

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA

TAMARA CHÉQUER COTRIM

**MEMORIAL ANALÍTICO-DESCRIPTIVO
ROTEIRO DE LONGA-METRAGEM “LUGAR PARA DOIS”**

**VITÓRIA DA CONQUISTA
2014**

TAMARA CHÉQUER COTRIM

Memorial Analítico-Descritivo do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel.

Orientadora: Prof^a. Macelle Khoury
Co-orientador: Prof. Paulo Alcântara

**VITÓRIA DA CONQUISTA
2014**

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso pretende apresentar o desenvolvimento e efetiva realização do projeto experimental - roteiro de longa-metragem - elaborado para a disciplina Projeto Experimental de Cinema e Audiovisual do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia – UESB. O foco das análises a partir da *storyline* do roteiro aqui apresentado pauta-se na tentativa de aprimorar o conhecimento dos conceitos relativos ao roteiro de cinema, principalmente o de longa-metragem, e explorar o universo singular das personalidades dos personagens principais da estória, especialmente a do protagonista, considerando aí suas vivências de infância que foram determinantes na constituição da mesma. Tudo isso permeado por um jogo surrealista – Cadáver Esquisito - ajudando na atribuição de sentido à estória.

PALAVRAS-CHAVES: Roteiro; Cinema; Longa-metragem; Personalidade; Cadáver Esquisito.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	04
2. A IDEIA	06
3. O ROTEIRO	08
3.1 MEMÓRIA E PERSONALIDADE	13
3.2 ID, EGO E SUPEREGO	19
4. O JOGO - CADÁVER ESQUISITO	27
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
6. REFERÊNCIAS	34
7. APÊNDICE A – SINOPSE	36
8. APÊNDICE B – ESCALETA	40

1. INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso é um roteiro de longa-metragem para cinema que procura contar a estória ficcional de um homem, desde sua infância até sua vida adulta e seu dilema em se desfazer das coleções por ele herdadas de seu avô, que o criou sozinho e que foi sua única referência de família, para poder encontrar a mulher de sua vida.

O objetivo central desse trabalho foi de pensar e de fato construir um roteiro de longa-metragem que sirva como base para a produção de uma obra audiovisual e/ou cinematográfica sem esquecer de conectar a ele certos assuntos que deverão ser abordados no decorrer da estória de acordo ao projeto científico elaborado previamente. A intenção foi falar de maneira indireta de três assuntos um pouco distintos em sua essência, mas que são, sim, conectados, e numa estória podem plenamente aparecer e serem refletidos conjuntamente. O primeiro se relaciona a perceber a influência das memórias de infância de uma pessoa na construção de sua personalidade e na sua vida como um todo, a segunda aos papéis representados pelos três personagens principais, suas diferentes personalidades e a conexão entre elas; e a terceira, a estrutura do roteiro e o jogo surrealista francês “Cadavre Exquis”, em português, “Cadáver Esquisito”.

O tratamento da questão relacionada às memórias de infância do personagem principal se volta justamente para a influência que elas causaram em sua vida de adulto, como ele lida com isso já que perceptivelmente não consegue se ver livre delas. A memória de seu avô é muito forte em sua vida e, portanto, certos hábitos praticados por ele marcaram inevitavelmente sua personalidade, como o de colecionar. Por ter sido criado apenas por essa figura masculina, o desejo de ter alguém que represente a figura feminina em sua vida cresceu com seu desenvolvimento como adulto e tal desejo é o que pauta sua vida no momento em que a estória se passa.

Já com relação a outra questão subjacente tratada na estória proposta, as personalidades dos personagens principais, planejou-se traçar um paralelo de seus comportamentos e intenções às três estruturas do aparelho mental humano – Id, Ego e Superego, conceitos estruturados por Sigmund Freud (1923) quando do estudo da distinção do consciente e inconsciente humano, como forma de perceber os conflitos e lutas que fervilham dentro de personalidade de alguém, como isso reflete no mundo exterior, e como se repetem analogamente na convivência social com o outro. Eles se conectam de maneira coesa já que são um só, um complementando o outro.

O jogo chamado “Cadáver Esquisito” entra na estória como uma forma de proporcionar a coesão das cenas mas sem necessariamente usar de artimanhas usuais de conexão e sim fazê-la estipulando um link de cor, conectando-as assim como no jogo, quando de algumas cenas que versam sobre algum aspecto da vida do personagem decorram outras, criando uma narrativa sincrônica e portanto coesa.

A produção desse roteiro de longa-metragem como expressão artística tende a ser importante em si e como um produto experimental feito na academia traz consigo o valor educacional de aprendizagem muito forte, pela possibilidade de discussão desde sua estrutura e forma até os conceitos que por ele serão abarcados refletindo estudos de todos esses anos de minha vida acadêmica.

2. A IDEIA

Não precisei pensar muito para me dar conta de que iria escrever uma ficção cujas cenas, algumas delas é claro, já pairavam por minha mente há algum tempo. Logo, para fazer o projeto deste trabalho experimental tive que escrever a *storyline* dessa estória que já povoava minha cabeça, mesmo que fracionada e incompleta, e foi aí que tive a primeira oportunidade de tentar expressá-la no papel, já sabendo que a tarefa não seria fácil pelo nível de abstração da ideia na minha mente.

Desde já, portanto, tive em mente que gostaria de contar a estória de uma pessoa, de um homem e que principalmente, tinha que criá-lo assim bem como eu o imaginava. Necessitava estruturar sua biografia para poder contar sobre sua vida, sua personalidade, seus traumas e desejos.

Involuntariamente, veio o pensamento de envolver, por que não, um pouco de psicologia e psicanálise na base teórica do projeto já que essa área me acompanha, por *hobby* e muita curiosidade, desde quando pude entender os primeiros conceitos freudianos que li. Então, trabalhar a personalidade do protagonista se tornou palavra de ordem para mim e fazer isso com os personagens principais que o cercavam também.

Daí para frente, milhares de referências vinham à cabeça, algumas advindas de memórias minhas e de pessoas que eu conhecia, outras de estórias que ouvi contar por aí, de fatos e pessoas, que acabaram por me marcar de alguma maneira e que, por isso, inevitavelmente, estariam aqui comigo nesse momento.

A primeira coisa que tive que pensar com relação ao protagonista foram as situações e fatos de sua infância - memórias, vivências e hábitos apresentados pelos familiares - que poderiam ter contribuído para a formação de sua personalidade. Queria contar sua história desde a infância para que pudesse trabalhar esses aspectos na constituição da sua personalidade e na determinação de suas escolhas quando adulto. Como ele poderia ser refém de uma situação que de uma certa forma não lhe foi imposta, mas incorporada quase sem escolha.

Os outros dois personagens que o circundavam seriam conectados a ele claro porque suas histórias de uma certa forma se cruzariam mas também porque suas personalidades seriam quase que complementares. Por que não pensar então em cada um representar uma estrutura do aparelho psíquico humano, como classificado e estudado empiricamente por Freud. Assim, imaginei que o protagonista poderia ser representado pelo *Ego*, Sonia seria

relacionada ao *Superego* e o melhor amigo do protagonista, Geo, seria o *Id*. Cheguei a trocar a estrutura entre eles, porque no decorrer da escrita assim me pareceu mais interessante e fazendo muito mais sentido, quando me dei conta que eles estavam aparecendo para mim meio que por conta própria. Só fiz classificá-los e enquadrá-los no conceito.

E como não poderia deixar de ser, outro assunto que sempre me acompanha também desde quando comecei a procurar saber mais, foi o movimento artístico do surrealismo. Um pouco dele não poderia faltar no roteiro. Só não sabia ainda como encaixá-lo porque a preocupação é que eu não levasse a estória para o fantasioso demais ou que ela se passasse nos sonhos de alguém como bem indica o pensamento surrealista. Queria só um pitada de surrealismo numa estória que se propunha linear e de uma certa forma padrão, dando então à sua forma algo particular. Logo lembrei de um jogo de minha infância e que, pouca gente sabe, tem tudo a ver com o surrealismo: o Cadáver Esquisito.

Bom, daí em diante, me pareceu fácil pensar na estória principal que era a que envolvia os personagens descritos. Queria logo escrever o roteiro e assim o fiz.

3. O ROTEIRO

Ao pensar qual o produto experimental queria e poderia apresentar como TCC a ideia de fazer um roteiro não foi a primeira que veio à tona. Mas pensando melhor, resolvi me aventurar por essa seara que ainda não tinha quase nenhuma experiência, mas que é uma das áreas do curso de cinema que mais me fascinava. Somado a isso, estava o fato de ter consciência de minha facilidade para a escrita, a vontade de contar histórias e de aprender, nesse que considero o momento certo e propício para discussões, análise e também erros. Assim sendo, me senti à vontade para fazê-lo.

O roteiro deve ser visto como uma forma imprescindível para se contar uma história no meio audiovisual, aqui focando mais precisamente um filme, já que é através dele que o autor deve deixar explícito todos os elementos que constituirão a história, desde a ideia, o conflito, seu desfecho além de quem será o protagonista e quais os conflitos que o mesmo viverá para conseguir o que quer.

A dramaturgia, base elementar para a estruturação de uma história, teve início com a própria humanidade e, segundo Comparato (2009, p.15), “nasceu como suporte para a teologia e a religião. Com o tempo se tornou a própria arte da ilusão e, acima de tudo uma expressão autoral” uma vez que “sempre existirá alguém que escreverá, concretizará em palavras sua imaginação, uma história para ser contada para os outros seres”.

O ser humano, como um ser social pensante, tem uma constituição extremamente rica pela complexidade de elementos que fazem parte da existência humana. E, necessariamente, advém dessa complexidade, os conflitos e, por consequência, os personagens tão importantes para saciar a vontade da dramaturgia de realizar uma boa história.

Nesse ponto já se pode entender o roteiro então, segundo Syd Field (2001, p. 12), como “um substantivo — é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua “coisa”. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação”, e entender que ele quer contar uma história que tenha começo, meio e fim de uma pessoa sobre algo que ele muito almeja. Seria, ainda, para o autor acima citado “uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática”.

Desta forma, uma história no meio audiovisual necessita ser contada segundo esses preceitos básicos da dramaturgia e da teoria do roteiro, e aprender essa técnica não é nada fácil perante a multiplicidade de assuntos que devem ser compreendidos e estudados para que

se consiga compor uma estória da forma que, comprovadamente é a que se encaixa na dinâmica da produção audiovisual.

Desde as primeiras linhas escritas do roteiro senti uma dificuldade muito grande com o formato, a forma, mesmo fazendo uso do *software* CELTX que se propõe justamente a dar ao escritor a formatação ideal para cada tipo de roteiro sendo então, a última coisa que ele deveria se preocupar. Para me ajudar nessa tarefa, não desprezando todas as leituras prévias, senti necessidade de ler mais roteiros de filmes longas-metragens para que a forma se tornasse mais familiar. Dentre eles estão o roteiro do filme *Cidade de Deus* de Bráulio Mantovani; *O Ano em que meus pais saíram de férias* de Anna Muylaert, Claudio Galperin, Bráulio Mantovani, Adriana Falcão, Cao Hamburger; *O Céu de Suely* de Felipe Bragança, Karim Aïnouz, Mauricio Zacharias; *O homem que copiava* de Jorge Furtado, dirigidos respectivamente pelos conceituados diretores Fernando Meirelles, Cao Hamburger, Karim Aïnouz, Jorge Furtado.

Em algumas páginas de escrita percebi que ainda não tinha a mínima ideia de como seria minha estória. Eu só tinha efetivamente nas mãos uma sinopse simples, descrevendo um pouco do personagem protagonista e suas relações com os outros personagens principais, o esboço de seu conflito e pronto. A *storyline* expondo o conflito primordial da estória estava incompleta, sem a resolução final do mesmo, sem os detalhes, sem profundidade. Já havia escutado falar que poderia ser totalmente viável escrever um roteiro de longa-metragem sem uma sinopse, um argumento bem estruturado e uma escaleta, todavia me dei conta que essa habilidade ainda não me pertencia, talvez só aos veteranos. Eu definitivamente não conseguiria escrever um roteiro sem que a estória já estivesse toda estruturada e sistematizada em um argumento e numa escaleta de cenas.

Voltei tudo, deixei o roteiro de lado, e decidi seguir algumas dicas de pessoas mais experientes que esbarrei nas minhas leituras, e fazer a sinopse, o argumento e a escaleta¹ do roteiro. Comparato (2009, p. 68-69) ao explorar didaticamente as etapas de um roteiro diz que uma vez desenvolvida a *storyline* com o conflito principal da estória, cabe agora desenvolver a sinopse que seria o momento em que os personagens surgem de fato. E acrescenta:

1 Com relação aos conceitos de argumento e sinopse não há um consenso entre os autores. Alguns explicam que o argumento seria mais abrangente, revelando personagens, o enredo e o tom da estória contendo inclusive alguns diálogos; e a sinopse estaria relacionada a algo mais sucinto, um resumo, enfatizando apenas o arco dramático da estória. Todavia outros autores explicam que são, em suas essências, a mesma coisa.

Já a escaleta seria uma lista de cenas com descrições básicas acerca de onde e quando acontece a ação, os personagens envolvidos e o que acontece efetivamente.

A sinopse é a primeira forma textual de um roteiro. É preciso que especifique de maneira clara e concreta os acontecimentos da história. Uma boa sinopse é o guia perfeito para se obter o roteiro. Por vezes, uma sinopse escrita por um autor pode ser roteirizada por outro. É mais uma razão para serem claras e explícitas todas as indicações que definam os principais elementos da história e das personagens.

Foi aí que percebi que a estória que se encontrava ainda difusa em minha cabeça teria que passar por etapas de delimitações conceituais se encaixando nos preceitos básicos de uma estória dramática para que eu pudesse ter a noção do todo e não me perder quando da escrita das cenas. Não poderia fugir disso.

Oportuno foi assim, o estudo acerca do gênero dramático que me foi muito importante para conseguir visualizar a estória a partir da ação, um acontecimento ou uma situação em que o personagem é colocado e que contenha alguma intensidade emocional. As cenas que comporiam o roteiro tinham que ser ações que tivessem início meio e fim como a estória na sua completude e seriam conduzidas pelos personagens ao ponto de chegar em suas crises ou conflitos. Num roteiro para cinema, a situação se mostraria dramática e emocional ao espectador, segundo Howard e Mabley (1993, p. 64), “porque sabemos algo a respeito dos personagens e importamos-nos com o que acontece com elas”. Então, teria que apresentar os personagens ao espectador de maneira que os mesmos o cativem fazendo aflorar uma espécie de empatia e assim permitir que as situações pelas quais eles passam atinjam, afetem os espectadores emocionalmente.

Agora sim, já possuía alguns subsídios para desenvolver o conflito do personagem principal com maior segurança e destreza. Syd Field (2001, p. 25) explica que ele é um dos elementos básicos do drama e imprescindível para que a estória exista:

Todo drama é conflito. Se você conhece a necessidade do seu personagem, pode criar obstáculos que preencham essa necessidade. Como ele vence esses obstáculos é a sua história. Conflito, luta, vencer obstáculos são os ingredientes primários de todo drama. Da comédia também. E responsabilidade do escritor gerar conflito suficiente para manter o público, ou o leitor, interessado. A história tem sempre que mover-se para adiante, na direção de sua resolução.

O conflito, por conseguinte, estaria baseado em algo que o personagem quer muito, mas que não será nada fácil de conseguir, daí os obstáculos que o seguirão até praticamente a cena derradeira. Emoção, é isso que se quer. Quanto maiores e mais intransponíveis os obstáculos,

mais emoção e expectativa para o final.

Foi interessante perceber que, somente após o estudo do gênero drama tive a real noção de como os personagens e suas ações deveriam se conectar para que o conflito então pudesse existir e ser desenvolvido. A importância de um conflito criativo, mas acima de tudo, bem estruturado no contexto, agora estava clara e foi quando a estória conseqüentemente começou a ficar incorporada.

Após estudar essa estruturação comecei a quebrar minha cabeça para estruturar o que posso chamar de lógica primordial da estória. A interligação dos personagens, de suas falas, de seus atos tinham que começar a serem traçadas concretamente, no papel, já que não bastava tê-las somente em minha cabeça. Entendi que a estória era um colcha de retalhos geométricos cujos vértices tinham que se encontrar e se encaixar perfeitamente. Nada de pontas sobrando. Praticamente uma fórmula matemática.

Aí a necessidade de estruturação, delimitação e criação do perfil dos personagens se tornou imperativa. Não era possível não conhecê-los muito bem e lograr êxito na elaboração da sinopse já que, segundo Comparato (2009, p. 67):

O nascimento do personagem que vai começar a desenvolver o conflito é determinado no próprio instante em que se começa a escrever a sinopse. Podemos dizer que a sinopse é o reino da personagem e quanto mais desenvolvida estiver mais possibilidade terá o roteiro.

Com relação ao personagem protagonista, já havia construído uma biografia não muito extensa, mas bem alicerçada, antes mesmo até de ter em mente sua história, a ser contada. Mas agora teria que fazer isso de todos os personagens, focando, sobretudo, nos aspectos da vida deles que precisavam e que pudessem efetivamente interessar na determinação de suas atitudes, desejos e anseios, no momento que a estória iria se passar.

Tal tarefa demandou uma boa parte do tempo de produção deste trabalho devido à complexidade dos aspectos que estavam ali sendo criados. Eu estava dando vida a pessoas imaginadas por mim, e que só existiam na minha cabeça, numa ficção concebida a partir de minhas experiências particulares e que deveriam parecer reais, estabelecendo uma verossimilhança com a nossa realidade. Assim, como diz Comparato (2009, p. 81):

A complexidade de uma personagem e as suas contradições têm que se manifestar para que ela pareça verossímil, real. Quanto maior for sua densidade humana, mais real nos parecerá. Um grave erro na configuração

de uma personagem é pretender que seja perfeita. O ser humano é imperfeito por natureza e portanto contraditório e conflituoso.

Uma personagem é um ser único e tem as suas impressões digitais como qualquer outro ser humano. Um passado, uma infância, uma adolescência, sofrimentos e alegrias. Enfim tudo que pareça humano. Mas acima de tudo tem uma história que é unicamente sua e de mais ninguém.

Primeiramente, tive que determinar os aspectos internos do personagem, sua história de vida, onde e como nasceu, constituição familiar, os traumas de infância, onde estudou, se fora uma criança triste ou feliz, seus gostos, preferências, manias etc. Depois era necessário pensar em como esse personagem se apresentaria no momento em que a história se passava, se havia casado, se morava sozinho ou não e onde, em que e onde trabalhava, onde e como passava seu tempo livre entre muitas outras coisas.

Essa foi uma grande preocupação na qual despendi bastante tempo e dedicação, visto que, tinha consciência que, pensando objetivamente, queria contar a história de um personagem e para isso tinha como obrigação conhecê-lo como ninguém. Claro que daí adviria a obrigação também de conhecer os personagens coadjuvantes que permeavam e davam suporte narrativo ao principal fato que, como já dito, seria indispensável para que a história fosse considerada boa e bem trabalhada.

Então, a construção de bons personagens é algo inevitável para uma boa história se formar e isso significa que quanto mais eles, principalmente o protagonista, vão sendo colocados frente a certos acontecimentos tanto positivos quanto negativos, mais irão sofrer grandes mudanças de perspectiva tornando-os pessoas diferentes, sua personalidade e vida de maneira geral não seriam mais como antes. Esse seria o personagem esférico, que muda de acordo com a história e evolui trazendo consigo a complexidade típica dos seres humanos reais ou de acordo ao que já se havia falado, a verossimilhança.

A intenção era justamente essa, conseguir criar personagens esféricos cujos ideais fossem sendo desconstruídos e/ou alterados durante a história, que acontecimentos e situações pudessem ser gatilhos para estas mudanças e que fundamentalmente eles não terminassem como começaram. A mudança e o sofrimento, assim como na vida real, aproximam pessoas e faz com que haja identificação entre elas, assim também acontece entre os personagens da história e o espectador.

3.1 MEMÓRIA E PERSONALIDADE

Neste contexto, foi vislumbrado por mim, desde o projeto deste produto experimental aqui analisado e apresentado, trabalhar a questão de como as memórias de infância poderiam influenciar na vida adulta de um indivíduo, como sua personalidade de adulto poderia ter sido influenciada por suas vivências quando criança, tanto com relação à constituição familiar quanto de costumes ensinados, e até que ponto o enraizamento de tais aspectos seriam decisivos para moldar a forma de viver de uma pessoa, quase que inevitavelmente.

A mim sempre me pareceu como algo que fazia muito sentido que as vivências, aprendizados e, portanto memórias de infância influenciassem bastante na personalidade de um indivíduo adulto. Certamente, desde as primeiras leituras sobre o assunto tive a consciência de que o estudo da personalidade não era algo que pudesse ser feito a partir somente de um ou dois aspectos determinantes, mas sim de toda uma interconexão de assuntos e fatores que nela influencia necessariamente.

Aqui, portanto o enfoque foi dado somente no que se refere as influências que a família, forma de criação e costumes ensinados pelos familiares na primeira socialização da criança podem influenciar na personalidade e na maneira de viver de um indivíduo adulto sabendo que, em se falando de personalidade, este foco pode ser limitado, mas confesso que não tive nenhuma pretensão de analisar a fundo nem muito menos esgotar um assunto como este que diz respeito à complexidade da natureza humana.

A intenção era poder usar essa reflexão para dar maior densidade ao protagonista, entrar em sua vida desde a infância para poder explicar e alicerçar melhor suas atitudes e escolhas quando adulto. Compreender quais eram as amarras que o prendiam a manias e costumes que carregava desde a infância e assim conjecturar como ele poderia se soltar delas já que tais práticas, em um determinado momento, o levaram ao sofrimento.

O personagem principal se apresenta, no momento em que a estória se passa, analogamente como uma continuação da imagem de seu avô/pai, aquele o qual o criou e educou. As manias, costumes e até mesmo gestos de seu avô ficaram presos a sua maneira de viver e ser, fazendo com que o mesmo sentisse que era justamente todo esse aglomerado de memórias e práticas que o mantivesse perto dessa figura tão importante em sua vida, como se fosse através delas que ele pudesse ter seu avô ainda vivo em sua vida.

Primeiro deve-se partir do princípio que a personalidade de um indivíduo seria algo que,

sob a influência de diversas forças, torna as pessoas únicas. O desenvolvimento de um indivíduo voltado para a descoberta de seu “eu” e como ele se mostra para os outros está ligado a uma série de fatores que se relacionam complementarmente. De acordo Friedman e Schustack (2007, p. 2) quando se referem a teorias da personalidade:

Primeiramente, esse indivíduo é influenciado por aspectos inconscientes, forças que não estão na consciência imediata. Por exemplo, poderíamos dizer ou fazer coisas para outras pessoas, que nossos pais costumavam dizer ou fazer para nós, sem dar conta de estarmos sendo motivados pelo desejo de ser semelhantes a eles. Em segundo lugar, o indivíduo é influenciado pelas chamadas forças do ego, que oferecem um sentimento de identidade ou self. [...] Em terceiro lugar, uma pessoa é um ser biológico, com uma única natureza genética, física, fisiológica e temperamental. [...] Em quarto lugar, as pessoas são condicionadas e modeladas pelas experiências e pelo ambiente à sua volta. Ou seja, as circunstâncias à nossa volta, às vezes, nos ensinam a responder de determinada forma, possibilitando nosso crescimento em diversas culturas. A cultura é um aspecto fundamental na determinação de quem somos.

