frente a uma GRANDE TELA em Dimensão virtual que projeta o diretor.

MIGUEL

Não é uma época normal, alguém pode se machucar.

DIRETOR

Foda-se, eles pagaram bem. O preço pra ser anjo na execução tá nas alturas.

MIGUEL

Se tiver uma revolta ou-

DIRETOR

Nossa audiência nunca esteve tão alta. Os bilionários e trilionários querem viver isso, não só assistir por uma tela.

Miguel fica preocupado.

114. INT. HOSPITAL - QUARTO 201 - DIA

Jorge ENTRA correndo e vai até Milton que está acordado olhando para a janela.

JORGE

Vim correndo, me falaram que você acordou!

Milton sorri para Jorge e segura sua mão.

MILTON

Me falaram que acordei em um dia importante, ainda dá tempo de ver a execução de alguém. Por que ia querer ver isso?

Jorge desconfortável responde negativamente com a cabeça.

JORGE

O povo acha que ela é uma inimiga. Deus disse que ela é uma inimiga.

MILTON

E o que você acha?

JORGE

E-eu não sei.

MILTON

Sabe Jorge, sempre fui um homem de fé. Fui um bom aluno, bom construtor, cumpri meu propósito dado por Deus com o maior esforço. Lia, comia, rezava, tudo por ele. Mas uma coisa fiz por mim... Deus, Anjo, professora, amigo, ninguém me disse pra fazer isso. Adotar vocês foi a melhor escolha da minha vida e isso ninguém tira de mim.

Milton volta a olhar para a janela, onde observa a igreja.

115. EXT. PRAÇA SAGRADA - DIA

Miguel junto a DIVERSOS ANJOS, atravessam o portão principal "intangivelmente". A MULTIDÃO é contida por INQUISIDORES, incluindo Jorge. Em meio ao povo, cidadão 1 e cidadão 2 conversam.

CIDADÃO 1

Hoje tem mais anjo que o normal.

Os Anjos estão empolgados e acenam para a multidão que retribui, Miguel caminha alegre.

116. EXT. IGREJA - FACHADA - DIA

Miguel está frente a um ALTAR EXECUÇÃO. Inquisidores e Anjos estão ao redor.

MIGUEL

Hoje é um dia especial, em todos esses anos nenhum demônio foi capturado por humanos, mas vocês... ah, vocês são incríveis!

A multidão a baixo da escadaria grita.

MIGUEL (CONT'D)

Vários anjos estão aqui para testemunhar o momento de maior glória em Nova Salvador. Vejam agora, o demônio, a herege!

A multidão grita com Davi e Luiz saindo da igreja com Dandara rendida. Jorge incomodado observa de longe os dois amarrando os braços da sua amiga no tronco de madeira ao centro do altar de execução.

MIGUEL (CONT'D)

As Doze horas, a execução começa!
Divirtam-se.

A multidão comemora, o gigantesco relógio da igreja marca onze horas. Miguel se volta para os Anjos e Jorge senta-se ao lado do altar de execução.

JORGE

Não queria que as coisas terminassem assim.

Dandara tranquila mantém seu olhar para frente.

DANDARA

Nem eu, sempre imaginei meu fim lá na Zona das Flores, ao lado de meus amigos... velhinha.

Jorge triste tenta se conter.

DANDARA (CONT'D)

Você também estaria lá, do meu lado.

Jorge derrama lágrimas, mas limpa rapidamente.

JORGE

Porra. Sinto muito, se eu tivesse dado mais atenção a Zona das Flores, levado mais comida.

DANDARA

Isso é maior que tu Jorge e não se engane, cedo ou tarde chegaríamos a esse ponto...

JORGE

Mas não era pra ser você.

DANDARA

Se eu recusasse esse luta, trairia a mim mesma. Ai sim, teria morrido antes.

BATUQUES crescentes ecoam das ruas atrás da multidão.