Em quinto lugar, as pessoas têm uma dimensão cognitiva. Elas pensam e interpretam ativamente o mundo a seu redor. [...] Em sexto lugar, um indivíduo é um conjunto de traços, habilidades e predisposições específicos. Não há como negar que cada um de nós tem determinadas capacidades e inclinações. Em sétimo lugar, os seres humanos têm uma dimensão espiritual em relação à própria vida, que os enobrece e os induz a ponderar sobre o significado de sua existência. [...] Em oitavo lugar, e finalmente, a natureza do indivíduo é uma interação contínua entre a pessoa e determinado ambiente. Se considerarmos em conjunto, esses oito aspectos nos auxiliam a definir e a compreender a personalidade.

Isto posto, não se pode negar então, o quanto os pais ou as pessoas que criam, cuidam e que portanto serviram como referência para os primeiros anos de vida, dentre outros aspectos, são importantes para estabelecer esse fio conector entre o passado e o presente do indivíduo. Essas primeiras experiências proporcionadas e porque não dizer provocadas pelos cuidadores, contendo aí os hábitos e costumes presentes na primeira socialização da criança, exercem influência determinante na educação e nos ensinamentos básicos de comportamentos e valores que são passados pelos pais ou familiares de uma maneira geral. Barbosa (2010, p.5) explica que:

Ela aprende a cultura da sua realidade social por meio dos grupos com que interage, sendo fundamental o papel da família. Esta ou seu substituto são tradicionalmente chamados de “primeiro grupo de socialização”, pois são as primeiras pessoas que convivem com a criança desde tenra idade e a ensinam a viver no mundo. Devido à dependência física e psíquica que a criança tem nos primeiros anos de vida, a família, além de lhe propiciar sobrevivência,

ensina conhecimentos – hábitos, valores, conceitos, comportamentos, atitudes – a serem internalizados pelas crianças (BARBOSA, 1997). Por isso, os adultos e os outros integrantes desse grupo de socialização se tornam “outros significativos” para a criança, que não é sujeito passivo nessa relação, visto que ela também modifica o meio familiar mudando os hábitos e as atitudes sócio-afetivas da família.

Certo que essa cessão não acontece de modo tão literal quanto pode se pensar à primeira vista já que, ocorrerá o encontro e a interação de diversos aspectos, “inclusive mudanças que ocorrem na estrutura interna das operações intelectuais da criança”, assim como fala Vygotsky (1991, p.19), levando em conta a complexidade psicológica e biológica do indivíduo.

O desenvolvimento da criança, a delimitação de normas, princípios e até mesmo a forma de pensar e agir acontece especialmente na convivência dela com os pais ou cuidadores, ou seja, a transmissão de saberes, práticas e hábitos se dá justamente nessa interação. Segundo Barbosa (2010, p.3):

Inserida no meio familiar, a criança aprende a significar suas primeiras ações, internalizando, cotidianamente, signos e símbolos que servem de mediadores fundamentais para a organização de seu pensamento, atuando também no desenvolvimento de suas funções psicológicas superiores. À medida que a criança se desenvolve e acumula experiências por meio da relação com adultos e outras crianças mais velhas ou mais experientes, ela passa por um processo de individuação, isto é, de afirmação enquanto sujeito único.

Vygotsky (1991) explana que a criança, e os conceitos formados por ela, são baseados nos exemplos desde sempre vistos e vivenciados. As representações nelas e por elas desenvolvidas estariam ligadas à lembrança de exemplos e, portanto a experiência estaria registrada em sua memória, determinando a estrutura de seu pensamento como criança. Isto posto, quando falava da importância da memória no seu desenvolvimento, explana:

Dessa forma, a experiência da criança e a influência "não mediada" dessa experiência estão registradas na sua memória e determinam diretamente toda a estrutura do pensamento da criança pequena. Todos esses fatos sugerem que, do ponto de vista do desenvolvimento psicológico, a memória, mais do que o pensamento abstrato, é característica definitiva dos primeiros estágios do desenvolvimento cognitivo. (VYGOTSKY, 1991, p. 37)

O indivíduo, sua identidade, se formaria então, entre outros fatores aqui não enfocados,

dessa dialética entre o que ele memorizou nos primórdios de sua infância e o produto de seu processo de desenvolvimento quando das interações sociais e as consequentes interiorizações por elas provocadas.

O protagonista praticamente vive como seu avô vivia, com hábitos e costumes cotidianos bem parecidos com os que seu avô praticava. Essa memória dele para com aquele “pai” permaneceu em sua vida e a principal paixão dele, que era de colecionar coisas, acabou por ser a forma que ele achou de ter seu avô por perto, mesmo que somente em sua lembrança. Para Vygotsky (1991, p. 37-38), “a verdadeira essência da memória humana está no fato de os seres humanos serem capazes de lembrar ativamente com a ajuda de signos” e nesse caso, a paixão de seu avô foi a prática que mais o marcou ao ponto de tê-la firme em sua memória extravasando para o seu próprio comportamento.

Saber da importância da família para a estruturação de um indivíduo, enxergando o mesmo como uma subjetividade e também como um ser essencialmente social, é de extrema importância quando se pretende entender um pouco os motivos pelos quais certas práticas são incorporadas tão concretamente pelas pessoas, e porque outras são desprezadas como se nunca tivessem sido vividas.

Essa memória que foi transmitida, entendendo a memória tanto como um fenômeno individual e social, tem uma importância muito grande na determinação do sentimento de identidade de uma pessoa, na imagem que faz de si mesmo e na imagem que constrói para os outros, como se apresentará para os outros. Segundo Michael Pollack² (1987, p.5) sobre a identidade:

Nessa construção da identidade - e aí recorro à literatura da psicologia social, e, em parte, da psicanálise - há três elementos essenciais. Há a unidade física, ou seja, o sentimento de ter fronteiras físicas, no caso do corpo da pessoa, ou fronteiras de pertencimento ao grupo, no caso de um coletivo; há a continuidade dentro do tempo, no sentido físico da palavra, mas também no sentido moral e psicológico; finalmente, há o sentimento de coerência, ou seja, de que os diferentes elementos que formam um indivíduo são efetivamente unificados. De tal modo isso é importante que, se houver forte ruptura desse sentimento de unidade ou de continuidade, podemos observar fenômenos patológicos. Podemos portanto dizer que a memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade, tanto individual como coletiva, na medida em que ela é também um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo

² Pollak esteve no Brasil entre outubro e dezembro de 1987 como professor visitante do CPDOC e do PPGAS do Museu Nacional. Nesta ocasião proferiu, no CPDOC, a conferência aqui transcrita, que vem se somar a seu artigo "Memória, esquecimento, silêncio"; publicado em Estudos Históricos 3 (1989).

em sua reconstrução de si.

Diversos aspectos da personalidade de uma pessoa como a capacidade de relacionar com outrem, poder de observação e concentração, a determinação e a ambição, por exemplo, são estritamente ligados, na sua origem, à percepção que se tem do modo de viver e de pensar dos responsáveis por fazer a primeira socialização da criança, a família. O “eu” do indivíduo em questão, o ser total, sua essência particular e a forma como se apresentará para o mundo na fase adulta sofrerá muita influência dessa fase e dessa espécie de “educação primária” proporcionada pela família. Certos costumes e valores absorvidos desde sua infância, seriam fortes determinantes de suas práticas como adulto, e certos elementos contidos nesse habitus moldaria certamente a maneira de pensar e agir em sociedade.

Temos que perceber o valor da experiência nesse contexto, já que não podemos cogitar a hipótese que os diversos hábitos e práticas ensinadas pelos pais ou cuidadores assim o são feitas de forma voluntária e consciente. Os filhos incorporam certos costumes por verem seus pais fazendo. Segundo Jung (1972, p.35) “neste sentido o que importa não são palavras boas e sábias mas tão somente o agir e a vida real dos pais”, num jogo de imitação inconsciente, que é de extrema relevância para determinar comportamentos.

Num certo momento da vida, todas essas referências chegam ao seu pico de processamento no interior do indivíduo quando um conflito se instaura entre o que fizeram com ele e o que ele realmente é, ou seja, momento em que o indivíduo toma maior consciência de si próprio se percebendo como ser em-si, sem interferências que possam turvar sua visão para o auto-conhecimento e para sua individualidade. Segundo Jung (2000, p.48), esse momento corresponderia a um processo chamado individuação que “corresponde ao decorrer natural de uma vida, em que o indivíduo se torna o que sempre foi”. Seria portanto o processo de maturação da personalidade de acordo com as palavras do próprio autor cujo foco seria o de unir o inconsciente ao consciente fazendo surgir um ser uno, total:

Uso o termo "individuação" no sentido do processo que gera um "individuum" psicológico, ou seja, uma unidade indivisível, um todo. Presume-se em geral que a consciência representa o todo do indivíduo psicológico. A soma das experiências, explicáveis apenas recorrendo à hipótese de processos psíquicos inconscientes, faz-nos duvidar que o eu e seus conteúdos sejam de fato idênticos ao "todo". Se existem processos inconscientes, estes certamente pertencem à totalidade do indivíduo, mesmo que não sejam componentes do eu consciente. Se fossem uma parte do eu, seriam necessariamente conscientes, uma vez que tudo aquilo diretamente

relacionado com o eu é consciente. A consciência pode até ser igualada à relação entre o eu e os conteúdos psíquicos. Fenômenos ditos inconscientes têm tão pouca relação com o eu, que muitas vezes não se hesita em negar a sua própria existência. Apesar disso os mesmos manifestam-se na conduta humana. Um observador atento pode detectá-los sem dificuldade, ao passo que o indivíduo observado não tem a consciência de revelar seus pensamentos mais secretos, ou coisas nas quais nunca pensara conscientemente. É um preconceito supor que algo nunca pensado possa não ter existência dentro da psique. Há muitas provas de que a consciência está longe de abranger a totalidade da psique. Muitas coisas acontecem num estado de semiconsciência, e outras tantas sucedem inconscientemente. (JUNG, 2000, p. 256)

Para Jung (2000, p. 298) esse “processo de transformação que solta o ser humano da prisão no inconsciente” aconteceria por volta dos trinta anos de idade e traria consigo a capacidade do indivíduo se diferenciar do meio coletivo e de suas experiências inconscientes, constituindo-se como um ser completo, uno.

A correlação aqui estabelecida se expressa mais precisamente no momento do *plot* principal da estória, no tempo em que o personagem principal se dá conta de como está vivendo sua vida, como queria vivê-la e o que impede isso de acontecer. Ocasão em que ele reflete sobre toda sua vida, descobre o que o angustia e percebe que para conseguir o que deseja terá que se olhar mais profundamente, caçar seu ser mais profundo, ávido pela mudança que pudesse trazer consigo alento, equilíbrio, auto-conhecimento e auto-realização.

É claro que tal processo, pela importância e pelos aspectos que o envolvem, tão complexos e tão humanos, não poderia acontecer sem que houvesse muitas dificuldades e por que não falar em sofrimento. Realizar-se como um ser em si mesmo, se desvencilhar das influências externas à personalidade firmadas por toda uma vida e das amarras virtuais que o inconsciente fixa deve chegar a ser doloroso. Saber determinar-se enquanto um ser ativo, que age de acordo a seus quereres e não com o dos outros, sem influências de ordem consciente ou inconsciente é algo que deve ser buscado por todos, pela felicidade da realização e do auto-conhecimento. Isso porém tem seu preço.

Para o personagem principal, as coleções herdadas de seu avô e incrementadas por ele por toda sua vida, que o nutria na falta da presença de seu avô, companheiro e único familiar, passaram a simbolizar, a partir de um certo momento, sua prisão. Agora ele sentia que o passado tinha que ser conservado de outra maneira, não em personificação de objetos a custo de seu ser mal-resolvido, mas no seu entendimento maduro acerca de suas memórias, de suas carências e de seu anseio de ter e viver uma vida que condizesse realmente com sua

individualidade e não com a de outrem.

Também não se pode deixar de lado outra questão bastante importante que seria a do protagonista nunca ter tido em sua vida nenhuma referência feminina. Criado somente pelo avô não teve qualquer convivência com o mundo feminino fato esse que foi de bastante valia para justificar certas situações ao longo da trama as quais ele mostra querer profundamente que essa lacuna seja preenchida em sua vida, uma mulher que pudesse ser sua companheira, seu amor ou sua amiga e que preenchesse esse vazio que ele carrega há muito tempo.

A relação que aí se estabelece para o personagem principal é a de que essa presença feminina não seria possível se realizar enquanto ele estivesse preso a esses hábitos herdados de seu avô cuja vida foi toda só, sem um par. A importância que isso tem para ele é de tal monta que estaria disposto até mesmo a se desfazer da tradição e da principal memória que ainda o ligava ao seu avô – o de colecionar coisas e da principal coleção herdada por ele – a de moedas.

3.2 ID, EGO, SUPEREGO

Depois foi imperativo que eu trabalhasse como o personagem principal se ligaria ao coadjuvantes, quais seriam os fatos de suas história particulares que se entrelaçariam com os dos outros interligando portanto suas vidas no ponto necessário para o andamento da estória de um roteiro de longa-metragem.

Aí entraria um dos objetivos conjecturados desde o projeto para o presente trabalho que seria o de traçar um paralelo entre os comportamentos e intenções desses personagens, relacionando-os com os conceitos de *Id*, *Ego* e *Superego* advindos da psicanálise para intensificar suas conexões e amarrar esse microcosmo como se fosse uma só personalidade sendo mostrada. A busca era que eles se mostrassem mais coesos e interligados, interagindo sincrônicamente de acordo a essa lógica preestabelecida.

O *Id*, *Ego* e *Superego* são três estruturas do aparelho mental humano descritas por Sigmund Freud após sua reavaliação acerca da distinção de inconsciente e consciente. A partir desses conceitos, o estudo da psique humana foi ainda mais aprofundado e nossa personalidade e comportamento frente a outras pessoas entendidos como nunca antes.

Tive em mente que seria interessante ligar as personalidades dos três personagens principais da estória, um protagonista e dois coadjuvantes – Sonia e Geo, a essas estruturas a

eles relacionadas a fim de vislumbrar um entrosamento quase que de complementariedade, como se formassem um só indivíduo – o próprio protagonista.

Seu amigo de infância - Geo - descrito com personalidade relacionada ao *Id*, durante sua infância vai ser a referência do que ele realmente gostaria de fazer, ter e, principalmente, ser. O fato é que essa era a vida de Geo e não a dele e, desde já, pude deixar mais evidente a questão que se apresentaria mais tarde, a de Junior ansiar vorazmente por mudanças que o trouxessem de volta a si mesmo, como essência, como natureza, diante de como ele acabou estabelecendo os parâmetros de sua vida.

Nesse contexto, mesmo tendo previsto, a priori, a relação do protagonista Junior com o *Id*, de Sonia com o *Superego* e Geo com o *Ego*, à medida que fui escrevendo, colocando no papel a estória e parando em alguns momentos para revisar percebi que as personalidades que estavam alí se delineando, até mesmo posso dizer à minha revelia, não condiziam com a expectativa. Isso porque as ações que imaginava como sendo deles no decorrer da estória, e de acordo as relações estabelecidas previamente, acabavam por não condizer com o que eu realmente queria que suas personalidades denotassem.

Apesar de ter imaginado que esses seriam os perfis certos de personalidade para cada um, no decorrer da escrita da estória me dei conta de que não estava fluindo. Eles se mostravam de outra maneira, me levando, naturalmente, a imaginá-los em um *locus* diferente. Assim, o perfil de personalidade de Junior definitivamente se mostrava ligado ao conceito do *Ego* e nada como Freud (1923, p. 15) para explicar melhor sobre o assunto:

Além disso, o ego procura aplicar a influência do mundo externo ao id e às tendências deste, e esforça-se por substituir o princípio de prazer, que reina irrestritamente no id, pelo princípio de realidade. Para o ego, a percepção desempenha o papel que o id cabe ao instinto. O ego representa o que pode ser chamado de razão e senso comum, em contraste com o id, que contém as paixões.

O *Ego*, portanto seria esse link entre as paixões do *Id* e o mundo da realidade ou o mundo externo ao indivíduo. Ele opera na parte consciente da mente humana, na qual fica a razão e a racionalidade mediando os anseios instintivos do *Id* e as exigências do mundo externo, da sociedade.

Correlacionando, uma pessoa descrita com uma personalidade egóica seria uma pessoa racional, egoísta, calculista que tenta o tempo todo equilibrar os impulsos e desejos instintivos do inconsciente e as imposições da sociedade ou realidade que se vive. A repressão e a

autopreservação também são aspectos que podemos considerar na constituição de uma personalidade egóica, na qual a censura, a autocrítica e o sentimento de culpa aparecem sem trégua.

Pensando dessa forma e relacionando a personalidade de Geo, o melhor amigo de Junior, como aquela ligada ao *Id* pude fazer com eles se apresentassem realmente conectados uma vez que, como afirma Freud (1923, p. 23), o *Ego* obedece à realidade, media a passagem da percepção da realidade para o *Id*, está contido nesse e “é o representante do mundo externo para o *Id*”. Pelo fato de Geo e Junior serem melhores amigos desde a infância, a relação deles tinha que ser muito forte ainda mais pelo fato deles continuarem muito amigos quando a estória se passa, ou seja, já adultos. Essa amizade fora constituída, principalmente, pela afinidade entre eles, essa não muito perceptível a quem os conhecesse à primeira vista porque o intuito é que a ligação fosse de complementariedade. Olhando pela visão de Junior, Geo seria a parte que lhe falta, o que ele não conseguia efetivamente ser diante de sua realidade, um pedaço que seria buscado por toda sua vida tornando um o encaixe psíquico do outro.

No decorrer do caminhar desses dois personagens na estória queria que fosse mostrado que eles são essencialmente diferentes porém dotados de uma capacidade muito grande de serem afins, um sendo complemento do outro. Citando Freud (1923, p.15) para explicitar essa relação:

Assim, em sua relação com o *id*, ele é como um cavaleiro que tem de manter controlada a força superior do cavalo, com a diferença de que o cavaleiro tenta fazê-lo com a sua própria força, enquanto que o *ego* utiliza forças tomadas de empréstimo. A analogia pode ser levada um pouco além. Com freqüência um cavaleiro, se não deseja ver-se separado do cavalo, é obrigado a conduzi-lo onde este quer ir; da mesma maneira, o *ego* tem o hábito de transformar em ação a vontade do *id*, como se fosse sua própria.

Explicando agora a relação entre o perfil de personalidade de Geo com o *Id*, pude ligar a forma dele se comportar a atitudes um pouco infantis, bastante sexualizadas, que enganam e influenciam pessoas a fazer coisas que a consciência repudia. Isso porque suas ações estariam muito ligadas ao prazer instintivo, inclusive com um lado primordialmente agressivo já que o *Id* pertence ao inconsciente, ao campo das paixões, do prazer, ao campo em que se encontram os sentimentos mais elementares do ser humano.

Já a personagem Sonia pretendia-se que fosse associada ao *Superego*, ou seja, o “ideal do *ego*”. Ele nasce com a criança assim que ela assimila as regras de comportamento

ensinadas pelos pais e seria a parte da psique humana que, de acordo com Freud (1923, p. 22), “responde a tudo o que é esperado da mais alta natureza do homem.” Assim dizendo, também pude estabelecer uma boa ligação entre Sônia e Junior justamente pelo fato da correlação de suas personalidades estarem ligadas ao *Ego* e *Superego*, algo explicado por Freud (1923, p. 29) quando esclarece as relações dependentes do *Ego*:

O superego deve sua posição especial no ego, ou em relação ao ego, a um fator que deve ser considerado sob dois aspectos: por um lado, ele foi a primeira identificação, uma identificação que se efetuou enquanto o ego ainda era fraco; por outro, é o herdeiro do complexo de Édipo e, assim, introduziu os objetos mais significativos no ego. A relação do superego com as alterações posteriores do ego é aproximadamente semelhante à da fase sexual primária da infância com a vida sexual posterior, após a puberdade. Embora ele seja acessível a todas as influências posteriores, preserva, não obstante, através de toda a vida, o caráter que lhe foi dado por sua derivação do complexo paterno - a saber, a capacidade de manter-se à parte do ego e dominá-lo. Ele constitui uma lembrança da antiga fraqueza e dependência do ego, e o ego maduro permanece sujeito à sua dominação. Tal como a criança esteve um dia sob a compulsão de obedecer aos pais, assim o ego se submete ao imperativo categórico do seu superego.

A personagem Sônia aparece então como esse elo entre a infância e a fase adulta de Junior, trazendo consigo aspectos que influenciam inevitavelmente em sua vida. Ela é a personagem que faz o papel de desintegrar certos conceitos arraigados em Junior sobre sua vida, mais precisamente sobre sua maneira de viver, promovendo uma mudança de sua perspectiva. Mostra ser uma pessoa representante das normas e condutas ensinadas por nossos pais e pela sociedade, ligada à moralidade e a consciência, ao certo e errado.

Esses três conceitos necessariamente estão interligados já que se entrelaçam e influenciam uns aos outros. Esse seria o motivo para usá-los como pontos a serem tratados analogamente como personalidades dos personagens da história. Sobre essa interligação, Freud (1923, p. 21) explica que:

O ideal do ego, portanto, é o herdeiro do complexo de Édipo, e, assim, constitui também a expressão dos mais poderosos impulsos e das mais importantes vicissitudes libidinais do id. Erigindo esse ideal do ego, o ego dominou o complexo de Édipo e, ao mesmo tempo, colocou-se em sujeição ao id. Enquanto que o ego é essencialmente o representante do mundo externo, da realidade, o superego coloca-se, em contraste com ele, como representante do mundo interno, do id. Os conflitos entre o ego e o ideal, como agora estamos preparados para descobrir, em última análise refletirão o contraste entre o que é real e o que é psíquico, entre o mundo externo e o

mundo interno.

A ambição era a de tentar forçar o máximo a conexão dos personagens visando a amarração e a coerência da estória como um todo. Mas, mesmo planejando, classificando e estabelecendo analogias, deveria também ter em mente que os personagens poderiam sim e provavelmente iriam me levar a contar suas histórias de outras formas, partindo de outros princípios e verdades que não os imaginados a priori. Tinha que deixar fluir.

Após esse estudo sobre os personagens, construção de suas biografias e previsão de suas atitudes pautadas na elaboração complexa de suas personalidades, penso agora em como a estória será formada no sentido da estrutura a partir da qual ela será erigida. Nesse processo foi de extrema importância ver e/ou rever alguns filmes que gostava e que tinham a ver com minha estória, uns mais outros menos, para observar a estruturação das cenas, a sequência e a duração em minutos de cada parte ou ato da estória, como e quando e com quantos minutos de filme aconteceria o primeiro *plot* etc. E esse exercício me ajudou muito a pensar na lógica da estória, em como os personagens iriam se interligar e principalmente como se daria a sequência das cenas e, portanto e finalmente, a estruturação da curva dramática da estória.

O que o espectador e o roteirista querem é que a estória se desenvolva. Ela não pode ficar parada, estática, com situações acontecendo mas sem que levem os personagens a lugar algum, sem ter um desfecho. A ideia de que alguém quer muito alguma coisa e esta é muito difícil de alcançar deve estar presente e é justamente essa caminhada para conseguir essa coisa a que mais interessa. Os obstáculos devem ser gradativos, crescendo a expectativa do espectador até um grande momento. O fim.