117. EXT. PRAÇA SAGRADA - DIA

A MULTIDÃO de cidadãos de bem olha para trás, vários habitantes da Zona das Flores marcham em direção ao povo. Aqueles com INSTRUMENTOS DE PERCUSSÃO estão a frente, mas param de tocar e abrem espaço para Nalva com um MEGAFONE aparecer.

NALVA

Nós só viemos resgatar nossa companheira, devolvam e vamos embora.

NA FACHADA DA IGREJA Miguel menospreza a situação.

MIGUEL

Essa conquista é do povo de Nova Salvador, a execução será mantida.

Os cidadãos de bem comemoram, mas alguns começam a fugir. Os inquisidores ativam suas ESPADAS DE FOGO. Nalva ergue seu braço.

NALVA

Ataquem!

Os habitantes da Zona das Flores avançam em direção a população armada.

118. EXT. TETO DE CASAS RICAS - DIA

João, Zé e Gi imersos estão em casas próximas a fachada da igreja.

ZÉ

O colírio já acabou, temos pouco tempo pra salvar Dandara e vazar daqui.

JOÃO
Vamo direto pra lá.

Os três pulam em direção a fachada, mas Miguel nota e com seus TENTÁCULOS EM DIMENSÃO VIRTUAL lança os três que caem na escadaria.

119. EXT. ESCADARIA - DIA

Os caem na base da escadaria, a multidão está abaixo e QUATRO INQUISIDORES avançam em sua direção. Gi e Zé isolam dois cada.

GI
(Para João)
A gente segura eles, vai!

João sobe a escadaria. Gi corta as costas de um inquisidor e avança em direção ao outro, que é o inquisidor Luiz.

LUIZ
Agora lembro de tu, é aquele viadinho da Zona das Flores.

Zé tem dificuldade de derrotar os dois inquisidores a sua frente com a sua LUVA DE CHOQUE e começa a desviar.

ZÉ
Gi, ajuda aqui.

Gi lança uma de seus FACÕES em direção a Luiz que defende com sua ESPADA DE FOGO.

LUIZ
Então seu nome é Gi.

GI
Algum problema com isso?

LUIZ
Gi é o apelido viadinho de Gilberto?

Gi lança um de seus facões e quando está próximo do rosto de Luiz assustado, puxa-o a arma e avança em direção ao inquisidor que solta sua espada ao chão. Gi chuta suas bolas e lhe dá um soco no rosto que lança Luiz para baixo da escadaria.

GI
Gi é de Gisberta, seu merda.

120. EXT. IGREJA - FACHADA - DIA

O relógio da igreja toca, é doze horas. Os Anjos se animam. Miguel fica a frente do ALTAR DE EXECUÇÃO.

MIGUEL

Chegou a hora. Que se inicie e a execução.

Inquisidor 1, Inquisidor 2, Jorge se aproximam do altar. Jorge está tremendo.

Na PRAÇA SAGRADA. Nalva luta.

NALVA

Vamos, rápido.

Todos os inquisidores acionam suas ESPADAS DE FOGO, menos Jorge que olha fixamente para Dandara.

INQUISIDOR 1

Acorda Jorge.

Jorge liga sua espada de fogo, mas Miguel percebe sua insegurança.

MIGUEL

Queimem.

Os inquisidores colocam fogo em pontos do altar a sua frente, mas Jorge não consegue. Miguel irritado toma a espada de fogo de sua mão e acende o ponto de Jorge.

MIGUEL

Esperava mais de você. Faça sua parte.

Miguel devolve a espada de fogo para Jorge e aponta para João que terminou de subir as escadas. João imerso avança em direção ao altar, mas Jorge o ataca.

JOÃO

Vai deixar ela morrer?

JORGE

É uma herege, só estou fazendo meu trabalho.

O facão e espada de fogo de ambos se chocam e a luta começa.

JOÃO

Até quando vai continuar falando essas

merda?

Gi e Zé terminam de subir as escadas e dois inquisidores se movem para ataca-los, mas Miguel os contém.