E mesmo com a vontade latente de conseguir elaborar um roteiro que não tivesse o modelo narrativo dos filmes hollywoodianos já tão explorado pelo mercado, tive a consciência que pelo menos nessa primeira experiência não poderia acontecer. Claro que o difícil ou improvável não seria necessariamente impossível então, na realidade me propus a usar a estrutura clássica descrita pelos teóricos para apenas organizar os fatos que compunham o enredo da minha estória e depois deixar ver como ela mesma se apresentaria, com a liberdade de talvez nem se mostrar de acordo àquele molde. Segundo Syd Field (2001, p. 136/137) sobre as divisões da estrutura:

O Ato I vai da abertura do roteiro até o ponto de virada no final do Ato I. Portanto, há o início do início, o meio do início e o fim do início. É uma unidade, um bloco de ação dramática. Tem aproximadamente 30 páginas e

por volta da página 25 ou 27 ocorre um ponto de virada, um incidente ou evento que "engancha" na ação e a reverte noutra direção. O que acontece no Ato I é o contexto dramático conhecido como apresentação. Você tem aproximadamente 30 páginas para apresentar sua história; introduzir o personagem principal, estabelecer a premissa dramática e estabelecer a situação, visual e dramaticamente. O Ato II é o meio do seu roteiro. Ele contém o grosso da ação. Vai do início do Ato II até o ponto de virada no final do Ato II. Então temos um início do meio, um meio do meio e um fim do meio. Ele é também uma unidade, ou bloco, de ação dramática. Tem aproximadamente 60 páginas e cerca das páginas 85-90 ocorre outro ponto de virada que "reverte" a história para o Ato III. O contexto dramático e confrontação, e seu personagem encontrará obstáculos que o impedirão de alcançar sua meta. '(Uma vez que você determine a "necessidade" do seu personagem, crie obstáculos a essa necessidade. Conflito! Sua história torna-se então a superação de todos os obstáculos pelo seu personagem, a fim de alcançar sua "necessidade".) Como os Atos I e II, há um início do final, um meio do final e um fim do final. Ele tem aproximadamente 30 páginas e o contexto dramático é a resolução de sua história.

De fato, o paradigma dos três atos descritos pelo autor acima citado facilita bastante a organização e a visualização do enredo como um todo, além de ajudar na noção de gradação e continuidade das situações envolvidas no conflito numa progressão da trama onde fique assegurado o desenrolar da história de forma satisfatória.

Com a história praticamente já em mãos tive que lapidá-la para fazer a escaleta. As cenas tinham que se desencadear de maneira que a história fizesse sentido, de acordo ao tempo dela, numa relação de causa e efeito mesmo que o efeito fosse mostrado antes da causa tendo em vista as possibilidades de contar uma história que só a arte do cinema nos proporciona. O que tornou esse jogo de cenas bem complicado foi exatamente as infinitas formas de conexão entre elas e de técnicas, e porque não dizer artimanhas, que o cinema lança mão para narrar a história como elipses, flashbacks etc.

Segundo Howard e Mabley (1993, p.126) o resumo escalonado seria "o resumo de uma história com uma lista de todas as cenas que o escritor planeja usar para contar essa história (cada uma delas com indicações sobre quem está envolvido, o que acontece, onde e quando)". Seria através dele que se descreveria as cenas de maneira com que elas se desencadeassem de forma coesa e lógica rumo a conclusão da história. Aqui pensar nas causas e efeitos das ações dos personagens era imprescindível mas não só do conflito principal, também dos paralelos. Foi justamente nesse momento que tive que desenvolver e estruturar essas outras histórias que deveriam permear a principal. Só pensei nelas quando estava totalmente imersa na feitura da sinopse e depois da escaleta e aí realmente a história começou a aparecer efetivamente para

mim.

Assim, com a sinopse de cerca de sete páginas estipulando o tempo da história, sua localização, o perfil dos personagens, o desenvolvimento da ação dramática, e a escaleta com as cenas já descritas e organizadas conforme um esboço de fluxo narrativo imaginado, mas que tinha certeza que ainda mudaria, ficou muito mais fácil seguir para a escrita do roteiro porque agora só tinha que imaginar imageticamente as cenas. Percebi que com a escaleta já estruturada, o processo de escrita efetiva do roteiro ficou rápido e fluido uma vez que já tinha a ideia do todo em mente, então perder o fio de conexão entre as cenas no decorrer da escrita seria algo mais difícil de acontecer. Pelo menos o que eu queria dizer, o sentido dos atos e seus desdobramentos estavam resguardados.

Agora, finalmente na fase da escrita do roteiro, um ponto importante que me dei conta que teria que trabalhar era a questão da pista e recompensa, algo tão importante para a trama que seria inconcebível não vê-las presentes. No próprio transcorrer da escrita das cenas, emergiu quase que naturalmente a necessidade de ligar ações, falas ou objetos a acontecimentos posteriores como forma de dar unidade e coerência à estória, algo desde sempre pretendido. Somado a isto tinha em mente utilizar o recurso da passagem de tempo logo no início da estória para poder contar um pouco sobre a vida do personagem principal, de seu melhor amigo e de seu avô, tudo no intuito de dar maior densidade e respaldo às suas atitudes posteriormente.

Com essa opção, logo tive a oportunidade de apresentar alguns dos personagens da estória, mostrá-los desde a infância no caso de Junior e Geo e um pouco enquanto vivo no caso de Seu Jado, e traçar uma teia de informações que me seriam muito úteis no desenrolar da trama dando ao espectador o que ele mais precisa para sentir empatia pelos personagens: conhecê-los bem e se identificar com suas dores e desejos.

Howard e Mabley (1993, p.118) ensinam que a “pista é um artifício preparatório que ajuda a construir um roteiro bem estruturado. Pode ser uma fala num diálogo, um gesto de um personagem, um maneirismo, um acessório cênico ou a combinação disso tudo”. A recompensa de acordo com os mesmos autores seria quando “o gesto, o acessório cênico ou seja lá o que for adquirem novo significado”, já perto da resolução da estória. Para o espectador, tais elementos fazem muita diferença principalmente quando diz respeito à identificação do mesmo com a estória e a empatia para com o personagem. Contando ainda com os ensinamentos de Howard e Mabley (1993, p.119):

A técnica da pista e recompensa também serve para aumentar a sensação de envolvimento do espectador, porque sentimos que temos uma informação especial, confidencial, sabemos de segredos e descobrimos significados novos ou ocultos na própria estrutura da história. Outra vantagem da pista e da recompensa é que, ao exigir do espectador que entenda e retenha a informação para uso posterior, e ao “amarrar” eficazmente a pista, no momento da recompensa, a história toda fica parecendo mais unificada, mais inteira.

Seguindo uma preferência bem particular por roteiros cinematográficos que não subestimam a inteligência do espectador e que dizem muito sobre a estória usando uma pista discreta porém expressiva em sua essência, optei por me servir do artifício da pista e recompensa como forma de estimular a imaginação do espectador a fim de que ele mesmo tenha a possibilidade de terminar a estória depois que a vê. Logo, mesmo podendo explicitar bastante certas questões que permeiavam os personagens, optei por deixá-las subentendidas, ao menos algumas delas.

Nesse contexto, conhecer os personagens e mostrá-los em sua essência deveria ser feito aos poucos, conectando a prática de seu ato com o motivo e cada um aparecendo somente no momento certo. Isso mostra o quão importante foi ter feito previamente o estudo sobre a constituição de um personagem (manias, lembranças, forma de pensar e agir etc) uma vez que essa fase me exigiu esse conhecimento. Precisava conhecer os personagens e em especial o protagonista, muito bem, em todos os aspectos de suas vidas, para poder contar suas histórias.

4. O JOGO – CADÁVER ESQUISITO

Pensando na conexão que proporcionasse à estória um todo coeso e atendendo a um dos objetivos desse projeto experimental posso agora falar do “Cadáver Esquisito”, um jogo coletivo surrealista inventado por volta de 1925 na França, que tinha como fim principal olhar o discurso literário da época por um outro viés, na medida que ansiava-se por subvertê-lo. Nesse jogo, cada um tinha a oportunidade de colocar sua palavra, após outras, sem que estas últimas fossem conhecidas, tornando o texto final algo criativo, não necessariamente linear, abrindo-se um leque de formas de conectar os sentidos das palavras.

O “Cadáver Esquisito” funciona, portanto, agregando palavras ou frases em outras frases incompletas escritas previamente. Um primeiro autor escreve um verso no papel só permitindo que o outro jogador veja a última palavra. Obedecendo certas regras gramaticas de sintaxe inicialmente estipuladas, um segundo jogador completa a palavra já dada. Desse exercício pode-se formar, e acreditava-se nisso, verdadeiros textos, não da forma convencional, mas algo imprevisível, acidental, com escrita automática e só obedecendo ao ritmo do fluxo vindo do inconsciente, sem barreiras. Assim o mote da brincadeira era justamente jogar com as partes para construir o todo e segundo o próprio André Breton³ (1948), um dos precursores do surrealismo:

Ill-disposed critics in 1925-1930 gave further example of their ignorance when they reproached us for delighting in such childish distractions, and at the same time suspected us of having produced such monsters in broad daylight, individually, and more or less laboriously. In fact, what excited us about these productions was the assurance that, for better or worse, they bore the mark of something which could not be created by one brain alone, and that they were endowed with a much greater leeway, which cannot be too highly valued by poetry. Finally, with the Exquisite Corpse we had at our command an infallible way of holding the critical intellect in abeyance, and of fully liberating the mind's metaphorical activity. All of this is as valid on the graphic as on the verbal plane. We must add that along the way a considerable enigma arose, posed by the frequent encounter of elements with similar associational origins in the course of the collective production of a sentence or a drawing. This encounter not only provoked a vigorous play of often extreme discordances, but also supported the idea of communication between the participants—tacit, but in waves; this would have to be reduced to its rightful limits by control of the estimate of probabilities, but in the final analysis we believe that this communication tends to be confirmed as fact.⁴

³ Do catálogo de uma exposição no La Dragonne, Galerie Nina Dausset, Paris, 07-30 outubro de 1948, intitulado "Le Cadavre Exquis: Son Exaltação", p.5-7, 9-11,1.

⁴ Desde 1925-1930 críticos hostis deram mais um exemplo de sua ignorância quando nos reprovou por deliciarmos com essas distrações infantis, e ao mesmo tempo suspeitou de termos produzido tais monstros em

A princípio, esse jogo foi imaginado e executado apenas na literatura e na poesia por diversos artistas e estudiosos das artes que estavam em meio ao turbilhão de ideias vanguardistas da década de 20 do século XX, dentre elas o movimento surrealista. Todavia, logo foi descortinado o potencial criativo que ele oferecia nas mais diversas áreas das artes, citando como exemplos documentados no decorrer do tempo, na pintura, na música, no teatro e também no cinema. Aqui posso citar a reportagem de Ana Dinger (2012), quando faz uma analogia do jogo em questão com as artes performáticas:

Através da evidenciação desses sessenta segundos, o espectador pode fazer o exercício de tentativa de se colocar no lugar do encenador que acedeu, pela primeira vez, a esse minuto. Mas há um desacerto intransponível, nós – público – conhecemos os catorze minutos que o antecedem. A experiência que os encenadores tiveram no desvelamento da peça na sua totalidade (as cinco partes justapostas) não será nunca equivalente à do público, como aponta Nicole Beutler, porque este “nunca terá a oportunidade de entrar no projecto retrospectivamente, pela porta dos fundos”. “No entanto”, continua, “o público terá a percepção dos diferentes universos e as suas involuntárias e não premeditadas ligações, assim como subjacentes narrativas que são puramente subjectivas e cuja origem está somente na cabeça do espectador...”. A emergência de associações ou mesmo de uma “meta-história” aglutinadora é, respectivamente, inevitável e provável.

A ideia é a de que vários jogadores possam participar trazendo cada um sua contribuição para o todo que ali está em formação e, no final do texto, pode-se falar que o leitor ou espectador também se tornará um jogador, com o poder de estabelecer o sentido e as ligações entre o que foi escrito sem necessariamente condizer com que os autores conseguiram expressar individualmente, e daí extrair um sentido que estabeleça ou não, porque também isso não é algo impositivo, verossimilhança com a realidade.

Também como exemplo, cito Pedro Corrêa do Lago (2013) que apresenta em reportagem à Revista Piauí *online* o manuscrito de um cadáver esquisito do qual participou o famoso poeta e músico brasileiro, Vinícius de Moraes: “Você é besta porque não está

plena luz do dia, de forma individual, e mais ou menos trabalhosamente. Na verdade, o que nos animou sobre essas produções foi a certeza de que, para melhor ou pior, elas tinham a marca de algo que não poderia ser criado por um cérebro sozinho, e que elas eram dotadas de uma maior liberdade, que não pode ser muito valorizada pela poesia. Finalmente, com o Cadáver Esquisito tivemos à nossa disposição uma maneira infalível de manter o intelecto crítico em suspenso, e de libertar totalmente a atividade metafórica da mente. Tudo isto é tão válido no desenho como no plano verbal. Devemos acrescentar que, ao longo do caminho um enigma considerável surgiu, representado pelo encontro freqüente de elementos com origens associativas semelhantes, no decorrer da produção coletiva de uma frase ou um desenho. Este encontro não só provocou um jogo vigoroso de discordâncias muitas vezes extremos, mas também apoiou a idéia de comunicação entre os participantes - tácito, mas em ondas; isso teria de ser reduzida aos seus limites legítimos pelo controle da estimativa de probabilidades, mas em última análise, acreditamos que esta comunicação tende a ser confirmada como um fato.

conosco / para fazer o Orfeu da Conceição / comi o cachorro, / e o fecho de ouro que os paristes”, com a frase “para fazer o Orfeu da Conceição”⁵.

Bom, pensando nesse jogo, em todo o contexto no qual ele se insere, e em sua interessante dinâmica, referindo-me principalmente à capacidade de criação e atribuição de sentido que ele incita, foi que pude vislumbrar o uso dele na feitura do roteiro aqui apresentado. A priori, a intenção era brincar um pouco com a estrutura ou a forma de se contar uma estória, que ela não se mostrasse exclusivamente segundo uma arquitetura clássica e pautada na lógica usual da linearidade narrativa quando da disposição das cenas.

A proposta é que ele pudesse se inserir na estória como um mecanismo de subversão da estrutura usual do roteiro, não exatamente levando o texto à essência das implicações surrealistas de liberdade total, não linearidade, ilogicidade e da irracionalidade, mas servindo como referência para que se pudesse pensar as cenas ligadas por um fio narrativo que pairasse a estória de fora da coerência literária e dramática que se tem postas, ou seja, como se as cenas fossem as peças de um grande jogo que pudessem ser manipuladas de acordo a suas próprias regras, essencialmente libertadoras.

Queria utilizar essa dinâmica original do jogo na construção do roteiro, conectando as cenas não necessariamente pelo desencadear racional ou linear da estória mas através de pontos afins para que, mesmo que seu entendimento não fosse lógico, no final o texto do roteiro se formasse explicitamente. Pensar juntamente com minha orientadora me fez perceber que nesse momento poderia inserir o jogo em questão antevendo a montagem da obra cinematográfica, indicando no próprio roteiro a forma que gostaria que a continuidade se manifestasse, brincando com o enredo já que, de acordo com Nogueira (2010, p. 140-141):

A narrativa de um filme assenta em planos, cenas e sequências. Podemos entender a narrativa como a junção de duas dimensões: a história (os próprios acontecimentos relatados) e o enredo (o modo como esses acontecimentos são relatados). Delinear o enredo consiste em decidir, entre outras coisas, a quantidade, a qualidade, a ordem e a abrangência da informação que é apresentada ao espectador (as elipses, as anacronias e a perspectiva são alguns dos recursos possíveis para o fazer). Portanto, tão ou mais determinante do que a história contada é o enredo, isto é, a forma como ela é contada – e nesse aspecto a montagem pode revelar-se decisiva.

5 A peça aqui reproduzida é um raro exemplar de cadáver esquisito brasileiro do final dos anos 1940. Intitulado *Rampa do túnel / São Paulo*, teve como participantes Vinícius de Moraes, Luiz Lopes Coelho e sua mulher Dinah, (um dos casais de intelectuais mais destacados de São Paulo), Arnaldo Pedroso D’Horta, Sergio Milliet e Luiz Martins, notáveis escritores paulistas então na casa dos quarenta e cinco anos.

A montagem, então, veio à tona justamente quando pretendi implementar a questão do jogo tendo em mente que o intuito era de poder ter maior liberdade na estruturação das cenas, na conexão delas, querendo fugir um pouco da sequência que fosse lógica o bastante que não demandasse nenhuma atenção do espectador, não incitando seu raciocínio para ligações subliminares nem o fazendo perceber que metaforicamente um jogo surrealista estava sendo jogado enquanto ele assistia ao filme.

Acredito que é principalmente com a montagem que o cinema ganha um caráter mágico, particularmente a partir do fato de podermos vincular atos e situações a outros de diferentes formas e em diferentes momentos e mesmo assim a causa e o efeito não se mostrar incompreensível, tamanha a articulação que ela é capaz de promover. Obedecendo a algumas regras básicas, é claro, a montagem propicia ao realizador da obra cinematográfica a liberdade na concatenação das cenas, como afirma Nogueira (2010, p.141):

No cinema narrativo, história e enredo estão, assim, absolutamente relacionados, dando-nos aquilo que designaremos de arco lógico, isto é, o arco que medeia entre uma causa e um efeito ou uma pergunta e uma resposta que toda a narrativa, independentemente da sua tipologia e da sua estratégia, tende a descrever. Questões e respostas podem ser, naturalmente, colocadas e respondidas num único plano. Mas uma questão pode ser colocada num plano e encontrar a sua resposta algures no decurso da narrativa, apenas no seu desfecho ou ficar para sempre sem resposta. De igual modo, o conhecimento do efeito de uma causa ou a causa de um efeito podem ser conhecidos num mesmo plano, apenas posteriormente ou nunca o ser. O que importa reter é que a montagem é um dos dispositivos fundamentais de gestão de informação narrativa, logo de configuração do relato que efectuamos. Nesse sentido, as diferentes modalidades de montagem tendem a obedecer a diversas estratégias, normalmente com o intuito de criar, confirmar ou inverter expectativas numa ou para uma narrativa.

Para garantir a inteligibilidade do espectador perante a obra, foram descritas pelos estudiosos da montagem alguns dispositivos muito importantes, responsáveis por darem fluência ou continuidade ao todo do filme, que “um efeito seja explicado por uma causa, que uma intenção seja justificada por um motivo, que uma acção implique sempre uma reacção, que uma atitude tenha sempre uma consequência e que uma decisão se concretize numa execução” NOGUEIRA (2010, p.141). Dentre elas, recorri ao *raccord*, porque foi com base nele que vislumbrei o jogo “Cadáver Esquisito” se apresentado na estória, cuja definição é dada pelo mesmo autor, quando fala que:

O *raccord*, que não é mais do que a continuidade narrativa, temática e/ou perceptivamente lógica dos planos, é a noção fundamental da montagem no sentido mais convencional, ou seja, da montagem narrativa (ainda que não se aplique apenas a esta modalidade). O objectivo do *raccord* é assegurar a continuidade entre planos de modo a evitar a confusão do espectador no que respeita à causalidade ou à percepção dos acontecimentos. O *raccord* é, no fundo, qualquer elemento que permita a preservação da continuidade entre planos, ou seja, uma boa ligação dos mesmos e uma transição suave e coerente entre eles (mesmo se o *raccord* pode instaurar efeitos de surpresa, de engano ou de inquietação, como frequentemente ocorre). (NOGUEIRA, 2010, p.142)

Como não se pode esquecer que o jogo “Cadáver Esquisito” adveio do movimento artístico do surrealismo, não tem como não pensar na sua essência onírica e do fluxo inconsciente em que o pensamento poderia ser exprimido, me levando portanto a pensar em porque não mexer com as cores, num movimento de concatenação que desse sentido ao desencadear dos acontecimentos das cenas impondo *links* de cores entre elas, assim como descreve Nogueira (2010, p.142):

Neste caso, o *raccord* pode obedecer a duas lógicas distintas: por um lado, falamos da constância cromática, em que as tonalidades das cores num plano devem manter-se no plano seguinte, desde que ambos se refiram a uma mesma realidade; por outro lado, falamos de associação simbólica, em que um elemento com uma cor específica num plano pode fazer *raccord* com outro elemento com cor igual no plano seguinte;

Optando pela modalidade de *raccord* de cor pude estruturar a sequência de cenas de maneira que, entre elas houvesse uma conexão de cores que fizesse o espectador perceber a ligação que se queria, não necessariamente impondo uma outra interpretação a narrativa ali apresentada, mas visando explicitar questões que permeavam as pistas e recompensas sugeridas na estória sem esquecer de deixar inteligível a dinâmica do jogo “Cadáver Esquisito” acontecendo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quatro anos de graduação culminaram nesse trabalho experimental aqui apresentado, o qual exigiu muitos estudos e muita dedicação para que um produto final de tal monta, como um roteiro de longa-metragem, pudesse se concretizar. Bons professores e a possibilidade de estagiar com bons profissionais foram determinantes para que efetivamente isso acontecesse.

O roteiro de longa-metragem é um produto de extrema importância tanto para o cinema quanto para o audiovisual, por que é com ele que tudo se inicia, que a história aparece ao diretor e para a equipe de produção e quando a imaginação se materializa. Ele se constitui como um dos pilares da área e sem ele a prática audiovisual seria muito difícil de ser efetivada e concretizada.

Claro que esse momento derradeiro foi o que demandou um esforço ainda maior no que diz respeito ao próprio estudo do roteiro, aqui focado o do cinema, já que agora era a hora da efetiva prática do tipo longa-metragem, do desafio de pensá-lo e estruturá-lo de maneira que resultasse em um que estivesse a contento, tanto na forma, quanto no enredo.

Os estudos de drama, ação dramática, arco dramático relativos à dramaturgia, além de sinopse, escaleta, pista e recompensa e estrutura em atos relativos ao roteiro em si, foram importantes e, por que não dizer imprescindíveis, para que o produto apresentado de fato acontecesse.

Também poder tratar de assuntos que sempre foram alvo de estudos e de muita curiosidade foi uma motivação ainda maior, visto que eles poderiam agora ancorar uma obra artística, aquela que o desejo de fazer sempre fora presente, desde as primeiras aulas de dramaturgia e roteiro. Assim se deu o desenvolvimento das questões tratadas neste memorial relacionadas à memória e à psicologia, importantes para a concepção e constituição dos personagens criados mas também para a própria elaboração da história como um todo.

Por fim, o jogo – Cadáver Esquisito - se pretendeu ser o elemento que permearia a história e suas cenas, e aparece como sendo o aspecto realmente experimental e também inovador, uma vez que, se propõe a criar uma gramática para algumas cenas pre-determinadas, atribuindo sentido a algo que parece não o ter, induzindo o espectador a perceber o sentido que estava escondido por trás das cenas.

Muito mais que a teoria aprendida, a prática teve a capacidade de fornecer conhecimentos na área de roteiro muito perto dos que profissionalmente seriam necessários e que sem eles seria muito difícil poder pensar em figurar no mercado de trabalho nesta área.

Viver certas experiências como a de perceber a importância da elaboração de uma sinopse e escaleta, elementos prévios relevantes, quando a escrita do roteiro já tinha sido iniciada e de ter consciência de que um roteiro necessita de muitos tratamentos antes de ficar realmente pronto foram de muita valia tanto academicamente quanto profissionalmente.

Portanto, pode-se compreender com os estudos feitos nesse período que o roteiro é de extrema importância para o audiovisual, incluindo o cinema, e que possui regras e nuances que devem ser atentadas para que o resultado seja uma história instigante e formalmente bem contada. O momento foi ideal para tal apredizado já que exigiu-se a prática séria e comprometida ao mesmo tempo que se tinha professores orientadores dando suporte no que fosse preciso, ajudando nesse processo de produção de conhecimento e produção de uma obra artística. Assim, tal experiência foi crucial para o desenvolvimento de certas habilidades e afloramento de talentos ainda escondidos e que vão ser, com certeza, levados e aprimorados por toda a vida.

6. REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ivone Garcia. O papel da família na constituição da identidade na infância: A perspectiva veiculada em livros e periódicos de psicologia e a visão sócio-cultural dos Vygotskyanos. In: Simpósio de Estudos e Pesquisas, XIX, 2010. Universidade Federal de Goiânia – Goiás. Anais... Goiânia: XIX Simpósio de Estudos e Pesquisas, 2011. Disponível no site: <<http://anaisdosimposio.fe.ufg.br/pages/30783>> . Acessado no dia 03 de janeiro de 2014.

BRETON, André. Cadáver Esquisito. Do catálogo de uma exposição no La Dragonne, Galerie Nina Dausset, Paris, 07-30 outubro de 1948, intitulado "Le Cadavre Exquis: Son Exaltação", p.5-7, 9-11,1.

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro: teoria e prática**. São Paulo: Summus, 2009.

DINGER, Ana. Jogar o Jogo [Cadáver Esquisito]. Seminário de Formação para Críticos de Artes Performáticas. 30 de setembro de 2012. Disponível no site: <<http://maiscritica.wordpress.com/2012/09/30/jogar-o-jogo/>> . Acessado dia 02 de janeiro de 2014.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FRIEDMAN, S. Howard; SCHUSTACK, W. Miriam. **Teorias da Personalidade – Da Teoria Clássica à Pesquisa Moderna**. São Paulo: Prentice Hall (Pearson), 2007.

FREUD, Sigmund. **O ego e o ID e outros trabalhos - VOLUME XIX (1923-1925)**. Disponível no site: <<http://pt.scribd.com/doc/3073429/Vol-19-O-ego-e-o-ID-e-outros-trabalhos>> . Acessado dia 10 de dezembro de 2013.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. **Teoria e Prática do Roteiro**. Rio de Janeiro: Globo, 1993.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

_____. O Desenvolvimento da Personalidade. Círculo do Livro. ISBN 85.332-0813-8. Disponível no site <http://teoremaadm.com.br/livros_pdf/Autores%20Diversos/o_desenvolvimento_da_personalidade%20-%20Carl%20Gustav%20Jung.pdf> . Acessado dia 18 de julho de 2014.

LAGO, Pedro Corrêa. Vinícius participa de um Cadáver Esquisito. Revista Piauí *online*. São Paulo, 13 de novembro de 2013, às 17:36. Sessões Manuscritas.

Disponível no site: <<http://revistapiaui.estadao.com.br/blogs/questoes-manuscritas/geral/vinicius-participa-de-um-cadaver-esquisito>> . Acessado dia 16 de junho de 2014.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema III** – Planificação e Montagem. Portugal – Covilhã: LabCom Books, 2010.

POLLACK, Michael. Memória e Identidade Social. Conferência proferida no Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil (CPDOC) - Escola de Ciências Sociais da Fundação Getulio Vargas, 1987, Rio de Janeiro. Disponível no site: <http://reviravoltadesign.com/080929_raiaviva/info/wp-gz/wp-content/uploads/2006/12/memoria_e_identidade_social.pdf>. Acessado dia 24 de novembro de 2013.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. Disponível no site <<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-a-formac3a7c3a3o-social-da-mente.pdf>>. Acessado no dia 03 de janeiro de 2014.

APÊNDICE A – SINOPSE

APÊNDICE B - ESCALETA

SINOPSE

Em um subúrbio de uma cidade grande mora Junior, uma criança que foi criada somente por seu avô – Seu Jado – em meio as suas coleções de objetos variados. Não conheceu seu pai nem sua mãe e nutre, em virtude dessa falta, principalmente da mãe, um vazio que o irá acompanhar até sua vida adulta.

Seu Jado fora casado uma vez mas não falava sobre esse assunto com seu neto e quando questionado, desviava o olhar e mudava de assunto como se algo o incomodasse. Tinha uma paixão declarada na vida: era um aficcionado por coleções. Colecionava todo tipo de objetos e fazia isso há muito tempo ao ponto de sua casa ser cheia delas mesmo, tendo um quarto especialmente usado só para a guarda das mesmas. Ele ensinou a Junior, desde pequeno, tudo sobre essa sua paixão o que o fez se tornar também um colecionador.

Seguindo a rotina dedicada a sua coleção, Seu Jado estipulou dias da semana que eram inteiramente voltados para a guarda, catalogação e limpeza dos objetos de variadas coleções que lhe pertenciam. E Junior, como seu único companheiro, o acompanhava com muito atenção e curiosidade mesmo que em diversos momentos desejasse estar aproveitando melhor sua infância, como seus amigos faziam, podendo brincar na rua e fazer todas as estripulias típicas de qualquer criança.

Na escola, era um menino dedicado às aulas e professores e atento às regras que eram impostas. Nesse lugar era onde conseguia perceber o que fazia falta em sua vida quando se comparava aos seus colegas, o que podiam fazer como crianças e quem permitia esse comportamento: seus pais, suas famílias. Via e sentia essa diferença em especial com relação à família de seu melhor amigo Geo, por estar mais próximo, e assim sabia que desejava principalmente ter uma mãe, essa figura feminina que nunca teve em sua vida, e que mesmo não sabendo muito bem o seu significado sentia falta como se já tivesse experimentado essa experiência.

O tempo passa, Seu Jado já não está mais presente, e Junior percebe que seu apartamento, localizado no mesmo lugar onde era a casa de seu avô e que morou toda sua vida, está cheio de coleções sem lugar para mais nada. Ele herdou todas as coleções de seu avô e como se não bastasse também formou as suas, todas muito organizadas porém quantitativamente fora de seu controle. Diante dessa situação e aos trinta anos, ele se dá conta que sua vida está estagnada, que ele vive o passado como se criança ainda fosse e que não conseguiu realizar nada que um dia já desejou.

Junior trabalha numa empresa de transportes e logística de mercadorias e faz o que sempre quis fazer, pois organizar caixas e envelopes fazendo-as chegar ao seu destino sem problemas era algo com que pudesse se orgulhar. Tinha dois colegas de trabalho: um era Lito, seu colega de setor e

Lia, sua supervisora. Esta era feia e vivia brigando com o namorado pelo telefone e Lito era calmo e compenetrado e morava inclusive no mesmo prédio de Junior.

Aos sábados trabalhava para uma senhora idosa chamada Dona Ida, viúva, e conhecida de seu avô que também era colecionadora e morava em sua rua há muitos anos juntamente com sua sobrinha Sonia e a empregada Cala. Lá ele se encarregava de ajudá-la a organizar e guardar os objetos de suas muitas coleções, o que não era para ele grande esforço já que esse era um ritual aprendido e praticado durante toda sua vida.

Desde quando foi apresentado a Sonia, logo se encantou por ela mas sabia que ela não era para ele porque nunca fora correspondido nem em olhares nem em intenções – seu amor era platônico. Já por Cala, empregada de Dona Ida, não tinha simpatia nenhuma e tal sentimento era mútuo já que Cala também visivelmente não gostava daquele que tomara seu lugar na dinâmica do cuidado com a casa de Dona Ida. Depois de Junior, ela não era mais autorizada a mexer nas coleções e isso a fazia sentir-se menos útil para aquela senhora que tinha tanto apreço.

Fazendo parte de sua rotina semanal, todos os dias após o trabalho passava por uma lanchonete que ficava na esquina de sua rua para lanchar e conversar que a garçonete que se tornou sua amiga – Coli, e que mais tarde começou a namorar seu também amigo Numi, um colecionador especialista em moedas que expunha seu material na feira de antiguidades do bairro que acontecia todo domingo e era um lugar que Junior tinha como hábito ir, às vezes para comprar alguns objetos outras para vender ou trocar algum que tinha repetido.

Em um dia, como de costume, passando pela lanchonete é encontrado por Geo, seu melhor amigo de infância, que por frequentar sua rua para ver a namorada resolve procurar por ele. Este era um rapaz bonito e sedutor, que por certas atitudes mostrava ter uma personalidade infantil, enganando e seduzindo a todos com seu comportamento interesseiro. Um encontro depois de anos sem se ver o fazem ficar mais próximos se encontrando com frequência, e em um momento Geo o chama para ser seu padrinho porque finalmente iria se casar.

Um dia de sábado, quando chegou para o trabalho na casa de Dona Ida, é informado que ela morrerá. Definitivamente a notícia veio como uma bomba em sua vida pois percebe que algo deveria mudar. Num ímpeto de agressividade, destrói algumas coleções que possuía e chora num momento que mudar sua forma de viver lhe parece agora algo necessário. Ele então resolve se desfazer de suas coleções, de suas amarras, superar seu passado e poder agora ser ele mesmo e viver de acordo a esse desejo.

Começa a vender suas coleções, muitas vezes troca ou dá a alguém, na feira de antiguidade que frequentava, mas deixa a coleção de moedas somente para o final já que essa era a coleção mais preciosa de seu avô e, portanto, se desfazer dela seria a parte mais dolorosa desse processo. Conversa com Numi para que ele venda a coleção e esse consegue vendê-la depois de algum tempo

só não fala para Junior quem foi o comprador por um desejo do mesmo.

No casamento de Geo, Junior descobre que a sua noiva era justamente seu amor platônico, Sonia, que o reconhece, o leva para rever as coleções da sua tia herdadas por ela. Nesse momento, encontra Cala que agora trabalha para Sonia e se dá conta que com ela algo ficou pendente. Sonia fala que Geo havia lhe dado um presente de casamento maravilhoso e vendo as coleções que Sonia lhe mostrava, reconhece sua coleção de moedas.

Ao sair do casamento, procura Numi para ter a certeza se aquela era sua coleção, se Geo era o comprador, porque queria reavê-la já que acreditava não conseguir lidar com tamanha perda ainda mais da maneira que aconteceu. Numi não fala quem era o comprador porque prometera a Geo, mas diante do que descobriu sobre ele, resolve contar.

Junior, percebendo que poderia acabar com o casamento de seu amigo com sua paixão platônica, resolve não querer a coleção de volta e acredita realmente ser o melhor para ele. Sua vida já está mudada, mais vazia sem as coleções, porém com espaço agora para um sofá de dois lugares.

Depois de algum tempo, Sonia vai até a casa de Numi para perguntar quem era o dono daquela coleção que ela havia ganhado do marido no dia de seu casamento. Numi fala que era de Junior e ao encontrá-lo, Sonia mostra a moeda, a que seu avô falava que havia dado a uma pessoa muito especial.

ESCALETA

1. Cena inicial. A câmera está focada nas mãos de Junior e Seu Jado mexendo com moedas. Eles estão num daqueles dias de catalogar, limpar e organizar as coleções. Aos poucos a câmera vai abrindo e vemos as prateleiras por toda as paredes de um quarto. Ela passeia por entre as caixas, por entre as pastas e variados objetos que fazem parte de diversas coleções. Créditos iniciais. Diálogo acontecendo – fala das coleções e que elas serão dele um dia. A câmera passeia até foca no rosto de Junior. Ele limpa as moedas mas não parece estar feliz, enquanto seu avô fala.

Então ela abre e vemos Junior e Seu Jado sentados no tapete cheio de moedas envolta. Diálogo - insinua desde já que a coleção é preciosa, mostra uma moeda e fala que daquela ele só sabia de duas – e a outra ele deu para uma pessoa muito especial.

RACCORD DE COR IGUAL À ÚLTIMA CENA – SONIA E JUNIOR

Barulho de campainha. Junior levanta - seu avô resmunga – Era Geo seu amigo chamando para brincar. Seu avô não deixa. Porque era dia das coleções.

2. Na cozinha Seu Jado faz o almoço e serve Junior. Ele come e observa seu Jado comendo sem misturar nada. O imita. Seu Jado ri. Já é noite e eles vão ver televisão.
3. Na sala Seu Jado está sentado na poltrona e cochilando com a televisão ligada. Junior entra, troca de canal senta no chão.
4. Junior sai na rua para pegar o onibus da escola. Vemos ele no onibus pela janela. Ele salta no ponto em frente sua escola.
5. Vemos as carteiras em perspectiva na sala de aula e a câmera acompanha o andar do professor que passa pelas carteiras deixando um caderno em cima de cada uma. Ele chega até a mesa e vemos um senhor de quase sessenta anos. No quadro está escrito 9 de setembro de 1968. Ele fala para as crianças abrirem seus cadernos, cena cadernos abrindo. Geo olha para Junior e pergunta quanto ele tirou. Junior fala sete. Ele mostra 5 nos dedos. O professor fala que quem tirou nota baixa vai chamar a mãe para comparecer no colégio.

6. No pátio do colégio Geo e Junior conversam. Junior olha para um casal de séries mais avançadas que a sua, mais velhos. Geo brinca e puxa Junior para brincar. Junior tem que ir embora e pergunta a Geo se hoje irá com ele. Geo fala que a mãe dele vai busca-lo. Anda na rua cabisbaixo.
7. Chega em casa meio dia e joga as coisas na sala e corre para a cozinha. O almoço está pronto na cozinha só para Junior esquentar e se servir. Ele come silenciosamente.
8. No campinho de futebol do bairro Geo chega com uma bola nova e escolhe o time. Espera por Junior.
9. Após almoçar corre para seu quarto troca de roupa e sai de casa para encontrar com Geo e brincar na rua.
10. Eles brincam no campinho com outros meninos. Partida de futebol.
11. Sentam na sala para assistirem televisão. Junior senta no colo do avô e pergunta algo sobre a mãe.... Diálogo.
12. Senta no seu quarto com algumas revistas em quadrinhos que tinha. Organiza seus quadrinhos e conversa sozinho. A câmera permanece focada na caixa com algumas revistas em quadrinhos. Ouve-se barulhos na casa, era Seu Jado. Foco na coleção de revistas, vemos a coleção ficar maior e o dia e noite passando. Até algumas coisas do quarto mudam.
13. Fusão de cenas de quando Junior era jovem para quando ele está já com 30 anos, com foco nas revistas em quadrinhos que estão no seu colo mas quando o plano abre vemos que ao redor dele está cheio de revistas. Junior está sentado em sua poltrona de um só lugar. A casa cheia de coleções. Não vê lugar para mais uma. Empurra umas caixas e consegue um lugar bem apertado.
14. Junior chega de ônibus na empresa de transportes que trabalha. Entra e vai direto para seu setor. Passa pela sala de sua supervisora Lia e a vê falando e bringando ao telefone e chega até sua sala. Pega um pacote e leva para a sala de separação. Encontra Lito que já estava trabalhando e dão risada ao ouvir os gritos de Lia.

15. Já no final da tarde, Junior salta do ônibus numa rua perpendicular a sua. Brinca com os quadrados da calçada e entra na lanchonete que ficava na esquina de sua rua.
16. Ele entra na lanchonete e vai direto para a mesa que sempre senta. Começa a arrumar os objetos que estão em cima da mesa como se os fosse guardar em uma coleção. Coli, a garçonete, se aproxima e pergunta o que ele vai querer naquela sexta-feira e Junior pede sua refeição. Ela fala que um amigo dele esteve lá o procurando.
17. Já é noite e Junior vai para casa e faz seu ritual de entrada: chaves no mesmo lugar, pasta também no mesmo lugar de sempre. Está apressado porque está quase na hora de seu programa favorito (passa toda sexta-feira) de televisão. Liga a televisão e senta na poltrona.
18. Barulho de campainha. Cala abre a porta e Junior fala com ela mas ela não responde e sai do ambiente. Ele olha toda a casa e segue passando pela sala e entra num quarto em frente. Lá está Dona Ida sentada numa poltrona de um só lugar. Eles se cumprimentam. Junior se dirige para o canto onde ficavam os objetos que deveriam ser organizados, limpos e catalogados. Cala entra com um balde e produtos de limpeza e nem olha para Junior. Ele e Dona Ida conversam. Cala volta com chá e apenas uma xícara. Serve Dona Ida e sai enquanto a porta da casa se abre. Sonia chega e conhece Junior. Ele se apaixona por ela.

RACCORD DE COR IGUAL À CENA QUE JUNIOR VÊ AS FOTOGRAFIAS

19. Junior está em sua casa sentado em sua poltrona assistindo televisão. Em seu colo está sua coleção de canetas. Ele as limpa com um pano e verifica suas etiquetas. Já está tarde da noite e ele começa a ficar sonolento. Levanta, guarda a coleção no lugar devido e encosta perto da prateleira que estão os objetos que não fazem parte de nenhuma coleção. Os que ele rouba. Olha, pega em alguns parecendo que se lembrava da história de cada um. Apaga a luz e sai.
20. Todos os domingos Junior ia para a feira de antiguidades que acontecia no seu bairro. Passeia pela feira, olha as barracas e seus objetos. Também encontra seu amigo, Numi, um colecionador especializado em moedas que expunha seu material lá todas as semanas.

21. Junior vai para casa, meio-dia, liga a televisão e troca de canais. Vai até a cozinha e volta com um prato de macarrão colorido e um copo de refrigerante. Senta na poltrona e come separadamente cada cor de macarrão de cada vez.
22. Junior chega ao trabalho na empresa de transportes. Passa pela sala da supervisora e ela está chorando. Ela olha para Junior mas logo desvia o olhar para Lito que passa por Junior. Ele entra na sala de separação de encomendas e Junior depois de perceber os olhares também vai para lá. Mostrar a dinâmica dos caminhões que saem e chegam na empresa e voltar para a sala da separação em que Junior e Lito estão já com suas mesas vazias significando a passagem do tempo.
23. Final da tarde volta do trabalho. Ouve-se o barulho do sino indicando final do turno. Junior anda pela rua compenetrado. Junior repara em um casal que vem sua direção. Eles estão de mãos dadas, conversando entre si e aparentemente muito felizes. Tudo fica em silêncio e devagar desde esse momento até o casal passar por ele. Sua postura fica instantaneamente corcunda e sua aparência fica triste e cansada. Dobra a esquina e chega a sua rua. Entra na lanchonete da mesma forma como todos os dias. Entra olhando para o chão e vai direto para a mesa que sempre senta, no canto direito, perto do vidro que dá para a rua. Mexe nos objetos da mesa. Coli está servindo outros clientes perto da mesa que Junior sentou. Ela logo vai ao seu encontro. Ele pede sorvete.
24. Mostrar ele saltando do ônibus em frente a empresa – a câmera parada no pátio - já à tarde, barulho do sino – fusão com o barulho da chave dele sendo pendurada e a pasta sendo colocada no lugar e ele se jogando na poltrona.

A câmera fica na sua frente e ele se joga na poltrona cerca de três ou quatro vezes somente com o cabelo e roupas diferentes.
25. Chega em casa coloca as chaves no lugar e a pasta em outro. Sempre igual. Liga a televisão e já está passando seu programa favorito: o de namoros. Ele senta na poltrona e não pisca os olhos. Apresentador fala enquanto isso ele sai e vai na cozinha pegar algumas bolachas. O apresentador entra na história. Junior come sem tirar os olhos da televisão até o momento do beijo final. Mas o menino não beija a menina. Ele fica ali parado. Apaga a televisão e recosta na poltrona.

26. Barulho de campainha e Junior chega na casa de Dona Ida. Cala abre a porta e sai para a cozinha. Não fala com Junior. Ele vai direto para a sala das coleções e está sozinho. Começa a arrumar as coisas e pega uma coruja e porcelana e guarda no bolso. Cala entra com a bandeja de chá com apenas uma xícara e coloca em cima de um banco. Logo Dona Ida entra na sala e senta na poltrona. Grita Cala e pede outra xícara. Junior senta ao seu lado e eles conversam. Cala anuncia que vai ao supermercado. Junior fala que vai beber água e sai da sala.

RACCORD DE COR IGUAL À CENA QUE JUNIOR ENTREGA A CORUJA PARA CALA

27. No apartamento de Junior ele revira um quarto dos fundos com vários objetos que eram de seu avô. Pega a mesinha que ficava ao lado da poltrona dele. E acha também o abajur. Leva para a sala e monta ao lado de sua poltrona.

28. Salta do ônibus na rua perpendicular a sua. Ele caminha pela rua cabisbaixo e corcunda. O horário é de pico e carros e engarrafamento deixa a rua movimentada e barulhenta. Mas Junior não ouve nada porque está dentro de si.

29. Entra na lanchonete e vai direto para o lugar que sempre senta. Coli vai atender e ele pede bolacha de morango e milkshake de chocolate. Ela fala um amigo seu foi de novo lá procurar por ele. Geo entra na lanchonete e logo vê Junior. Eles não se veem há muito tempo, mas logo se reconhecem e conversam. Geo fala que está noivo que em breve irá se casar. Que ia muito na sua rua por isso que o procurou. Junior o chama para ir na feira de antiguidades com ele.

30. Na feira de antiguidades Geo paquera com todas as mulheres e Junior está preocupado em olhar os objetos. Fecha numa moeda e quando abre Junior está na barraca de Numi negociando-a com ele. Ele rouba um objeto.

31. Meio dia Junior volta para casa com Geo. Conversam sobre a mania de Junior de colecionar. Junior fala que sente que seu avô está com ele quando mantém as coleções. Geo não dá muita atenção e pega o ônibus para ir embora.

32. Junior vai para casa coloca as chaves e pasta nos lugares. Tira o objeto roubado da bolsa e coloca junto de outros que não tinham nenhuma relação entre eles. Mas percebe-se que eles estão juntos como se formassem uma coleção. Pega a

coleção de moedas e senta no tapete do chão da sala. Pega a moeda que comprou na feira e retira do saco de feltro, a limpa e coloca na pasta de plástico junto com outras moedas. Cataloga a moeda no livro preto, guarda tudo no mesmo lugar de antes, senta na poltrona e vai ver televisão.

33. Na empresa de transportes, logo na chegada Junior vê Lito e corre para ficar junto dele. Conversam e passam pela sala de Lia e ela está chorando e rasgando alguns papéis.
34. Na tarde desse mesmo dia Geo vai até a lanchonete para assediar Coli. Mas Numi chega, a beija e não repara nada. Geo vê o beijo e vai embora rapidamente.
35. Toca o alarme do final da tarde e Junior vai falar com Lia em sua sala. Junior oferece ajuda e insinua ser com relação a suas crises de choro. Ele sai e vai até sua sala. Escreve um bilhete para Lito como se fosse Lia que escrevesse e o coloca na gaveta da mesa dele. Volta para a sala de Lia.
36. Já à noite Junior entra no seu prédio e encontra Lito no hall pegando correspondências e olhando algumas fotos que sua família enviou. Descobre assim que Lito era seu vizinho. Junior puxa conversa, simpático e descobre também que ele é solteiro. Fala que Lia precisa de ajuda e que ele bem que podia fazer alguma coisa por ela.
37. Entra em casa com o mesmo ritual e vai num quartinho e revira algumas caixas antigas procurando por algo. Vê fotografias de seus pais e foto de seu avô com uma mulher e atrás dessa fotografia está escrito uma declaração de amor..

RACCORD DE COR IGUAL À CENA DE APRESENTAÇÃO DE DONA IDA

38. Junior chega na casa de Dona Ida, Cala abre a porta e o ignora. Ele passa direto para a sala de coleções e vê Dona Ida sentada na poltrona cochilando e aparentemente bem doente. Junior pergunta de Cala e fala que acha que ela roubou algo. Ela entra com leite e bolachas só para Dona Ida. Esta reclama e pede para ela não esquecer mais de Junior. Junior sorri.

39. Junior está em sua casa e resolve limpar algumas coleções. Fica ali parado um pouco e liga a televisão. Nela passa um documentário sobre as mães e seus filhotes em um canal “A vida dos bichos”.
40. Na lanchonete no final da tarde Geo entra, pisca para Coli que vira a cara e vai falar com Junior que está sentado no mesmo lugar de sempre. Geo fala de seu casamento que vai sair e fala que Junior será padrinho. Numi entra e fala com Coli. Geo fica desconcertado e come as bolachas de Junior.
41. Casa de Junior à noite, ele arruma suas coleções quando ouve um barulho no hall do apartamento. Olha pelo olho mágico e vê Lito e Lia se agarrando. Ele fica ali parado, volta para o que estava fazendo e quando ouvi um barulho de uma porta batendo, pega uma caixa que está por perto.
42. Junior chega na casa de Dona Ida mas quem abre a porta é um desconhecido. Ele dá a notícia que Dona Ida morreu e que Cala não trabalhava mais lá e achava que ela tinha deixado de trabalhar há cerca de uma semana e que não sabe o motivo. E que Sonia havia se mudado porque iria se casar.
43. Já em casa Junior dá uma crise de fúria. Já entra em casa quebrando tudo que vê pela frente. Joga várias coleções no chão, senta no tapete e chora.
44. Junior está dormindo em sua cama. O despertador toca e ele acorda ouvindo a televisão que ficou ligada desde o dia anterior. A moça do tempo fala que aquele dia será de chuva.
45. Junior vai até a sala e olha para a confusão de caixas e objetos pelo chão. Pega umas caixas, arruma os objetos, vai até a área de serviço e traz um carrinho de supermercado. Coloca algumas caixas dentro e sai de casa com o carrinho.
46. Sai do prédio empurrando o carrinho e todo mundo o olha. Passa pelas ruas, pelos carros e faróis.
47. Chega na feira de antiguidades. Arruma uma barraca e coloca as coisas que tem expostas. Está mau humorado e não consegue atender bem as pessoas. Mesmo assim consegue vender e trocar alguns objetos. Montagem alternada com as mãos trocando objetos insinuando passagem do tempo. Junior aparece sentado,

- cansado e chega um menino querendo uma revistinha. Junior troca por um passarinho.
48. Junior volta para casa empurrando o carrinho, passa pela lanchonete e vê Geo que o chama para entrar. Junior se lamenta por estar vendendo suas coleções e Geo não lhe dá ouvidos. Só o lembra de seu casamento.
 49. Na empresa de transportes caixas e envelopes se aglomeram em sua mesa e ele está sem ânimo para arrumá-las. Ouve um barulho vindo do corredor e depois vê Lia e Lito desarrumados voltando de algum lugar. Lia vem falar com ele, agradecer por ter ajudado, arrumado sua sala porque surtiu efeito. E olha para Lito com um sorriso descarado.
 50. Em sua casa Junior se prepara para mais um dia de vendas de suas coleções. Pega algumas caixas e coloca no carrinho. Brinca um pouco com o passarinho e coloca os objetos desiguais, que ele rouba, numa caixa e também coloca no carrinho. Sai.
 51. Na feira de antiguidades encontra Numi e ele oferece ajuda. Junior pega a caixa de objetos desiguais, arruma e coloca na exposição. Um senhor pergunta se aquela era uma coleção. Junior fala que só era para ele. Sua coleção de lembranças.
 52. Barulho de campainha e Numi abre a porta. Junior está descabelado e traz consigo um carrinho de mão com uma caixa amarrada. Numi olha devagar e vê moedas dentro da caixa. Junior pede para que ele venda essa coleção para ele.
 53. Casamento de Geo. Junior chega e logo encontra Geo. Montagem paralela, Sonia está em casa se arrumando. Geo deixa Junior sozinho e ele fica deslocado. Geo chega arrastando Sonia com ele para apresentar a Junior. Eles se reconhecem. Sonia chama Junior para entrar na casa e rever as coleções de sua tia e fala que ganhou de presente de Geo uma coleção de moedas. Cala entra na sala das coleções e Junior toma um susto. Eles vão para fora e já é a hora do casamento. Junior repara nos detalhes.

54. Em sua casa Junior entra triste e vemos o apartamento quase vazio. Ele desmaia e só acorda no outro dia quando liga para Numi perguntando quem comprou a coleção e que ele a queria de volta.
55. Na lanchonete Numi chega e vê mais uma vez Geo dando em cima de Coli. Fica bravo e fala que vai falar para Junior que ele havia comprado a coleção.
56. Geo vai até a casa de Numi e fala que ele não pode contar para Junior. Numi não aceita e coloca Geo para fora.
57. Junior aparece abatido vendo televisão em sua casa. A casa está quase vazia e as coleções um pouco desarrumadas. Olha suas coleções com cuidado como se estivesse refletindo e pega um objeto daqueles que não eram coleção e coloca no bolso. Ouve a campainha tocando e quando abre é Lito e Lia com marmitas na mão. Foram jantar com ele para agradecer já que descobriram que Junior armou para eles ficarem juntos.
58. Junior acorda e sai de barba feita e camisa bem passada.
59. Vai até a casa de Geo e Sonia e fica na rua na espreita até eles saírem de casa. Assim que eles saem ele toca o portão e fala com Cala que quer lhe entregar algo. Mas ela é grossa com ele. Ele deixa o objeto na porta e sai. Ela vem e o pega.
- RACCORD DE COR IGUAL À CENA QUE JUNIOR ROUBA O OBJETO
60. Na feira de antiguidades Junior procura Numi e fala que precisa da coleção. Numi diz que vai ver o que pode fazer mas não dá certeza.
61. Casa de Numi, campainha toca e é Geo. Numi fala que ele pode fazer uma coisa para que ele não conte nada nem para Junior nem para sua mulher: ele deve devolver a coleção. Geo fala que não pode e Numi liga para Junior aparecer lá. Junior chega briga com eles mas acaba indo embora porque reaver sua coleção significava separar Sonia e Geo e isso ele não ia fazer.
62. A casa de Junior está praticamente vazia. A empresa de móveis chega trazendo poltrona de dois lugares e mesa.

63. Casa de Numi e Sonia toca a campainha. Ela pergunta quem foi a pessoa que vendeu a coleção para seu marido porque ela descobriu que a que tinha era uma continuação dessa. Numi fala.

64. Sonia vai até a casa de Junior e fala da coleção. Fala que existia na coleção que ganhou uma moeda especial que sua tia falou que fora dada por uma pessoa muito especial. E essa lembrança vem na cabeça de Junior, que seu avô lhe mostrou uma moeda e falou que deu uma igual para uma pessoa muito especial.

RACCORD DE COR IGUAL À CENA INICIAL QUANDO SEU JADO FALA DA MOEDA PARA JUNIOR

Lugar para dois

Por

Tamara Chéquer Cotrim

tchequer@yahoo.com.br
tchequer@gmail.com

INT. CASA DE JADO/QUARTO DAS COLEÇÕES - DIA (ANO 1968)

A casa é pequena e se localiza no subúrbio de uma cidade grande. Dois quartos e um banheiro se localizam na parte de cima e no térreo fica a cozinha, sala e um quarto maior que é o quarto das coleções. Este não tem janelas e possui estantes e prateleiras que revestem todas as quatro paredes, desde o chão ao teto. No chão está um tapete grande revestindo quase a sala inteira e apenas uma cadeira acolchoada e um banco para colocar os pés como móveis.

Mão de homem adulto velho e mão de criança pegando em moedas. Limpando, separando, catalogando. Detalhes das moedas. Barulho de moedas.

Créditos iniciais.

Aos poucos revela-se as estantes que estão nas quatro paredes, foca em algumas caixas, em objetos e em descrições de coleções. Os objetos são parecidos e estão devidamente organizados em caixas, etiquetadas com a descrição do conteúdo, de diferentes tamanhos e cores preenchendo todas as prateleiras. Também há caixas espalhadas e empilhadas em cima do tapete que cobre todo o chão do ambiente. Elas estão muito organizadas. A câmera passeia pelo ambiente.

SEU JADO (O.S.)

E depois que já limpamos tudo, todos os detalhes, porque você vê o tanto de detalhes que elas tem, podemos pensar na parte que mais gosto. Temos que organizar tudinho nas pastas. Olha! comprei especialmente para hoje poder te mostrar. No meu tempo não tinha isso, era tudo numa caixa e reza pra não riscar! Falo isso porque você sabe que um dia elas vão ser suas e espero que cuide bem delas e de todas as outras coleções. Elas são parte de mim, que cuidei e guardei por esses anos e você sendo meu pequeno, vai ficar tudo com você.

A câmera para com foco no rosto de Junior que não está muito feliz. Revela a expressão dele por um tempo. Então ela abre e vemos Seu Jado e Junior sentados no tapete: Seu Jado, moreno, com cerca de sessenta anos, magro, roupas simples está sentado no meio do tapete organizando as moedas de sua coleção. E Junior, menino branco e franzino, tímido, cerca de doze anos, o ajuda. Seu Jado olha para Junior.

RACCORD DE COR IGUAL À CENA 81 - SONIA E JUNIOR

(CONTINUA...)

SEU JADO

Olha Junior! Tá vendo essa aqui?

Seu Jado mostra uma moeda dourada e cheia de detalhes para Junior.

SEU JADO

Essa aqui é a mais especial de todas. Eu já tive duas dessas e olhe que foi muito difícil achar as duas porque, que eu saiba, ninguém mais tinha.

Junior pega a moeda da mão do avô com curiosidade.

JUNIOR

E cadê a outra vô?

Seu Jado pega de volta a moeda da mão de Junior e começa a limpá-la com um pano.

SEU JADO

A outra meu filho, eu dei. Pra uma pessoa que foi muito especial para mim.

Seu Jado e Junior se olham sorrindo, olham para as moedas no tapete. Quando Junior ia perguntar alguma coisa, a campainha toca.

Junior levanta apressado para atender a porta.

SEU JADO

Que pressa é essa? Calma Junior.

INT. CASA DE JADO/SALA - DIA (ANO 1968)

Ambiente também densamente mobiliado. Muitas estantes e cômodas abertas com prateleiras cheias de objetos de decoração espalhados pelas paredes. Uma poltrona de um lugar sobre um tapete, uma mesa pequena com uma televisão em cima, algumas cadeiras e um criado mudo ao lado da poltrona com um abajur de leitura.

Junior entra praticamente correndo e vai direto abrir a porta sorrindo. Vemos Geo, menino com quase a mesma idade de Junior, moreno pálido, alto, forte e cabelos castanhos lisos. Ele era o melhor amigo de Junior e estudavam na mesma turma do colégio. Está com uma bola debaixo do braço.

(CONTINUA...)

GEO

Oi Junior, vamo brincá?

Junior sorri e se vira para trás gritando para seu avô.

JUNIOR

Vôôô.. Posso sair pra brinca com Geo?

SEU JADO (O.S)

Brincá? Mas você tem que me ajudar aqui. Hoje é o dia que fazemos isso e você sabe bem disso. Não preciso falar duas vezes, né? Outra hora você vai.

Geo ouve a resposta. Junior se vira para Geo e parece estar triste.

GEO

Então tá. Depois a gente brinca. Tchau!

Geo dá as costas para Junior e sai pulando jogando a bola para cima.

Junior fecha a porta e volta para o quarto das coleções.

INT. CASA DE JADO/QUARTO DAS COLEÇÕES - DIA (ANO 1968)

Junior entra silencioso e cabisbaixo e senta no tapete onde estava sentado.

SEU JADO

Não sei porque você ainda não se acostumou que hoje é o dia que ficamos com as coleções. Um dia elas serão suas entendeu? Tem que cuidar!

Junior continua arrumando os objetos não parecendo prestar a atenção no que o avô fala.

INT. CASA DE JADO/COZINHA - DIA (ANO 1968)

Da porta se pode ver todo o ambiente. A mesa se localiza no meio. De um lado o fogão com panelas em cima, do outro um balcão utensílios domésticos em cima, alguns restos de ingredientes usados para preparar o almoço e uma fruteira cheia com frutas bem coloridas.

(CONTINUA...)

Logo ao fundo fica a pia com uma grande janela acima dela. Todas as paredes tem armários e latas grandes, pequenas e médias arrumadas da maior para a menor.

Seu Jado entra na cozinha e vai até o fogão. Pega uma colher que está alí repousada, destampa uma panela e mexe a comida.

Junior entra em seguida e senta à mesa em frente ao fogão que está do outro lado.

Seu Jado se vira para Junior e estende a mão pedindo o prato dele. Ele pega o prato e entrega. Seu Jado começa a servir.

SEU JADO
(bem humorado)
Tá bom aqui?

Junior balança a cabeça positivamente. Seu Jado ajeita a comida no prato para não cair nada e entrega a Junior. Continua com a mão estendida para que Junior lhe passe o outro prato. Ele pega serve agora o seu.

Seu Jado acaba de colocar seu prato, se vira e senta em frente a Junior que o espera para começar a comer. Eles se olham e então iniciam o almoço.

Foco em Junior e em seu prato. Ele brinca com a comida mas a come sem separar nenhum alimento do outro. A cada garfada ele mistura um pouco de cada coisa e coloca na boca.

Seu Jado come sua refeição cada alimento separadamente e bem devagar. Junior olha para Seu Jado e começa a imita-lo pegando cada tipo de comida que estava no prato separadamente e comendo.

Seu Jado percebe o que Junior faz. Se olham e sorriem.

INT. CASA DE JADO/SALA - DIA (ANO 1968)

Vemos Seu Jado sentado em sua poltrona cochilando e a televisão ligada. Logo atrás da poltrona aparece Junior que fica olhando para a televisão e para o avô ali parado. Na televisão passa um programa de auditório.

Junior encosta na televisão e muda de canal, para um programa com marionetes.

Olhando para a televisão ele volta até perto da poltrona, olha para seu avô dormindo, apaga o abajur e deita no chão de barriga para baixo e mãos no queixo.

EXT. RUA - DIA - MANHÃ (ANO 1968)

Panorâmica na rua. Vemos uma rua pequena, estreita, com paralelepípedo e pacata até parecendo de um interior. Alguns terrenos baldios e a maioria das casas são antigas.

Junior sai de sua casa, e caminha pela calçada. Vemos a casa pequena, mas de um andar de Seu Jado. A porta da casa já dava para a rua. Ele está na calçada andando e mexendo em sua mochila surrada. Está confiante. O vemos do outro lado da rua.

Ele entra em uma grande avenida e para no ponto de ônibus. Pega o primeiro que passa.

Vemos Junior sentado no ônibus perto da janela destraido.

O ônibus para no ponto perto de seu colégio e vemos ele descendo. Anda até o colégio logo ao fundo e entra.

INT. ESCOLA DE JUNIOR/SALA DE AULA - DIA (ANO 1968)

Lugar arejado. Com janelas grandes de vidro cobrindo toda uma parede em frente a porta do outro lado. O quadro negro está completamente limpo e alguns pedaços de giz de diversas cores enchem a pequena prateleira logo abaixo.

Vemos as carteiras em perspectiva na sala de aula e a câmera acompanha o andar do professor, um senhor sisudo, alto, de cabelos grisalhos que usa um jaleco branco com canetas acomodados no bolso da frente. Ele passa pelas carteiras deixando um caderno em cima de cada uma.

Ele chega até a sua mesa e vemos um senhor de quase sessenta anos. No quadro está escrito 9 de setembro de 1968.

PROFESSOR

Podem abrir seus cadernos.

Cena dos cadernos abrindo.

Junior está sentado perto da janela onde sentava sempre. Geo está na fila ao lado de Junior, no fundo da sala.

Geo olha para Junior e acena com a cabeça.

GEO

(sussurando)

Quanto tirou?

Junior mostra o número sete com as mãos. Geo mostra 5 nos dedos. Eles voltam o olham para o professor.

(CONTINUA...)

PROFESSOR

Para aqueles que estão com notas baixas já sabem né? Chamarei suas mães para conversar comigo. Agora não tem mais jeito.

Geo resmunga fechando seu caderno. Junior se vira e olha para Geo mas logo volta a atenção ao professor.

JUNIOR

A partir de que nota é nota baixa, professor?

O professor está virado para o quadro e não se vira para dar a resposta.

PROFESSOR

Notas menores que sete.

JUNIOR

(espantado)
Sete também?

Geo cutuca Junior. O professor se vira e olha para Junior.

PROFESSOR

(com altivez)
Não preciso de sua mãe aqui senhor Junior! Até parece que queria.

O professor volta para o quadro negro. Junior abaixa a cabeça e mexe nos seus materiais na carteira.

CORTA PARA

INT. ESCOLA DE JUNIOR - DIA (ANO 1968)

Barulho de sino tocando. O pátio do colégio é grande. Com uma quadra poliesportiva a céu aberto e árvores ao redor. Um enorme refeitório aberto com mesas fixas ficava em um dos lados. As crianças brincam por todo o pátio, na quadra, e no parque ao lado.

Junior chega, senta numa das mesas do refeitório e coloca sua mochila na cadeira ao lado. Ao fundo vemos a quadra. Perde o olhar num casal de namorados das séries mais avançadas.

Geo entra também acomoda sua mochila na cadeira ao lado e senta em frente a Junior tirando sua visão do casal. Olha para trás.

(CONTINUA...)

GEO
(irônico, obsceno)
Ihhhh olhando mais uma vez pra
essas menina do segundo ano? Deixa
o merdinha do namorado dela saber
isso!

Junior não gosta do comentário. Desvia o olhar do casal.

GEO
Já falei pra você que já tenho tudo
certo pra gente conseguir paquerar
com as meninas. Pode confiar.

Geo se levanta, abraça Junior pelo pescoço e o puxa em
direção à quadra. Junior resiste.

GEO
Bora..

Junior se solta de Geo e sai correndo e sorrindo. Geo corre
atrás. Mais à frente, Junior para de correr.

JUNIOR
Tenho que ir embora. Você vai
comigo hoje?

GEO
Não. Hoje minha mãe vem me buscar.
Hoje tem jogo, viu? Não vai fazer
igual aquele dia.

JUNIOR
Não. Hoje eu vou.

GEO
Amanhã vou pedir pra minha mãe pra
voltar sozinho, aí a gente volta
junto.

JUNIOR
Tá bom.

Geo se vira rapidamente e continua correndo atrás de alguém
que vê. Junior sai andando pela calçada.

JUNIOR (V.O.)

Junior repara que em outros colegas que estão na porta do
colégio encontrando suas mães. Detalhes das mães abraçando e
beijando seus filhos. Ele abaixa a cabeça e sai andando pela
rua.

INT. CASA DE JADO/COZINHA - MEIO DIA (ANO 1968)

Mesa posta para o almoço. Tudo muito simples, limpo e organizado com um pano cobrindo os pratos de comida que já foram preparados por Seu Jado.

Junior entra e senta à mesa. Detalhe seu rosto. Ele se serve todas as comidas uma em cima da outra e come silenciosamente mas muito rápido. Detalhe para os objetos da mesa. Estão todos muito organizados e bem dispostos na mesa. Foco em Junior.

CORTA PARA

EXT. CAMPO DE FUTEBOL - TARDE (ANO 1968)

O bairro parece pouco habitado. O chão é de terra batida e poucas casas ao redor. O campo de futebol é grande e as traves dos gols são feitas de madeira, sem rede.

Algumas crianças chegam enquanto outras brincam de chute ao gol em uma só trave.

Geo chega com uma bola de couro nova e colorida debaixo do braço e todos os meninos olham para ele. Ele dá ordens.

GEO

Oi gente. Eu quero Lucinho e "perna de alicate" no meu time. Não quero nem saber. Ahh, e Junior que deve tá chegando aí.

Os meninos param o que estão fazendo e começam a se arrumar em grupo e a discutir. Geo abaixa para amarrar sua chuteira.

FUSÃO PARA

INT. CASA DE JADO/QUARTO DE JUNIOR - TARDE (ANO 1968)

Ambiente pequeno, com uma cama de um lado e uma guarda roupa tomando o espaço de toda a parede do outro. Um janela grande entre eles, em frente à porta de entrada ao lado da cabeceira da cama, decorada com uma fina cortina branca/translúcida.

Junior está de calção do time, sentado no chão amarrando suas chuteiras. Vemos em cima da cama a blusa do uniforme do time de futebol do bairro e as roupas do colégio tiradas há pouco.

(CONTINUA...)

Ele termina de amarrar as chuteiras e pega a blusa do colégio e a dobra e coloca no canto em cima da cama. Faz o mesmo com a calça.

Após veste a blusa do uniforme do time de futebol e sai.

CORTA PARA

EXT. CAMPO DE FUTEBOL - TARDE (ANO 1968)

Um dos meninos avisa que Junior chegou. Geo olha para trás.

GEO
(gritando)
Ahhhh. ainda bem! Já tava pensando
que tinha ficado preso de novo.

Junior sorri e corre para o campo.

JUNIOR
Eu falei que vinha.

Olha para os meninos que estão praticamente divididos em dois grupos.

GEO
Olha. Esse é meu time. Você também
tem que ficar aqui.

Geo puxa Junior para trás dele ficando junto com outros meninos. Junior os cumprimenta amigavelmente.

GEO
Então vamo lá. Meu lado é esse.
Porque é o melhor.

Geo aponta para o lado esquerdo.

GEO
E vocês podem ficar lá. Vamo!

As crianças todos correm e tomam seus lugares. A partida começa e vemos a movimentação das crianças. Um menino tenta fazer um gol e erra. Geo reclama e Junior ri.

CORTA PARA

INT. CASA DE JADO/SALA - DIA (ANO 1968)

Seu Jado está sentado na poltrona com a televisão ligada passando um programa de auditório.

Junior chega devagar e senta no chão perto da poltrona.

SEU JADO
Como foi seu dia hoje?

JUNIOR
Foi bom.

Junior levanta e se senta no colo do avô e faz carinho. Seu Jado sorri. Eles assistem televisão.

JUNIOR
Vô?

SEU JADO
Que foi?

Junior se conserta no colo de Seu Jado.

JUNIOR
Tirei nota baixa no colégio hoje.
Meu professor falou que quer
conversar com minha mãe.

Seu Jado olha para Junior.

SEU JADO
Mas você nunca foi de tirar nota
baixa.. Tenho certeza que na
próxima prova você recupera.

Seu Jado volta a assistir o programa na televisão. Junior olha para Seu Jado e logo recosta no ombro dele.

INT. CASA DE JADO/QUARTO DE JUNIOR - DIA (ANO 1968)

Junior está sentado no chão e várias revistas em quadrinhos estão ao seu redor.

Ele lê uma delas escorado na cama. Silêncio. Foco nele e na revista. Depois pega outra revista para ler. Joga cada uma por um lado não se importando com a bagunça.

Ele levanta e imita seu super herói favorito, Homem Aranha, fazendo pose de ataque e esticando o braço por onde sai a teia. Brinca sozinho.

Barulho de porta batendo.

(CONTINUA...)

Junior se agacha, pega as revistas e joga numa caixa de papelão que não fica muito cheia.

Ele sai correndo do quarto. A câmera continua focada na caixa de papelão. Dias e noites se passam e caixa fica cada vez mais cheia de revistas.

FUSÃO PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - DIA (ANO 1998)

Localiza-se na mesma rua que ele morava quando criança, no mesmo local.

Pequena, densamente mobiliada e com estantes e prateleiras em todas as paredes. Sofás e cadeiras são dispostos no ambiente sempre isolados, só para uma pessoa. Não tem mesa. Muitas peças curiosas pertencentes as várias coleções enchem o ambiente. Tudo catalogado, por cor, tamanho, importância, limpo, muito organizado e cheio. Não há espaço para mais nada. Logo ao fundo da sala vemos a porta que dá para a cozinha.

A câmera está focada na caixa e ao abrir aos poucos vemos Junior e várias revistas e caixas cheias delas ao seu redor, no pé da poltrona. A coleção de moedas aparece em segundo plano.

Junior está sentado em sua poltrona antiga de um só lugar, a mesma de seu avô, postura corcunda, frustado. Em seu colo está a caixa de papelão que ele guardava as revistas em quadrinhos devidamente etiquetada, escrito "Revisado - 1998". Agora ela está cheia.