MIGUEL
Esses são comigo.

INQUISIDOR 1
Mas senhor-

MIGUEL
Protejam o altar.

O fogo se aproxima de Dandara e Miguel com um impulso de seus TENTÁCULOS em DIMENSÃO VIRTUAL se lança até Gi e Zé, que desviam. Zé usa sua LUVA DE CHOQUE e quase pega um dos tentáculos, mas este se desfaz antes de ser tocado.

MIGUEL
Aquela vez você me pegou desprevenido,
não vai se repetir.

Gi olha para os tentáculos de Miguel.

GI
Então é assim, não é tão angelical
agora.

Zé corre para o altar, Inquisidor 1 o contém, mas Miguel pega os pés de Gi e Zé, jogando-os em direção a igreja.

MIGUEL
Perigosos aqui perto.

Miguel vai em direção a igreja e faz o monumento absorver Gi e Zé.

ZÉ
Que porra é essa?

O nariz de Miguel sangra.

Perto do altar, Jorge e João continuam chocando suas armas. João chuta o peite de Jorge e o desarma.

JORGE
Belzebu!

A espada vai em direção a mão de Jorge e João desvia do caminho, porém sua camisa é cortada.

POV ANJO 1

Anjo observa a cena, um INBOX exhibe a luta de João e Jorge. Outros anjos ao lado estão empolgados.

ANJO 1

A luta de dois irmãos, que dramático.

A imagem pisca ao som de um Flash fotográfico.

FIM DO POV

121. INT. IGREJA - SALÃO PRINCIPAL - DIA

Gi e Zé machucados de costas para o outro.

ZÉ

Cadê esse cara?

Gi vê um movimento atrás dos bancos e lança um de seus FACÕES. O chão começa se levanta e absorve o facão, puxando Gi, que corta o elástico que liga o facão ao seu pulso. Miguel surge de uma parede atrás de Gi e avança sobre ela com seus tentáculos. Zé vê e aciona sua luva de choque.

ZÉ (CONT'D)

Cuidado!

Miguel usa os tentáculos como impulso para cima, o teto revela o facão de gi capturado pela igreja.

MIGUEL

Te peguei.

Miguel ainda no ar pega o facão e desce ao chão, corta Zé no peito.

122. EXT. IGREJA - FACHADA - DIA

No Altar, o fogo chega ao tronco onde Dandara se rebate para tentar sair das cordas, faz força nos pés e liberta um.

João encurrala Jorge com seu facão. Próximo ao altar Inquisidor 2 anda em direção a Jorge, mas Inquisidor 1 o para.

INQUISIDOR 1

Proteger o altar, foi ordem de Arcanjo.

Jorge consegue se desvencilhar, mas está fadigado por um

corpe na barriga, João com queimaduras pelo corpo se coloca em posição de luta corta o ar limpando o sangue do facão que gojeta ao chão.

JOÃO

Olha ao seu redor, essa loucura faz sentido pra você.

Jorge cambaleia e se apoiar na espada de fogo e um dos joelhos ao chão. João limpa o sangue da boca enquanto caminha em direção ao altar, seus olhos imersos estão piscando. João passando por Jorge.

ASSISTENTE VIRTUAL V.O.

Tempo de uso acaba em 59 segundos.

JORGE

Tudo que fiz até agora foi por esse propósito e pra que?

JOÃO

Encontre outro propósito.

Miguel sai da igreja com o nariz ensanguentado, vê Jorge derrotado e João próximo dos inquisidores que o ameaçam com suas espadas de fogo. O Arcanjo se impulsiona e acerta a barriga de João.

MIGUEL

Vocês não cansam de dar trabalho? Uns merdinhas desses. Porra, são personagens pra gente se divertir, não deve ser tão difícil agradar esses televiciados ricos...

Miguel aponta para os Anjos, que acenam.

ANJO 1

Ahhhh, estão nos citado.

Jorge olha para Dandara que consegue libertar suas mão, mas está cercada pelo fogo.