Junior olha ao seu redor procurando um lugar para colocar a nova coleção que estava em sua mão. Levanta da poltrona, apoia a caixa numa cadeira perto da estante e começa a empurrar as caixas da prateleira para um lado e para outro procurando um lugar para a nova.

Não consegue por no lugar que queria e experimenta outro. Empurra bastante as caixas vizinhas e finalmente consegue colocar a caixa de revistas que estava em sua mão.

Junior respira aliviado e fica um tempo olhando para a coleção que acabou de guardar. Senta novamente na poltrona e recosta.

Pausa.

Levanta rapidamente como se tivesse esquecido algo. Sai.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/QUARTO DOS FUNDOS - NOITE - MESMA HORA

O lugar estava cheio de caixas e alguns baús velhos guardando muitas coisas antigas. Tinha peças de decoração, móveis e muitas caixas com objetos pequenos e roupas também.

Junior entra e remexe as caixas e móveis devagar como se lembrasse de todos eles e que há muito tempo não os via.

Acha a mesinha de seu avô que ficava ao lado da poltrona e revirando algumas caixas acha também o abajur que ele usava. Pega os dois e sai.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - NOITE - MESMA HORA

Junior entra com a mesinha e o abajur na mão. Coloca a mesinha ao lado de sua poltrona e o abajur em cima dela.

Tenta acender o abajur mas a luz está queimada. Desiste.

Senta na poltrona, liga a televisão. Está passando um programa de auditório assim o que Seu Jado assistia.

INT. EMPRESA DE TRANSPORTES/TRABALHO DE JUNIOR - DIA

Terreno grande de chão de terra com grandes galpões localizado numa avenida movimentada da cidade. Fechado com cerca de metal vazado o que permitia a quem passasse pela rua ver o movimento interno da empresa. Passeios elevados para descarga de caminhões em frente aos galpões.

O ônibus deixa Junior em frente ao portão da empresa. Ele desce do ônibus corcunda, olhando para o chão e entra junto com outros funcionários. Anda pelo terreno cerca de cinco minutos até chegar ao galpão que trabalhava.

Sua sala fica no final do corredor, após três outras que podiam ser vistas através dos vidros que revestiam quase toda a fachada que dava para o corredor. A sala de separação ficava dentro da sala de Junior, com uma parede inteira revestida com estruturas de madeira com divisórias e etiquetas contendo códigos postais de toda a cidade em cada espaço.

A terceira sala está cheia de papéis e embrulhos em cima da mesa e por todo canto do ambiente. Era a sala de sua supervisora Lia, mulher de cerca de 38 anos, loira mas com as raízes do cabelo cor preta passando da hora de renovar a tintura, com olheiras aparentando de uma pessoa fumante.

(CONTINUA...)

Ela está no telefone gritando muito irritada. Ele em frente a sala dela espantado a olhando pelo vidro. Ela não o vê.

Junior entra em sua sala, pega uma caixa com pacotes e correspondências e anda até à sala de separação.

Lito, colega de trabalho de Junior e seu vizinho, com cerca de 28 anos, negro, magro, com aparência de uma pessoa doente olha para Junior quando o mesmo entra e depois volta a se concentrar no trabalho que estava fazendo.

Enquanto separam os pacotes nas respectivas divisórias, ouvem os gritos da supervisora. Eles se olham e dão uma risada discreta.

EXT. RUA DA CASA DE JUNIOR - FINAL DA TARDE - DIA

Ouve-se o sino que indica o final do turno. Vemos caminhões saindo da área de carregamento e também alguns funcionários da empresa conversando na plataforma de carga.

Junior aparece saindo do galpão geral com sua sacola transpassada pelos seus ombros.

Passa pelo portão da empresa juntamente com outros funcionários e anda até o ponto de ônibus que fica bem perto dali. Entra no ônibus e senta logo na primeira cadeira que vê, na frente do ônibus.

Vemos Junior pela janela do ônibus distraído passando por alguns lugares da cidade.

A rua está movimentada, pessoas andando de um lado para outro, pegando ônibus e táxi. Muitos carros passam na rua e o barulho é o da hora do *rush*.

O ônibus para no ponto na rua perpendicular a da casa de Junior. Ele desce do ônibus e anda pela rua despreziosamente, pulando nos quadrados na calçada que são paralelos uns aos outros.

Dobra a esquina de sua rua e entra na lanchonete.

INT. LANCHONETE - FINAL DA TARDE - DIA

A porta de entrada ficava em frente ao balcão. As mesas eram de madeira e se espalhavam tanto para a direita como para a esquerda. O lugar era como se fosse antigo, de algumas décadas atrás apesar de ter sido inaugurado a pouco mais de cinco anos. Toda a parede que dava para a rua era de vidro e alguns objetos retrôs decoravam as mesas.

(CONTINUA...)

Junior ao abrir a porta vê logo a garçonete, Coli, que está do outro lado do balcão praticamente em sua frente. Entra olhando para o chão e vai direto para a mesa que sempre senta, no canto direito, perto do vidro que dá para a rua.

Coli, menina morena, cabelos curtos, magra com uma deficiência na perna que a faz andar mancando, está do outro lado do balcão secando alguns copos e o acompanha com os olhos.

Junior arruma as coisas que estão na mesa por critérios criados em sua cabeça. Separa os canudos pelas cores, os potinhos contendo açúcar, canela, chocolate, manteiga ele coloca do outro lado da mesa. Os guardanapos são novamente dobrados milimetricamente iguais.

Coli se aproxima.

JUNIOR

Hoje é sexta então quero um
chocolate derretido Coli.
Deixaver... E mais umas bolacha de
chocolate.

Coli sai e volta com a xícara na bandeja e o prato com as bolachas. Serve.

COLI

Hoje de manhã teve um rapaz aqui te
procurando.

Junior para o que está fazendo e olha para ela.

COLI

Um rapaz bem abusadinho por sinal.
Disse que te conhecia e que sabia
que morava na rua. Falou que
voltava, viu?

Coli sai.

Junior fica surpreso. Sorri meio sem graça e toma seu chocolate em silêncio olhando para as pessoas que passam na rua.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - NOITE

Junior abre a porta e entra. Coloca sua sacola de couro em cima de uma das cadeiras perto da porta. Coloca as chaves penduradas na parede ao lado da porta. Está apressado porque é o dia e a hora de seu programa de televisão favorito e ele não perde um.

(CONTINUA...)

Liga a televisão que fica logo em frente à poltrona. Sai apressadamente e vai até a área de serviço, logo após a cozinha e pega um pano.

Volta, vai até a prateleira da sala e pega uma pasta preta com folhas de plástico com uma coleção de selos que está ao lado. Senta em sua poltrona verde e começa a limpá-la.

Está começando o seu programa favorito, um programa de namoro. Junior se conserta na poltrona e nem pisca os olhos.

INT. CASA DE DONA IDA - DIA

Junior também trabalha para Dona Ida, uma senhora de cerca de setenta e poucos anos de idade, simpática, um pouco gorda e com cabelos castanhos, revoltos e sempre despenteados. Viúva, sempre tinha um detalhe preto na roupa que usa. Ela mora com a sobrinha Sonia e com a empregada Cala numa casa grande no final da rua que Junior mora.

A porta da casa dá para uma grande sala de visitas densamente decorada e ao lado esquerdo um corredor que leva até à cozinha.

Em frente, passando pela sala fica a sala das coleções, um lugar repleto de prateleiras e estantes usadas para guardar as diversas coleções que a senhora possui. No canto esquerdo, uma mesa com vários objetos para serem ainda catalogados e guardados nas respectivas coleções.

Na direita, uma poltrona velha de um só lugar e uma mesinha ao lado com um abajur. Também um banquinho de colocar os pés.

Barulho de campainha. Cala, uma mulher muito magra, muito branca e muito alta que fala pouco e parece sempre estar com alguma dor no corpo. Abre a porta e vemos Junior com um sorriso falso no rosto.

JUNIOR

Olá! Boa tarde! Como v...

Cala sorri forçadamente e sai em direção a cozinha antes de Junior continuar a frase.

Junior entra, olha para a direção da cozinha, vira para a porta sorrindo e a fecha. Anda pela sala de visitas da casa. Vai direto para a sala das coleções que fica logo em frente.

Encontra Dona Ida sentada em sua poltrona, com os pés sobre um banquinho em frente à poltrona.

(CONTINUA...)

JUNIOR
Boa dia, Dona Ida!

DONA IDA
Oi Junior, como você está meu
filho? Já viu que essa semana
ganhei vários brinquedinhos, né?

JUNIOR
Já vi sim. E já vou organizar tudo!

Junior encosta no canto esquerdo perto da mesa de novos
objetos. Mexe nos objetos, olha alguns com mais atenção e
começa a organizá-los.

Demora um pouco Cala entra com um balde, panos limpos e
produtos de limpeza, bem devagar, sem fazer nenhum barulho.
Coloca os objetos no meio da sala e sai. Junior e Dona Ida
olham para Cala assustados.

DONA IDA
Eta! Cala não tem jeito.

Junior sorri discretamente, pega o material de limpeza e o
leva para perto da prateleira de objetos novos em que ele
estava arrumando. Pega um por um, limpa e os separa deixando
prontos para a catalogação.

RACCORD DE COR IGUAL À CENA 43 - FOTOGRAFIAS

DONA IDA
Sabe meu filho, sempre gostei de
guardar coisas. Organizadas é
claro! E você me ajuda muito aqui
mesmo que só possa vir aos sábados.
Ainda bem que te encontrei! Não te
via desde pequeno, acho que desde
quando seu avô ainda era vivo.

JUNIOR
Éhh.. Realmente me escondo um
pouco. Vivo no meu mundo Dona Ida,
com meu avô na lembrança. Sinto
muita falta dele.

Dona Ida sorri com ternura.

DONA IDA
Posso sim imaginar.

Junior olha para os objetos e os continua arrumando.

(CONTINUA...)

JUNIOR

Espero que esteja gostando do meu trabalho Dona Ida. Faço com muito amor.

Dona Ida toma um gole do chá.

DONA IDA

Como já te disse, tenho muitas outras coleções. Mas por enquanto você fica com essas. As outras, você sabe, eu mesmo faço. Pra elas eu ainda tenho forças.

Junior sorri e continua limpando e catalogando os novos objetos.

Cala entra com uma bandeja de chá na mão como de costume. Encosta na mesinha ao lado da poltrona. Junior encosta e vai pegar a xícara para servir Dona Ida. Cala toma a xícara de sua mão e olha com hostilidade. Junior se afasta um pouco meio assustado e senta numa cadeira perto. Cala serve somente Dona Ida.

Barulho da porta da casa abrindo. Cala sai.

Sonia, menina bonita, magra, de pele pálida e com vinte e tantos anos de idade. Tem o cabelo castanho cacheado mas sempre escovado até ficar escorrido no rosto sem um fio desarrumado, usa roupas sóbrias e bem cuidadas e passa pelas mobílias da casa vendo com os dedos se estão realmente limpas.

Sonia entra devagar e para na porta. Olha sem pressa para Junior e Dona Ida.

Junior não pisca os olhos ao olhar Sonia. Ele fica nervoso e inquieto com a presença dela. Ela chamou sua atenção.

DONA IDA

Entre minha filha. Que bom que chegou cedo, já passou do tempo de você conhecer Junior.

Sonia se vira para Junior e estende a mão para cumprimentá-lo. Junior fica nervoso, não sabe se coloca a xícara na mesa ou se a troca de mão. Acaba ficando com a xícara numa mão e a cumprimenta com a outra.

SONIA

Prazer em conhecê-lo, Junior.

Junior sorri sem graça e logo foca seus olhos na xícara que está em suas mãos.

(CONTINUA...)

SONIA

E a senhora minha tia? Como está passando hoje?

DONA IDA

Estou levando minha querida. Fico quietinha aqui e tudo fica bem.

SONIA

Vou tomar um banho porque marquei com meu noivo. Se estiverem aqui quando voltar, converso mais com vocês.

DONA IDA

Tá bom.

Dona Ida olha para Junior e sorri. Junior se mantém tenso como se a presença de Sonia houvesse mudado algo nele.

DONA IDA

Essa menina é meu tesouro. Minhas coleções são minha vida ou a que queria ter. E ela é quem me afasta da solidão.

Junior sorri de forma terna. Olha em vários momentos para a porta com a esperança que pudesse ver Sonia mais uma vez.

Ele levanta e continua a arrumação e organização dos objetos.

Olha para Dona Ida e ela cochila na poltrona. Ele pega um objeto e coloca no bolso. Olha para a porta e para Dona Ida para ter certeza que ninguém o vê.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - NOITE

No canto direito, na prateleira na altura do olhar de Junior ficam objetos variados guardados todos nesse mesmo lugar. Todos estão arrumados mas não parecem pertencer a uma coleção.

Junior está sentado em sua poltrona assistindo televisão. Em seu colo está sua coleção de canetas. Ele as limpa com um pano e verifica suas etiquetas.

Já está tarde da noite e ele começa a ficar sonolento.

Levanta, guarda a coleção no lugar devido e encosta perto da prateleira que estão os objetos que não fazem parte de nenhuma coleção. Olha, pega em alguns parecendo que se lembrava da história de cada um.

(CONTINUA...)

Pega o objeto que havia roubado na casa de Dona Ida e o observa. O coloca no mesmo lugar que estava antes.

Apaga a luz e sai.

EXT. FEIRA DE ANTIGUIDADES - MANHÃ

A câmera inicia a cena com uma panorâmica. A praça era de chão batido com alguns jardins gramados e com árvores floridas. As barracas tinham a estrutura de metal com uma base para colocar as coisas e um teto em formato "V" de plástico. As barracas formavam vários corredores organizados por tipos de objetos a serem vendidos. Somente algumas pessoas circulam.

Num dos corredores vemos Junior caminhando devagar por entre as barracas. Chegou cedo e as pessoas ainda arrumam os objetos nas barracas. Repara na arrumação que as pessoas fazem com os objetos que estão expostos.

Detalhe de objetos sendo arrumados pelas pessoas.

Para em uma barraca com objetos em miniaturas e olha cuidadosamente. Cumprimenta a dona da barraca e continua andando. Troca dois objetos de lugar. Olha para os dois lados mas continua andando.

Chega em uma barraca cheia de moedas. O vendedor era Numi, homem de pele avermelhada, moreno, barrigudo, com olheiras e cabelos lisos e bem pretos. Cerca de 43 anos. Empurra Numi pelos ombros.

JUNIOR
(empolgado)
Como vai meu amigo?!

Numi toma um susto mas logo reconhece Junior. O cumprimenta também com um abraço e tapas nas costas.

NUMI
Ohhhh! Como vai Junior?

JUNIOR
Sua coleção só tá que cresce né?

Junior pega nos catálogos das moedas e os olha atentamente.

NUMI
Pois é amigo. Minha sorte é que não fico com todas elas não. Sempre consigo vender alguma. Porque se não, já sabe né? Não tem lugar que ia dar tanta moeda.

(CONTINUA...)

JUNIOR

É. Eu bem sei disso. E se só fossem elas..

NUMI

E hoje? Veio à procura de quê?

JUNIOR

Quem dera Numi. Nem posso mais levar nada para casa. Estou lotado de coisas. Não tenho espaço nem para mim.

Numi sorri meio sem graça e logo continua a arrumação. Detalhe das moedas catalogadas e arrumadas nas folhas de plástico em cima da prateleira da barraca.

Vemos uma senhora expondo alguns brinquedos perto de Numi. Ela está com um filho de cerca de dez anos que chora sem parar.

Junior olha para a senhora junto com Numi.

JUNIOR

E ela? É nova por aqui né?

NUMI

Ahhh, é sim. Acho que só veio uma vez. Disse que precisava vender uma coisas.

JUNIOR

Mas acho que as coisas não são dela não. Coitado do menino.

NUMI

É. Cada um que sabe o que precisa fazer.

Junior olha para Numi e perde o olhar como se pensasse algo. Numi volta a arrumar sua barraca.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - MEIO-DIA

Junior abre a porta e entra. Coloca sua sacola de couro em cima de uma das cadeiras perto da porta. Coloca as chaves penduradas na parede ao lado da porta.

Liga a televisão. Nela passa vários casais de animais se acariciando nos safaris africanos. Troca de canal, passa um programa de auditório que uma cantora canta uma música romântica. Vê por algum tempo fica corcunda e suspira. Sai e vai até a cozinha.

(CONTINUA...)

Barulho de pratos e utensílios domésticos. Volta com um prato cheio de macarrão colorido e um copo de refrigerante e senta na poltrona.

Ele tenta separar cada macarrão pela cor. Mas começa a comer um por vez seguindo uma sequencia de cores. Começa pelos vermelhos.

Assisti televisão.

INT. EMPRESA DE TRANSPORTES/TRABALHO DE JUNIOR - DIA

Junior entra no galpão geral faz o mesmo percurso como de costume. Passa pela sala de Lia e ouvindo barulho de choro volta para ver o que está acontecendo. A vê através do vidro na mesma posição de outros dias, no telefone, dessa vez chorando muito. Ele para um pouco meio assustado. Ela o vê e trata de limpar o rosto todo vermelho e inchado.

No mesmo momento Lito passa distraído por Junior mas nem reparar nada. Continua caminhando e sai para a sala que trabalha. Junior percebe que Lia levanta os olhos cheios de água com uma expressão interessada e o fixa em Lito até o mesmo sair do seu campo de visão e passar por todo o vidro de sua sala. Detalhe no olhar de Lia. Logo ela abaixa o olhar e continua discutindo ao telefone.

Junior entra em sua sala, pega uma caixa com pacotes e correspondências e se dirige para a sala de separação. Lá olha para Lito que se mantém concentrado no trabalho. Sorri maliciosamente. Começa a trabalhar.

Cena dos caminhões chegando e saindo dos galpões da empresa e o dia passando. Ouve-se o sino que indica o final do turno.

EXT. RUA DA CASA DE JUNIOR - DIA - FINAL DA TARDE

Junior aparece andando na rua com os olhos fixos confabulando alguma coisa. Nem chega a prestar a atenção nos quadrados na calçada que sempre pulava para acompanhar a linha reta no chão.

A rua está movimentada, pessoas andando de um lado para outro, pegando ônibus e taxi. Muitos carros passam na rua e o barulho é o da hora do rush.

Junior repara em um casal que vem sua direção. Eles estão de mãos dadas, conversando entre si e aparentemente muito felizes. Tudo fica em silêncio e devagar desde esse momento até o casal passar por ele.

(CONTINUA...)

Sua postura fica instantaneamente corcunda e sua aparência fica triste e cansada.

Dobra a esquina e chega a sua rua. Entra na lanchonete da mesma forma como todos os dias. Entra olhando para o chão e vai direto para a mesa que sempre senta, no canto direito, perto do vidro que dá para a rua. Mexe nos objetos da mesa.

Coli está servindo outros clientes perto da mesa que Junior sentou. Ela logo vai ao seu encontro.

COLI

Oi Junior, e hoje?

JUNIOR

Sorvete! De morango com calda de chocolate... É isso.

COLI

É pra já!

Coli sai e Junior continua a mexer nos objetos da mesa.

Coli volta com o sorvete na bandeja e o coloca bem em sua frente.

JUNIOR

E aquele rapaz que você falou? Não teve aqui me procurando mais não?

COLI

Não viu? Até agora nada. Mas pode deixar que qualquer coisa te falo.

Junior começa a comer o sorvete e não tira os olhos da rua reparando nas pessoas e carros que passam.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR - NOITE

Barulho do sino de fim de turno da empresa de transportes. Fusão com o barulho das chaves de casa de Junior quando ele pendura na parede de sua casa.

Vemos Junior entrando em casa colocando sua sacola de couro em cima de uma das cadeiras perto da porta e as chaves penduradas na parede ao lado da porta.

Junior se joga na sua poltrona como se estivesse muito cansado. Cenas repetidas desse ato somente mudando as roupas que Junior veste.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - NOITE

Junior abre a porta e entra. Coloca sua sacola de couro em cima de uma das cadeiras perto da porta. Coloca as chaves penduradas na parede ao lado da porta. Está apressado porque é o dia e a hora de seu programa de televisão favorito.

Liga a televisão. O programa já começou, um programa de namoro. Junior se conserta na poltrona e nem pisca os olhos.

Foco na televisão.

APRESENTADOR

Preciso saber de você agora
Leonardo. Quem você vai tirar dessa
vez? A Bárbara?

A câmera foca no rosto de Bárbara.

APRESENTADOR

A Sofia?

A câmera foca no rosto de Sofia.

APRESENTADOR

Ou a Daiane?

A câmera foca no rosto de Daiane.

APRESENTADOR

Vamos lá! Temos que eliminar mais
uma e chegar mais perto deeee...
"Quem vai ficar com eleeee!"

A câmera mostra Leonardo. Foco nele.

LEONARDO

É.. Dessa vez eu acho que..
Desculpa.. Muito triste fazer isso
mas, tenho que escolher alguém... E
dessa vez é você... Bárbara!

Barulho do público do programa pesaroso com a decisão de Leonardo.

Junior expressa tristeza mas logo se levanta e vai até a cozinha rapidamente sem tirar os olhos da televisão. Volta com um prato de bolachas de chocolate com recheio rosa de morango e um copo de refrigerante.

O programa continua. Foco na televisão.

(CONTINUA...)

APRESENTADOR

Como eu te disse Leonardo, agora é a hora da decisão. Dessa vez você tem que me dizer com quem você quer ficar. Com a Sofia? Ou com a Dainane?

A câmera do programa mostra a platéia apreensiva com a escolha que será anunciada e foca de novo em Leonardo.

LEONARDO

É.. Bom.. Muito difícil ter que fazer isso e desde já agradeço a presença de todas que vieram para ficar comigo. Mas minha decisão é.. A Daiane!

Barulho da plateia aplaudindo. Leonardo olha para Dainane e sorri. Ela comemora.

APRESENTADOR

É isso aí! Obrigada minha querida Sofia, você pode sair por ali. E você Daiane se prepare porque hoje eu quero beijo!!

Junior está olhando para a televisão com o olhar vidrado. Pega uma bolacha no prato e põe na boca sem tirar os olhos da televisão.

APRESENTADOR

É agora! Vocês acham que vai ter beijo?!

Barulho da plateia dizendo sim.

APRESENTADOR

Eu também quero. Então vamos lá Leo, vamos ver se esse beijo sai.

Daiane e Leonardo ficam de costas um para o outro e somente a mulher é vendada. Eles se viram e Leonardo vê Daiane, tira a venda, sorri e somente a abraça.

Barulho da plateia pesaroso e triste com o resultado.

APRESENTADOR (O.S.)

Owww, que pena! Não teve beijo. Mas tudo bem. Espero vocês semana que vem com mais um: "Quem vai ficar com eleeeee!"

Junior não se mexe na poltrona. Fica imóvel com um pedaço de bolacha na boca que nem consegue mastigá-lo. Desliga a televisão, coloca o prato de bolachas no chão e recosta na poltrona.

INT. CASA DE DONA IDA - DIA

Barulho de campainha. Cala abre a porta e vemos Junior com um sorriso falso no rosto.

JUNIOR

Olá! Boa tarde! Como v...

Cala sai em direção a cozinha antes de Junior terminar a frase.

Junior entra, vira para a porta sorrindo e a fecha. Passa pela sala de visitas e entra no quarto de coleções.

Encosta na mesa onde fica os objetos para catalogar e começa a separá-los para poder catalogar. Vê umas miniaturas que o chama a atenção pela cor vibrante. Era uma coruja. Disfarça, olha para os dois lados e coloca uma no bolso.

Neste momento Cala entra com uma bandeja com chá e apenas uma xícara. Ela a coloca na mesinha que ficava perto da poltrona no canto direito. Olha para Junior que fingi não ter percebido ela entrar. Cala sai e Dona Ida entra.