ANJO 1

É tanta coisa acontecendo ao mesmo tempo, a carne vai queimar.

Os inquisidores estão admirando a execução e Jorge caminha em sua direção, Inquisidor 1 o vê e sorri.

INQUISIDOR 1
Finalmente outro pra ajudar.

Jorge soca o rosto do inquisidor 1 que cai na base do altar, inquisidor 2 avança na sua direção e Jorge o corta com sua Belzebu, derrotando-o. Jorge lança espada de fogo em direção a Dandara, passando perto de seu rosto.

DANDARA
Quer me matar antes?

Jorge se ajeita para o lado e ergue a mão.

JORGE
Tá quase... Belzebu!

A espada de fogo volta em direção a sua mão.

DANDARA
Esperto.

Dandara pula no ar e segura a base da espada de fogo, que a leva até Jorge que desativa a sua espada de fogo e virasse para não encarar Dandara.

DANDARA
Obrigado pela ajuda.

JORGE
Você daria um jeito.

DANDARA
Me fez lembrar o antigo líder dos vagabundos, ele chegava com um cabo de vassoura falando que tinha matado um dragão. Dizia que era a marionete guerreira.

JORGE
Ele era medroso demais pra encarar uma mosca.

Dandara o abraça por trás.

DANDARA
Mas contava uma boa história.

Jorge vira-se e a abraça retribuindo o abraço. Miguel com sangue de João em seus tentáculos, deixa o jovem desacordado no chão.

POV MIGUEL

O Arcanjo encara o Altar vazio, inquisidores nocauteados, Zé e Gi saindo da igreja,

MIGUEL V.O.

Que merda, que merda, que merda, que merda.

Miguel vê o abraço de Jorge e Dandara, com anjos observando sorridentes.

MIGUEL V.O.

Saiu tudo do controle. O diretor vai me matar.

Miguel ataca Jorge e Dandara, a jovem percebe sua chegada e empurra Jorge para o lado, mas o tentáculo do Arcanjo a atinge no peito.

JORGE

Não!

Gi e Zé chocados avançam para cima de Miguel que retira o tentáculo de Dandara para se defender. Jorge chorando se aproxima e segura Dandara em seus braços.

DANDARA

O resgate não deu muito certo né?

JORGE

Para de falar, eu vou conter.

A ferida de Dandara é grande, mas Jorge tenta conter-la com sua ESPADA DE FOGO. A imersão de Zé e Gi para e seus olhos voltam ao normal, Miguel com cabelos desgrenhados cospe sangue e bate no próprio rosto.

MIGUEL

Vamos, você é um guerreiro ou não é?

Miguel ataca Gi, enquanto Zé avança para usar sua LUVA DE CHOQUE em direção aos Anjo 1.

ZÉ

Me dê seu colírio.

Mas antes de acertar o Anjo 1, o Arcanjo Miguel controla a ESPADA DE FOGO do inquisidor 1 e arranca um braço de Zé.

POV JOÃO

João recobra a consciência, vê Dandara nos braços de Jorge, Zé sem um braço e Gi derrotada e Miguel inebriado com a luta.

JOÃO V.O.

Desgraçado! Desgraçado! Vou te matar-

DANDARA V.O.

Eu consigo sentir os contornos vermelhos e trêmulos de sua raiva.

MONTAGEM FLASHBACK

-CENA 10: Vagabundos na pilha de lixo

JORGE

Se mantém calmo!

- CENA 69: Lutando Ginga contra Gi.

DANDARA

Calma João.

- CENA 65: Abordados por Luiz na infância.

JORGE

Calma, vai dar tudo certo.

FIM DA MONTAGEM

João fecha os olhos.

DANDARA V.O.

Eu consigo sentir que estou ...

JOÃO V.O (CONT'D)

... em contato com tudo.