JUNIOR

(surpreso)

Boa tarde, Dona Ida. Com está passando?

A abraça afetuosamente.

DONA IDA

Boa tarde, meu filho. Não estou muito bem não, mas mesmo assim tudo caminha.. Coisas de gente velha.

Ela senta na poltrona.

DONA IDA

Vamos tomar um chazinho. Hoje o dia está tão frio que acho que merecemos. Calaa! Cadê a xícara para Junior?? Mas que falta de educação!

Cala entra com uma xícara na mão e coloca na bandeja.

(CONTINUA...)

CALA
Desculpa Dona Ida.

Cala sai de cabeça baixa.

Junior ri disfarçadamente, deixa o que está fazendo e senta junto a poltrona, numa cadeira de madeira simples. Pega sua xícara de chá e serve Dona Ida. Serve-se e bebe.

DONA IDA
Sabe meu filho, minha sobrinha até me levou ao médico, mas eles não sabem de nada. Mas eu continuo muito mal.

JUNIOR
(surpreso)
Que pena Dona Ida.. E a senhora tem parentes por perto ou só aquela sua sobrinha.. como é o nome dela mesmo?

Junior toma um gole de chá e olha para Dona Ida maliciosamente.

DONA IDA
Ahhh, a Sonia. Só tenho ela mesmo. E agradeço por ela poder estar comigo. Morar aqui.

JUNIOR
E ela gosta de suas coleções?

DONA IDA
Ihhh, nem me fale! Sempre gostou. Desde pequenininha.

Junior toma o chá devagar e está atento a conversa. Dona Ida olha em volta da sala abarrotada de objetos e caixas.

DONA IDA
Sabe Junior, às vezes, temos que escolher entre certas coisas na vida. Ela até nos dá escolhas, mas também tira possibilidades. Não podemos brigar muito contra isso. E aqui estou eu, aceitando o que ela me deu, até hoje, só podendo pensar em como seria...

Junior ouve com atenção Dona Ida, mas Cala a interrompe. Ela aparece na porta da sala, sem fazer barulho.

(CONTINUA...)

CALA

Estou indo no supermercado. A senhora quer alguma coisa em especial Dona Ida?

Dona Ida olha em direção a Cala um pouco assustada.

DONA IDA

Não Cala. Estou bem. Não preciso de nada.

CALA

Daqui a pouco volto.

Barulho de porta batendo. Junior acaba o seu chá, coloca a xícara na bandeja ao lado e volta para onde ficava a prateleira com os objetos para arrumar.

RACCORD DE COR IGUAL À CENA 74 - DEVOLUÇÃO CALA

JUNIOR

Vou até a cozinha pegar água. A senhora quer Dona Ida?

Dona Ida parece cochilar sentada. Acorda assustada.

DONA IDA

Quero não meu filho. Muito obrigado e fique à vontade.

Junior sai.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - NOITE

Junior está sentado em sua poltrona com a televisão ligada.

Levanta, abre sua bolsa e pega o objeto roubado na casa de Dona Ida. Senta na poltrona e olha o objeto fixamente.

Depois levanta-se e caminha em direção ao canto direito da sala, na prateleira onde só tinha objetos desiguais e aparentemente sem nenhuma conexão entre eles que pudesse insinuar uma coleção. Coloca lá a coruja e a olha. Pausa.

Senta no poltrona e olha ao seu redor, para os objetos nas estantes.

Está passando um programa de auditório como o que seu avô assistia. Ele presta a atenção e nem pisca os olhos.

EXT. RUA DA CASA DE JUNIOR - DIA - FINAL DA TARDE

A rua está movimentada como no horário do rush.

Junior caminha pela rua cabisbaixo e corcunda. Ele se destaca de todas as pessoas que passam pela rua e não se houve o barulho típico do lugar. Somente um silêncio.

INT. LANCHONETE - DIA - FINAL DA TARDE

Entra na lanchonete da mesma forma como todos os dias. Entra olhando para o chão e vai direto para a mesa que sempre senta, no canto direito, perto do vidro que dá para a rua. Mexe nos objetos da mesa.

Coli encosta para anotar o pedido.

COLI

Aquele rapaz que te procurou aqui
outro dia voltou aqui mais cedo.
Quase vocês se encontravam.

Junior olha para Coli assustado.

JUNIOR

É mesmo?

COLI

É sim. E vai querer o quê?

JUNIOR

Bolachas de morango com milk shake
de chocolate.

Coli sai e vai preparar a refeição de Junior atrás do balcão.

Geo entra na lanchonete de maneira estabanada, como se estivesse correndo de algo. Olha para um lado e para outro. Vê Coli que está no balcão a sua frente.

Olha para o fim do corredor em direção a mesa que Junior está sentado, dá um sorriso e caminha na direção dele.

Geo se aproxima da mesa.

GEO

Junior? É você mesmo? Ainda bem que
te encontrei! Bem que me falaram
que eu ia te encontrar aqui. Com
certeza!

(CONTINUA...)

Junior olha para Geo assustado. Logo o reconhece e sorri. Geo puxa a cadeira e senta em frente a Junior.

GEO

Quanto tempo hein? Perdemos contato, achei que não ia mais te ver.

JUNIOR

Pois é.. Tudo bem com você? Eu também não achei que ia te ver. Ainda mais aqui na lanchonete...

GEO

Estou mais perto de você do que você pensa. Venho sempre nessa rua. A de sempre né? Perguntando aqui e ali e olha o que me falaram? "Todos os dias ele vai lá". Não duvidei dessa rotina se bem te conheço.

Junior sorri.

JUNIOR

Vem aqui sempre?

GEO

Ah.. isso é uma outra história. Mas quero saber de você..

Coli entra trazendo o pedido e interrompe Junior. Olha para Geo na intenção de perguntar se queria pedir alguma coisa mas é interrompida.

GEO

Pra mim nada minha querida. Não aguento mais nada.

Geo passa a mão na barriga. Coli sai.

GEO

E nesse tempo que não nos vimos eu virei um contador de primeira. Ganho bem mas também aguentar os clientes não é fácil. E você meu amigo?

JUNIOR

Eu? Eu trabalho numa empresa de transportes. É um bom emprego.

GEO

Sim, acredito. Vida boa hein? Não faz nada né? Coisa boa!

Junior sorri.

GEO

E as namoradas hein? Alguém você deve estar encontrando, não? Porque de mim nem preciso falar né. Estou com uma engatada para o casamento mas por enquanto dou uma curtida por aí.

Junior se espanta.

JUNIOR

Casar? É mesmo?

GEO

É claro meu amigo. Somos homens, precisamos de uma mulher para cuidar da gente. Ou você quer ficar sozinho pro resto da vida?

Junior sorri sem graça. Fica inquieto. Mostrando estar incomodado com o que ouve.

JUNIOR

É... tô só há um tempo, mas conheci uma menina esses dias que me encantou..

Geo olha para Junior surpreso e curioso.

GEO

É mesmo? Olha o tímido botando as manguinhas para fora. Pra você gostar assim de repente é porque ela deve ser igualzinha a você. Mas é bom porque ficar só, ainda mais pra gente que é homem, não dá!

Junior olha para Geo concordando.

JUNIOR

Mas acho que ela já é comprometida.

Geo olha fixamente para Junior.

GEO

Ihhhh, quer roubar a namorada dos outros é?

(CONTINUA...)

Junior fica sem graça.

JUNIOR

De jeito nenhum.. Você só me perguntou se tinha alguém.

Geo descontrai.

GEO

Tá.. Tudo bem. Olha.. Estou agora aqui pela cidade. Montei um escritório aqui no bairro. Vamos se ver mais. Amigos de infância não se separam assim.

JUNIOR

Claro. Vamos sim. Por falar nisso, todo domingo acontece uma feira de artesanato muito legal que sempre vou. Se quiser vir comigo será bem vindo.

GEO

Ok então. Marcado! Pega meu cartão porque estou atrasado.

Junior pega o cartão de Geo e o guarda na bolsa.

Geo sai da lanchonete.

Junior continua fazendo seu lanche.

EXT. FEIRA DE ANTIGUIDADES - DIA - MANHÃ

Vemos numa praça uma feirinha de antiguidades. É cedo e as pessoas ainda arrumam suas barracas e os objetos que serão expostos.

Junior aparece passeando pela feira com Geo ao seu lado. Olha todas as barracas, chega perto dos objetos, os pega nas mãos e depois passa para outra barraca. Cumprimenta alguns donos de barracas e pessoas que passam.

Junior para em uma barraca que tinha vários objetos de porcelana. Ele cumprimenta o dono com a cabeça e pega nos objetos trazendo para perto de seu olho. Em um momento que o dono não observa, ele esconde uma coruja no bolso. Cumprimenta o dono novamente e sai.

Geo olha para todas as mulheres que passam por ele. Não presta a atenção em mais nada. Esbarra em uma criança que quase cai só não acontecendo porque está de mãos dadas com a mãe. Não pede desculpas e ainda mexe com a mãe.

(CONTINUA...)

GEO
Oi, como vai?

A mulher fecha a cara e puxa seu filho. Dão as costas para Geo e continuam andando. Geo sorri.

Foco numa moeda. A câmera abre e mostra Junior negociando com seu amigo Numi. A barraca estava apinhada de moedas de diferentes tamanhos e materiais. Mas todas bem organizadas dentro de folhas de plástico resistente.

Junior pega na moeda.

NUMI
Essa aí é valiosa. Volta e meia vem gente aqui procurando por ela. Chegou ontem de um rapaz que precisava de dinheiro.

Junior olha a moeda por um tempo. A vira várias vezes e a entrega a Numi.

JUNIOR
Vou ter que levar. Ela muito bonita, muito mesmo! Quem resiste?

Numi ri, pega a moeda, se vira para pegar um saco de feltro azul marinho e a empacota.

Geo chega e encosta na barraca virado para o corredor. Junior está virado para a barraca.

GEO
Você não tem ideia de como estou me divertindo. Muita diversão. Parece que esse negócio de coleção dá mulher bonita mesmo hein??

Geo cutuca Junior. No momento passa uma mulher a sua frente e ele a acompanha com o olhar. Junior o olha, balança a cabeça.

Numi se vira com o pacote na mão.

NUMI
Sabia que você ia querê-la. Nem tinha mostrado para ninguém.

Junior sorri e coloca a moeda na bolsa.

JUNIOR
Mas nada te atraiu não amigo?

GEO
(sorrindo)
Sim claro. As meninas me atraem
muito.

JUNIOR
Eu tô falando dos objetos. Tem cada
um maravilhoso.

GEO
Ah não. Isso aí nem olhei. Não sou
igual a você não.

Junior olha para Numi e sorriem meio sem graça.

EXT. RUA DA CASA DE JUNIOR - DIA - MEIO-DIA

Junior caminha pela rua com Geo. Pouco movimento e Geo anda
se equilibrando na sarjeta.

Junior retira o saco de feltro do bolso e olha. Retira a
moeda de dentro e ela cai no chão. Junior no susto agacha
rapidamente para pegar a moeda que quica no chão. Levanta,
admira a moeda mas seu rosto parece triste.

Geo observa.

GEO
Ainda tem todas aquelas coleções de
seu avô?

Junior acena positivamente com a cabeça.

JUNIOR
E tenho agora as minhas também. Que
não são poucas.

Geo olha para Junior um pouco assustado.

GEO
É mesmo? Achei que você não ia
continuar com aquela loucura. Você
nem gostava tanto assim.

JUNIOR
Nem gostava mesmo. Mas gosto muito
de meu avô. Sinto falta dele e às
vezes acho que ele está lá.

Geo para em frente a Junior.

(CONTINUA...)

GEO
Meu amigo, sinto cheiro de atraso
de vida aí. Sai dessa!

Geo volta a se equilibrar na sarjeta.

JUNIOR
(sussurrando)
É.. Já não tenho mais lugar pra
nada em casa.

Geo se desequilibra e quase cai na rua. Sorri. No momento
passa um ônibus, Geo bate a mão e entra.

GEO
Até! Depois nos falamos.

Junior passa pela rua sozinho. Silêncio.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR / SALA - MEIO-DIA

Junior abre a porta de casa, entra e acompanha a porta até
fecha-la. Coloca sua sacola de couro em cima de uma das
cadeiras perto da porta e as chaves penduradas na parede ao
lado da porta.

Vai direto na caixa que fica a coleção de moedas. A coloca
no tapete no chão e senta ao lado. Pega o saco de feltro do
bolso, retira a moeda, a olha. Pega um pano dentro da caixa
e limpa a moeda. Retira uma folha de plástico com outras
moedas da caixa e uma fita adesiva. Cola a moeda na folha e
a cataloga escrevendo suas características numa etiqueta.

Levanta, vai na estante e pega um livro preto grande. Também
escreve e cataloga a moeda. Fecha o livro e o guarda no
mesmo lugar. Pega a caixa no tapete e a fecha com cuidado.
Coloca na estante no mesmo lugar de antes.

Senta na poltrona e liga a televisão.

INT. EMPRESA DE TRANSPORTES / TRABALHO DE JUNIOR - DIA

Junior entra no galpão geral, vê Lito andando e encosta para
falar com ele.

JUNIOR
Boa dia colega.

LITO
Bom dia.

Eles caminham juntos até que chegam em frente a sala de Lia. Ela está chorando e rasgando alguns papéis que estão sobre a mesa. Junior para um pouco e percebe que Lia olha para Lito enquanto o mesmo passa. Ela nem percebe que Junior a observa.

INT. LANCHONETE - DIA - MESMA HORA

O ambiente está cheio de clientes. Geo entra na lanchonete devagar, meticoloso como um animal prestes a dar um golpe. Olha fixamente para Coli que está atrás do balcão. Anda em sua direção e escora um dos braços.

GEO

Olá menina bonita. Como vem passando?

COLI

(entediada)

Muito bem.

Coli dá as costas para Geo e pega um copo na prateleira.

GEO

Sabia que não consigo parar de pensar em você desde aquele dia?

COLI

Não, mas agora sabendo peço que pare de pensar!

Geo anda até o final do balcão, disfarça. Coli dá a volta no balcão para atender uma mesa que a chamou. Quando ela passa, ele pega em sua cintura.

Coli olha para trás com raiva mas continua caminhando para atender os clientes. Geo volta para o seu lugar e pega um canudo para morder. Ela volta olhando para o chão e prepara um café.

Numi entra na lanchonete não percebe nada. Vê Geo, encosta e dá dois tapas em suas costas.

NUMI

Oi.. É Geo né? Amigo de Junior não é isso?

GEO

Oi. Sou sim. Te conheço?

(CONTINUA...)

NUMI

Nos conhecemos na feira de antiguidades. Sou muito amigo de Junior.

GEO

Ahh tá. Legal.

Geo desvia o olhar de Numi e pede a Coli um café. Numi volta para perto de Coli, puxa e a beija. Depois senta numa mesa perto e observa.

Coli leva o café para Geo que bebe dois goles e vai embora.

CORTA PARA

INT. EMPRESA DE TRANSPORTES/TRABALHO DE JUNIOR - FIM DA TARDE

Barulho de sirene de final de expediente. Junior sai de sua sala e bate na porta de Lia e já a abre.

JUNIOR

Posso entrar e falar com você uma coisa?

LIA

(surpresa, ríspida)

Estou ocupada! Mas tá.. pode entrar.

Junior entra e fecha a porta.

JUNIOR

Me desculpe intrometer mas já faz um tempo que vejo você muito triste. Posso ajudar?

Lia fica surpresa, encosta na cadeira, olha para sua sala. Suspira.

LIA

Pensando bem, pode sim Junior. Quero que você me ajude a arrumar minha sala. Todas essas semanas não tive forças para organizar minhas coisas. Agora já chega!

JUNIOR

Mas a senhora acha que isso vai ajudar na sua "coisa"?

(CONTINUA...)

Lia olha espantada para Junior mas entende que ele está falando de suas crises de choro.

LIA

Tenho certeza que sim. Acabou!

Junior dá um sorriso discreto e logo pega uns papéis que estavam no chão e começa a arrumá-los. Lia também começa a separar e organizar alguns objetos.

LIA

Mas você não tem que ir embora Junior?

JUNIOR

Não, assim.. Posso ficar mais um pouco. Quero ajudar. Só preciso ir aqui em minha sala pegar um papel que esqueci. Antes que fechem!

LIA

Tudo bem.

CORTA PARA

INT. EMPRESA DE TRANSPORTES/SALA DE JUNIOR - FIM DA TARDE

Junior entra em sua sala e pega um pedaço de papel e uma caneta.

Escreve um bilhete elogiando Lito como se fosse Lia e o coloca dentro de uma gaveta na mesa ao lado que era a de Lito.

Junior sai e volta para a sala de Lia.

INT. EDIFÍCIO APARTAMENTO DE JUNIOR/HALL - NOITE

Junior entra no hall do prédio e encontra com Lito pegando correspondências da caixa dos correios.

JUNIOR

Você por aqui?

LITO

Eu moro aqui.

JUNIOR

(surpreso)

É mesmo?! Trabalhamos juntos e nem sabia que eramos vizinhos. Estou feliz pela coincidência.

(CONTINUA...)

Lito sorri surpreso e sem graça.

JUNIOR

Sabe Lito, até tava querendo falar com você. Mas não quero te incomodar e fazer você deixar sua família esperando.

LITO

Não não. Moro sozinho. Me mudei para a cidade tem menos de um ano. E pra esse prédio? Deixa ver.. Deve ter só uns poucos dias.

JUNIOR

Ah é? Bom saber. Olha, então, tem uma amiga nossa que precisa de ajuda. Acho que poderíamos ajudá-la.

LITO

Quem é?

JUNIOR

A Lia do trabalho. Nossa supervisora. Uma mulher muito interessante não acha?

LITO

(confuso)

Ahh, é sim.

JUNIOR

Ela vem passando por problemas e me falou que considera a gente demais. Eu já fiz um pouco por ela. Acho que agora é sua vez..

LITO

E eu nem estava sabendo de nada. Foi até bom você me alertar. Pode deixar que vou oferecer ajuda. É sempre bom ajudar as pessoas próximas.

Junior balança a cabeça concordando. Lito encosta em Junior e fala baixo.

LITO

Mas o que é que ela tem mesmo?

(CONTINUA...)

JUNIOR

Não sei muito bem. Mas ela precisa de ao menos companhia. Isso eu sei..

LITO

Ahhh.. tudo bem. Vou conversar com ela. E agora q somos vizinhos, podemos marcar alguma coisa né?

JUNIOR

Podemos sim. Então, já vou indo. Até mais vizinho!

Lito acena para Junior que sobe às escadas. Lito continua olhando suas correspondências.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/QUARTO - NOITE

Acorda como com um susto, mas fica parado na cama olhando para o teto. Levanta, calça os chinelos e vai até o quarto dos fundos onde ficava as coisas antigas de seu avô.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/QUARTO DOS FUNDOS - NOITE

Chega e começa a procurar entre as caixas quais teriam fotografias.

Remexe em quase tudo e acha um baú pequeno e o reconhece. Abre e olha o que tem dentro. Foco nos objetos.

Vê uma fotografia de um homem, uma mulher e um bebê. Toma um susto e continua parado olhando. Depois vê outra fotografia com uma mulher e seu avô. Foco na fotografia que aparece somente o casal bem jovem, parecem estar muito descontraídos e felizes. Olha ao seu redor. Pausa.

RACCORD DE COR IGUAL À CENA 20 - APRESENTAÇÃO DONA IDA

Foco na fotografia. Junior olha no verso e está escrito: "Ao meu amor como recordação. Do tempo que nos tínhamos e que não precisávamos de mais nada. Com carinho."

Junior fica parado um tempo com a fotografia na mão. Vira e olha para o casal de novo. Coloca a fotografia no baú e descansa pensativo.

INT. CASA DE DONA IDA - DIA

Barulho de campainha. Cala abre a porta e logo sai. Vemos Junior que fica sem graça, entra e fecha a porta. Passa pela sala de visitas e vai direto para a sala das coleções logo em frente.

Encontra Dona Ida, sentada em sua poltrona com os pés sobre um banquinho, em frente à poltrona, tirando um cochilo. Não aparenta estar bem de saúde.

JUNIOR

Boa tarde, Dona Ida.

DONA IDA

(bastante abatida)

Boa tarde, meu filho.

Junior começa a mexer nas coleções. Após algum tempo se vira para Dona Ida de repente.

JUNIOR

E como vai sua saúde Dona Ida.
Parece abatida..

DONA IDA

É junior. Não tô bem mesmo não. No começo até achei que era passageiro mas não tá passando.

JUNIOR

Mas tenho certeza que vai passar. A senhora logo logo vai estar muito bem. Acredite!

DONA IDA

Queria muito meu filho. Mas sou velha. E velho é assim mesmo.

Junior continua limpando e organizando os objetos.

JUNIOR

Desculpe incomodar Dona Ida, mas como a senhora conheceu essa sua empregada Cala?

DONA IDA

(surpresa)

Han? Olha meu filho, faz muitos anos. Ela é filha de uma amiga minha que já faleceu. Para ajudar acabei trazendo para trabalhar comigo.

(CONTINUA...)

JUNIOR

Ah.. entendi. Mas a senhora confia nela?

DONA IDA

Confio. Até agora eu não vi nada que ela possa ter feito de errado.

Pausa. Junior continua o que estava fazendo em silêncio.

JUNIOR

Fico muito triste em contar isso mas acho que a vi roubar um de seus objetos. Uma coruja em miniatura. Acho que é por isso que ela me trata mal. Só pode ser. Nunca fiz nada de mal para ela.

DONA IDA

Não é possível! Você tem certeza? Mas ela não faria isso...

JUNIOR

Sinto muito por isso, nem era para estar falando essas coisas. Mas gosto muito da senhora e pelo tempo que trabalho aqui acabei me sentindo à vontade para falar.

Junior sorri maliciosamente enquanto voltava para o canto onde arrumava os objetos.

DONA IDA

Pode falar sim meu filho. Essas coisas são para ser contadas mesmo. Já não me basta estar mal de saúde ainda tenho que cuidar dessas coisas. Ai meu Deus!

Cala entra e traz um copo de leite e algumas bolachas. Somente para Dona Ida.

DONA IDA

(rispidamente)

Porque você não trouxe também para Junior, Cala?

CALA

Se a senhora quiser posso trazer.

DONA IDA

(rispidamente)

Por favor Cala e da próxima vez não se esqueça dele.

Cala olha com raiva para Junior que está rindo. Tudo disfarçado já que Dona Ida não nota.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - TARDE

Tudo está em silêncio. Junior entra na sala com um roupão, senta na poltrona, se espreguiça e liga a televisão. Troca os canais.

Levanta e vai até a cozinha e volta com uma tigela de cereais coloridos com leite. Come primeiro os vermelhos.

Leva a tigela para a cozinha e volta com materiais de limpeza nas mãos. Pega algumas caixas na prateleira e tira um por um os objetos de dentro delas e começa a limpá-los.

Junior olha para a fotografia de seu avô que está na estante do lado esquerdo da sala, e volta a limpar os objetos.

INT. LANCHONETE - DIA - FINAL DA TARDE

Geo entra na lanchonete, olha para Coli, pisca o olho e vai logo em direção a mesa de Junior. Coli faz cara feia.

GEO

Estava querendo falar com você há um bom tempo. Onde você estava?

JUNIOR

Estava por aí. Que diferença faz?

Geo puxa uma cadeira e senta.

GEO

Faz muita diferença rapaz. Lembra daquela namorada que te falei que estava quase dando casamento. Então. Vai sair!

JUNIOR

(assustado)

Vai sair como? Você não estava paquerando outras mulheres esses dias.

GEO

Não.. Essa é sério! E quero que você seja meu padrinho de casamento.

Junior para de tomar seu chocolate e fica olhando para Geo.