João com os olhos fechados caminha em direção Miguel que o ataca displicentemente, João desvia, o arcanjo começa a atacar mais forte e rápido. João desvia de todos os ataques e chuta Miguel no rosto, o arcanjo irritado continua a atacar, mas leva um soco no estomago que o joga no Altar, ele se levanta.

MIGUEL

Como tá fazendo isso?

Miguel cambaleia em direção a João, pisa firme e ataca novamente. João continua a desviar.

JOÃO V.O.

Tão vermelha e trémula, aura fácil de enxergar.

João dá uma meia-lua, chutando o rosto do arcanjo, o derrubando. João abre os olhos e sua íris sai de um vermelho forte para a cor habitual. Miguel ainda no ar observa seus olhos.

MIGUEL V.O.

Então é isso, mais um.

Miguel desmaia.

Jorge tenta manter Dandara acordada.

JORGE

Fica comigo, fica comigo!

DANDARA

Me ajuda a descer.

Jorge levanta Dandara e junto a João a carrega nos ombros. A luta na praça Sagrada para e o povo da Zona das Flores comemora. Jorge, João e Dandara descem as escadas. Zé cauteriza seu braço com uma das ESPADAS DE FOGO. Gi vai até os anjos assustados.

GI

Vocês vão abrir aquele portão principal pra nós.

ANJO 1

Mas ninguém aqui consegue. A gente te dá no-nosso colírio e vocês tentam.

GI

Se virem, vocês vão abrir o portão pra todo mundo aqui e vão ser os últimos a sair.

Zé se aproxima.

ZÉ

E podem me dar os colírios.

123. EXT. PRAÇA SAGRADA - DIA

Jorge e João carregam Dandara no meio da multidão, os cidadãos de bem estão chocados e outros protestam. Davi vai até o trio.

DAVI

Impossível eles terem derrotado o
nosso Miguel, quem tá comigo?

Alguns cidadãos de bem concordam e Henri olha preocupado,
Bruno pula de uma árvore e com um martelo acerta a cabeça de
Davi, derrubando-o.

BRUNO

Aceita que doi menos, babaca.

Outros descrentes se contém. Anjos descem escoltados por Zé e
Gi.

JOÃO

Esses dai (anjos) tão sempre nos
vendo, vamos olhar de volta.

Todos os Anjos começam a abrir o portão principal, um imenso
clarão surge.

JORGE

Finalmente Dan.

Jorge olha para Dandara, mas ela não esboça nenhuma reação.
João contendo as lágrimas olha para frente.

JOÃO

Vamos Dan, agora somos marionetes
mágicas, sem corda.

João caminha junto a Jorge em direção a luz, carregando
Dandara.

FADE OUT

PÓS - CRÉDITO 1. INT. ESTAÇÃO DE TV - SALA DO DIRETOR - DIA

FADE IN

Diretor sentado a mesa brinca com uma mosca que ronda sua
mão. ARCANJO GABRIEL (22) e ARCANJO RAFAEL (31) ENTRAM.

DIRETOR

Há quanto tempo não os vejo
pessoalmente com os olhos.

GABRIEL

O que seria tão importante que não
podia falar por telas?

DIRETOR

O idiota do Miguel perdeu um de nossos
programas, sabem que isso pode afetar
os seus, certo? Gabriel e Rafael.

FADE OUT

PÓS - CRÉDITO 2. INT. BUNKER DE GANGUE - DIA

FADE IN

HARIKA (19) equilibra a cadeira apoiando os pés a mesa
enquanto lê um livro que tampa seu rosto. HAKIN (23) ENTRA.

HAKIN

A cidade de Nova Salvador foi liberta.

HARIKA

Hum, estou louca pra conhecer a menina
que despertou, sou fã.

HAKIN

Ela infelizmente morreu.

HARIKA

Ah! Que sem graça.

HAKIN

Mas ao que parece, um tal de João
conseguiu despertar durante o conflito
e está vivo.

Harika fecha o livro, evidenciando sua íris vermelha.

HARIKA

Vamo busca-lo.

FADE OUT