(CONTINUA...)

JUNIOR

Padrinho? Tem certeza Geo? Eu não tenho experiência nenhuma nessas coisas.

GEO

Que nada. Não se preocupe. É tranquilo. Pode até dar uma de suas coleções de presente porque ela vai adorar!

Junior olha com descaso para Geo e continua tomando seu chocolate.

Numi entra na lanchonete e logo vai até Coli e a beija.

Junior olha para Numi e Coli se beijando e olha para Geo que está comendo suas bolachas que estavam na mesa.

JUNIOR

Tá, e vai ser onde? Eu tenho que fazer o que?

Geo fala com a boca cheia.

GEO

Calma. Vou mandar convite pra sua casa. A gente tem tudo isso. Pode esperar. Mas não vai furar viu?

Junior sorri forçadamente.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - NOITE

Junior está arrumando suas coleções em casa, assistindo televisão quando ouve barulhos no hall do prédio.

Tira o som da televisão, levanta e vai em direção a porta e olha pelo olho mágico. Vê Lito aos amassos com sua supervisora Lia.

CORTA PARA

INT. EDIFÍCIO APARTAMENTO DE JUNIOR/HALL - MESMA HORA

Lia e Lito sobem as escadas do andar em que Junior morava já se agarrando. Em um degrau, no meio da escada, Lito empurra Lia na parede e a beija. Lia troca de posição com Lito e o aperta na parede. Depois Lito puxa Lia pelo braço e eles continuam subindo às escadas.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - NOITE

Junior tira os olhos do olho mágico e fica alí mesmo parado. Aos poucos vai se recompondo e volta para sua poltrona.

Olha ao seu redor, olha para todo o apartamento. Na televisão passa uma novela na cena que o casal protagonista se beija.

Ouve um barulho de porta batendo. Ele senta na poltrona pega um lenço dentro de seu bolso e chora.

INT. CASA DE DONA IDA - DIA

Barulho de campainha. Abre a porta e vemos Junior com um sorriso falso. Mas dessa vez era um senhor que abrira a porta e não Cala.

Junior fica surpreso, mas entra na casa e fica na sala de visitas.

CORRETOR

O senhor deve ser conhecido da família. Eu sou o corretor de imóveis responsável por vender essa casa.

Junior toma um susto e senta numa cadeira.

JUNIOR

O que aconteceu?

CORRETOR

Dona Ida faleceu há cerca de quatro dias atrás. Sua sobrinha nos contratou pra vender essa casa.

JUNIOR

E a sobrinha dela? E a empregada que morava com ela, onde está todo mundo?

CORRETOR

Quanto à Dona Sonia, ela já se mudou. Acho que vai casar e queria ir logo para uma casa maravilhosa que achamos para ela.

Junior se mantém sentado, mas com os braços escorados na perna sem recostar o corpo.

(CONTINUA...)

CORRETOR

Não sei sobre empregada nenhuma.
Dona Sonia só me falou que estava
sozinha para resolver tudo. Ofereci
nosso serviço de mudança express
excelente para quem não tem ajuda
para fazer a mudança. Tudo vai ser
deixado em um galpão.

O corretor sorri e faz propaganda de seu negócio.

CORRETOR

Sinto muito. Caso necessite também
de nossos serviços deixo aqui com
você.

O corretor dá seu cartão à Junior.

Junior levanta e sai.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - TARDE

Ele entra na casa, liga a televisão e senta na poltrona.
Fica ali parado, estático. A câmera foca o rosto Junior que
está sentado na poltrona com os braços apoiados nas pernas,
postura corcunda e virado para frente.

Ele levanta, coloca o controle da televisão em cima da mesma
e vai em direção as caixas e prateleira e começa a jogar
tudo no chão.

Num ataque de fúria, chuta algumas caixas e objetos. Em
pouco tempo o apartamento está todo revirado.

Vemos a suas coleções desorganizadas ao redor.

Ele senta no tapete e chora. Foco no rosto de Junior.

FUSÃO PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/QUARTO - DIA - MANHÃ

Junior está deitado na cama quando seu despertador, que está
em cima do criado mudo ao lado da cama, toca.

Ele está deitado com a barriga para cima e instantaneamente
abre os olhos como se não tivesse dormido. Fica alí parado
por algum tempo, senta-se na cama, calça os chinelos que já
estavam lá prontos, e levanta. Sai do quarto.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - DIA

Entra desviando para não pisar nas caixas e objetos que estão por todo o chão.

Liga a televisão e nela está passando o jornal da manhã falando sobre a previsão do tempo para o dia.

Volta para o quarto.

MULHER DO TEMPO (O.S)

Todos aqueles dias de sol acabaram pelo menos por alguns dias. Hoje o tempo vai mudar. Há previsão de chuva.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/QUARTO - DIA

Junior troca de roupa. Arruma os cabelos no espelho, suspira fundo. Sai confiante.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - DIA

Junior entra e mexe em algumas caixas que estão nas prateleiras. Separa algumas.

Pega alguns objetos que estão no chão jogados, os olha devagar e os guarda em suas devidas caixas. Separa mais algumas caixas.

Sai e vai até a área de serviço. Barulho de porta abrido e carro de supermercado de ferro.

Volta com um carrinho de supermercado, coloca as caixas dentro e sai pela porta de serviço.

EXT. RUA - DIA - MANHÃ

Junior sai do prédio empurrando o carrinho de supermercado cheio de caixas. Passa por Lito na portaria do prédio e nem o vê. Está concentrado.

Empurra o carrinho pelo asfalto, rente a sarjeta. A câmera o mostra do outro lado da rua.

Os ciclistas e motos desviam dele mas ele nem olha para o lado. Só para o carrinho quando o sinal está fechado e tem algum carro a sua frente. Segue concentrado.

EXT. FEIRA DE ANTIGUIDADES - DIA - MANHÃ

Chega cedo e logo começa a arrumar sua barraca.

Abre caixa por caixa e pega objeto por objeto e colocam arrumados na prateleira da barraca.

O movimento aumenta e algumas pessoas já param para olhar sua barraca. Junior ainda não acabou de arrumar os objetos.

Uma senhora de cerca de quarenta anos para em frente a barraca, olha os objetos devagar e pega um deles com a mão.

JUNIOR

(irritado)

Por favor senhora. Não é preciso tocar nos objetos para poder ver.

A senhora coloca o objeto rapidamente de volta ao lugar.

SENHORA

Desculpe. Eu só queria saber de que material era feito.

JUNIOR

Ah.. é de vidro.

Junior fala e desvia o olhar para os objetos que estava arrumando. A senhora sai da barraca com jeito que foi ofendida.

Duas meninas, de cerca de quatorze anos, chegam e logo uma delas pega um objeto e mostra para a amiga.

MENINA 1

Olha que legal! Acho que a gente podia dar pra Aninha amanhã.

MENINA 2

É mesmo!

Junior se vira e fica olhando para as meninas. Elas nem reparam em Junior e continuam pegando em vários objetos, olhando e mostrando uma para a outra.

MENINA 1

Quanto é esse?

(CONTINUA...)

JUNIOR

Depende. Junto com toda a coleção é um preço. Separado fica bem mais caro! Acho que sua mesada não pode pagar.

Junior fica parado em frente às meninas, do outro lado da barraca. As meninas olham uma para outra.

MENINA 1

E o você não troca não? A gente pode trocar.

JUNIOR

Não.

Diversas cenas de pessoas que passam pela barraca de Junior. A câmera mostra primeiro as pessoas negociando os objetos, depois mostra só suas mãos trocando por dinheiro ou por outros objetos.

Já é quase meio dia e faz muito calor apesar do dia estar nublado. A feira já está bem vazia e as pessoas já desarmam suas barracas. Silêncio.

Junior está sentado em um baquinho atrás da barraca, corcunda, pensativo, triste.

Até que chega um menino de cerca de doze anos, encosta na barraca e olha os objetos expostos com as mãos para trás.

JUNIOR

Por hoje encerrei amiguinho. Já chega!

Junior nem olha para o menino.

MENINO

Por favor moço. Só quero ver as revistas.

Junior não responde e continua a arrumar as coisas atrás da barraca.

O menino se agacha perto de uma caixa, abre e vê milhares de revistas em quadrinhos. Olha uma revista por uma até que acha uma que chama sua atenção. Ele olha para Junior feliz.

MENINO

(ofegante)

Oi moço. Gostaria de ter essa revistinha. Só falta ela para completar minha primeira coleção! Podemos trocar?

(CONTINUA...)

Junior se vira para o menino e o olha fixamente. Por algum tempo o ambiente fica em silêncio e um pouco desfocado.

Junior volta como se tivesse visitado seu passado e vê o menino olhando para ele esperando uma resposta.

JUNIOR

Podemos sim trocar. O quê que você tem para mim?

O menino levanta, e vai até o outro lado da barraca. Volta com algo na mão e Junior percebe que é uma gaiola com um passarinho (espécie Argaponis) dentro dela.

MENINO

(sem graça)

Só tenho isso moço. Meu pai me deu da última vez que o vi. É um passarinho que não vive só. Mas eu não quero mais ele. Queria soltar, mas minha mãe me disse que não voa mais. Só serve como companhia.

Junior olha para o menino fixamente. Seus olhos se enchem de água. Então ele se agacha, pega a revista na caixa e dá nas mãos do menino. Foca em suas mãos. Pega a gaiola.

MENINO

Muito obrigado moço!

O menino sai correndo e pulando pelo corredor em direção a sua mãe que o espera. Junior olha para o passarinho que também o observa.

EXT. RUA - DIA - MEIO-DIA

Junior volta para casa empurrando o carrinho de supermercado bem mais vazio do que estava na ida para a feira. A gaiola também está dentro do carro.

A rua está mais vazia e está ventando muito, como se fosse chover a qualquer momento.

Chega na sua rua e passa pela lanchonete. Vê Geo pelo vidro da lanchonete que o chama para entrar.

Junior entra com o carrinho. Coli sai de trás do balcão, pega o carrinho em sua mão e o encosta perto do balcão.

Junior vai em direção a mesa que sempre senta e que Geo está sentado.

(CONTINUA...)

GEO
(sorrindo)
Ohh meu amigo! O que fazia com um
carrinho de supermercado na rua?

Junior senta na cadeira em frente a Geo. Está abatido.

JUNIOR
Resolvi vender minhas coleções. Não
posso mais ficar com elas. Não
tenho mais espaço na minha casa.

Junior fica pensativo. Geo toma um café.

JUNIOR
Só sobra espaço dentro de mim.

Geo olha para Junior com olhar de pena mas logo vê pelo vidro uma mulher passar na calçada e desvia o olhar. Junior cabisbaixo não percebe.

JUNIOR
Isso é muito difícil. Você sabe que
tudo o que tenho são elas. Não sei
se meu avô vai me perdoar um dia.

Geo volta a olhar para Junior mas quase o interrompe.

GEO
Que pena. Não sei porque você fica
preso a essas coisa. Joga tudo fora
meu amigo. Seu avô não vai ligar
não. Pense em você!

Junior olha para Geo sem acreditar no que estava acontecendo.

JUNIOR
E você? O que faz aqui?

Geo se conserta na cadeira.

GEO
Vim te lembrar de meu casamento ta?
Está quase na boca hein? E pelo
jeito você só vai conhecer minha
noiva na hora.. Quero te ver lá.

Geo entrega o convite de casamento para Junior. Termina de tomar o café virando a xícara, levanta e sai da lanchonete.

Junior olha o convite cabisbaixo.

Coli chega até a mesa e dá a conta de Geo para Junior pagar.

INT. EMPRESA DE TRANSPORTES/TRABALHO DE JUNIOR - DIA

Junior está em sua sala sentado na mesa olhando para uma pilha de caixas e correspondências que estão em sua frente, sem coragem para começar a trabalhar.

Ouve barulhos de risadas e de pessoas se abraçando.

Fica intrigado e quando insinua levantar para ver quem eram as pessoas Lito entra na sala todo sorridente, com cabelos e camisa da empresa desarrumados.

Lito se conserta enquanto anda até sua mesa e senta. Logo após entra a sua supervisora Lia e encontra na mesa de Junior.

LIA

Oi Junior. Queria te agradecer pelo que fez comigo outro dia. Foi muito compreensivo e ainda me ajudou a limpar minha sala. Fez um ótimo efeito em minha vida. Obrigada mesmo.

Junior a olha meio assustado e sorri discretamente.

Lia olha para Lito de canto de olho e sorri. Lito retribui.

Junior repara os olhares. Levanta da cadeira rapidamente como quem fosse sair da sala mas se senta. Sorri sem graça.

Lia vai até a mesa de Lito e começam a falar com o outro com voz de criança.

Junior sai da sala.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - DIA - MANHÃ

A gaiola do passarinho foi posta por Junior no canto direito da sala. Junior entra na sala todo arrumado.

Olha as prateleiras ao seu redor e retira algumas caixas que sobraram para levar.

Encosta perto da gaiola do passarinho e brinca um pouco com ele.

Ele vai até a prateleira onde ficava objetos desiguais e roubados, encosta e os olha.

Volta, pega uma caixa vazia e coloca um objeto de cada vez dentro dela. Devagar.

Arruma as caixas no carrinho e sai pela porta de serviço.

EXT. FEIRA DE ANTIGUIDADES - DIA - MANHÃ

Junior chega com o carrinho de supermercado cheio de caixas e pastas.

Passa pelo corredor já com algumas pessoas também armando suas barracas. Monta sua barraca e os objetos no expositor.

Conversa um pouco com uma senhora vizinha de barraca até ver Numi numa barraca próxima, debruçado em sua coleção de moedas que está em plásticos em cima do expositor.

JUNIOR
(gritando)
Olá meu amigo.

NUMI
(assustado)
Oi Junior. Como vai? E aí? O que tá procurando?

Numi vai até a barraca de Junior.

JUNIOR
Eu vim aqui vender minhas coleções amigo. Precisava fazer isso.

NUMI
Olhaa.. é mesmo? Acho que nunca vi essas coleções fora das estantes de sua casa.

JUNIOR
É.. Realmente elas nunca saíram de lá. Mas preciso de espaço amigo. Mesmo que seja fazendo isso com meu avô.

NUMI
Realmente lá não cabia mais nada. Mas não pense assim. Seu avô ia ficar feliz se você estiver feliz com essa decisão.

JUNIOR
Só sinto que preciso fazer isso.

NUMI
Se quiser ajuda, sabe me achar.

(CONTINUA...)

Junior sorri para Numi e continua arrumando os objetos no expositor. Numi sai.

Junior pega uma caixa com o maior cuidado atrás da barraca. Coloca em cima de uma banco e a abre.

Foco nos objetos que não são pertencentes a uma coleção porque não se parecem nem tem a mesma espécie do outro.

Ele os arruma dentro da caixa mesmo e a coloca no expositor para os clientes verem.

Seu vizinho de barraca, um senhor de cerca de setenta anos observa Junior.

SENHOR

Você está vendendo coleções é?

JUNIOR

Estou sim senhor. Não posso mais ficar com elas.

SENHOR

E esses objetos. Também são de uma coleção?

JUNIOR

Só era uma coleção para mim. Coleção de lembranças. Tanto boas quanto ruins.

O senhor o olha sem entender.

JUNIOR

Não devem ficar comigo porque nunca foram meus.

Junior continua arrumando sua barraca.

INT. CASA DE NUMI - DIA

Barulho de alguém batendo na porta. Numi abre e vê Junior um pouco desarrumado e descabelado com se não dormisse nem tomasse banho há algum tempo.

Está puxando uma carrinho de mão com uma caixa grande amarrada.

NUMI

Oi Junior. Que surpresa! Entre!

A câmera desce até as pernas de Junior quando dá para ver o carrinho e a caixa sendo carregados.

(CONTINUA...)

Junior entra meio apressado, para no meio da sala e se vira para Numi que ainda está fechando a porta.

JUNIOR

Preciso te mostrar uma coisa.

Junior senta em um sofá que está logo atrás dele e encosta o carrinho ao seu lado.

Numi caminha devagar em direção ao carrinho, agacha e desamarra a caixa com cuidado. Foco nas mãos de Numi. A coloca no chão e abre.

Detalhe nas moedas que estão catalogadas, etiquetadas e conservador em plásticos próprios para coleções de moedas.

Numi olha alguns plásticos de moedas e os coloca no chão do lado da caixa. Alguns olha mais demoradamente apurando os olhos para ler as etiquetas. Outros passa rápido como se já as tivessem visto outras vezes.

Levanta os olhos e vê Junior abatido, mas o olhando com apreensão e atentamente, aguardando ansiosamente sua opinião.

NUMI

(impressionado/surpreso)

Junior! Você já tinha me falado dessa coleção. Mas não imaginava o tamanho e a qualidade dela.

Junior se inclina em direção a Numi.

JUNIOR

Avalie e venda ela pra mim. Se é que isso possa ter preço. Preciso me desfazer disso de qualquer forma!

Numi volta a olhar a coleção com cuidado.

NUMI

Isso vai levar tempo meu amigo. Uma coleção dessas não é sempre que a gente vê. Mas posso te fazer uma pergunta? Porque que se desfazer de uma preciosidade dessas?

Junior encosta no sofá, se conserta e para. Olha para Numi.

JUNIOR

Preciso conseguir deixar minhas lembranças irem para seus devidos
(MAIS...)

(CONTINUA...)

JUNIOR (...cont.)
lugares. Não posso mais forçar para
que fiquem. Só assim posso seguir
adiante.

Numi dá um sorriso mas logo está sério e compenetrado.

Olha para as moedas e retira mais alguns plásticos da caixa.

EXT. FAZENDA DE SONIA - DIA - MANHÃ

O lugar é todo gramado, com árvores grandes simetricamente dispostas no jardim. Algumas tendas brancas estão montadas com mesas decoradas com flores amarelas sobre elas. Alguns tapetes também decoram o ambiente e um tapete amarelo grande leva ao altar.

Junior entra timidamente e logo Geo aparece para recebê-lo. Abraça pelo ombros e o carrega.

GEO
Pedi para te pegarem mais cedo pra
me fazer companhia. A festa é minha
e não conheço quase ninguém. Já viu
isso?

Junior sorri sem graça.

GEO
Daqui a pouco te apresento minha
noiva. Já tava na hora né? Nem sei
como não se conheceram ainda já que
moraram tão perto. Ela deve tá lá
em cima se emperequetando toda pra
mim.

Geo e Junior se olham e Geo pisca o olho com jeito malandro.

CORTA PARA

INT. CASA DA FAZENDA/QUARTO DE SONIA - DIA - MESMA HORA

Bem decorado e rústico. Piso, portas e janelas de madeira. Cômoda, guarda-roupas e penteadeira antigos mobíliam o ambiente. Uma estante grande com prateleiras toma toda uma parede com muitas caixas.

Sonia está em frente a um espelho grande perto de sua penteadeira antiga. Se arruma para o casamento na companhia de duas primas.

(CONTINUA...)

Está vestida com vestido de noiva cor amarelo claro quase bege e um chapéu. O seu cabelo está com um penteado muito arrumado. Impecável.

As primas aplicam no seu cabelo flores pequenas como parte de penteado dispostas na cabeça de maneira precisa.

SONIA

Por favor vocês duas! Não me façam passar vergonha no meu próprio casamento. Coloque essas flores exatamente como falei.

As primas se olham e sorriem efusivamente.

PRIMA 1

Você tem que parar de ser estressada e certinha pelo menos hoje. Deixe com a gente.

Sonia vai até a janela que dá para o jardim da festa. Olha a festa por um tempo. Vemos ela de costas na janela e a festa ao fundo.

CORTA PARA

EXT. FAZENDA DE SONIA - DIA - MESMA HORA

As imagens voltam para o jardim da festa onde Geo e Junior conversam.

Geo e Junior andam pelo jardim.

GEO

(nervoso)

E você viu Vini? Tá gordo que só. Mas também desde pequeno já era rolha de poço.

Geo avista um convidado.

GEO

Então você fica por aí, à vontade, que daqui a pouco volto.

Geo sai apressado.

Junior fica deslocado no lugar, não sabe para onde ir ou sentar. Atrapalhado e nervoso senta na primeira mesa que vê e fixa o olhar nos objetos da mesa.

(CONTINUA...)

Tenta trocar algum objeto de lugar por achar que mereciam estar junto de outros, mas logo voltou atrás. Troca uma taça de lugar e a coloca perto das outras na mesa.

Depois olha ao redor e repara na decoração da festa. A disposição das mesas, os arranjos de flores que decoravam o jardim as flores e tamanhos delas escolhidos para os arranjos.

Cenas de cada detalhe observado por ele.

Geo entra e vem puxando Sonia pela mão e pega no ombro de Junior. Ele se vira um pouco atordoado como se tivesse saído de um transe e demora um pouco para perceber quem era a pessoa que estava em sua frente. Levanta.

Sorri para Geo e toma um susto quando vê Sonia. Eles se reconhecem instantâneamente.

Sonia aparece iluminada como uma diva de cinema dos anos 50. Eles não param de se olhar. Geo percebe mas disfarça.

GEO

Olha aí! Vocês precisavam se conhecer pelo menos antes da cerimônia. Faço questão.

Junior sorri envergonhado até tenta mas não consegue tirar os olhos de Sonia.

Sonia se volta para Geo e ele a abraça pela cintura. Sonia mantém a postura de uma mulher séria e praticamente casada perto de seu futuro marido.

Chega um fotógrafo e fica em frente a eles com a máquina fotográfica em punho. O casal posa para a foto. Sonia muito sóbria e Geo a segurando pela cintura e querendo beijá-la.

Ela olha para a mesa ao lado, que Junior está sentado, se inclina e pega uma taça que ele havia trocado de lugar e coloca no lugar que estava antes.

Um amigo de Geo chega começa a conversar com ele. O leva para longe.

Sonia senta ao lado de Junior.

SONIA

Junior, é você?

JUNIOR

Não consigo acreditar que te encontrei depois de tanto tempo. Ainda mais desse jeito.

(CONTINUA...)

SONIA

Eu também estou espantada. Nunca imaginava que você seria o melhor amigo de Geo. Que ele tanto fala.

Eles sorriem um para o outro.

SONIA

Pois eu quero te mostrar uma coisa. Vem comigo.

Sonia levanta e Junior vai um pouco atrás.

CORTA PARA

INT. CASA DA FAZENDA - DIA - MESMA HORA

Entram na casa, passam pela sala de visitas que era grande, chão de madeira e muito bem decorada.

Vão direto para um escritório que ficava logo depois da sala de visitas.

Junior anda devagar olhando para todos os detalhes da casa e sua decoração.

No escritório Junior olha as prateleiras cheias de caixas. Era praticamente uma cópia da sala de coleções da antiga casa de Dona Ida.

Anda ao redor de toda a sala já que todas as paredes tinham estantes embutidas. Vê fotografias de Dona Ida e dela com Sonia. Sonia está escorada na mesa.

SONIA

Se lembra?

JUNIOR

(emocionado)

Como poderia esquecer? Eu sinto muito.

SONIA

Mas do que ninguém você foi responsável por eu poder ter tudo isso aqui hoje.

Junior continua olhando as coisas. Pega uma caixa, a tira da estante e mexe nos objetos dentro dela.

(CONTINUA...)

JUNIOR

Posso?

Sonia sinaliza positivamente com a cabeça e com as mãos.

SONIA

E por saber agora que você é amigo de infância de Geo, acho que o presente que ele me deu tem um dedo seu nisso, hein?

Junior fica sem graça.

JUNIOR

E qual foi o presente que ele te deu?

SONIA

Uma coleção de moedas maravilhosa. Muito completa com moedas muito raras. Não sei quem conseguiria se desfazer daquilo. Ele até me falou de quem comprou mas não tenho de cabeça aqui. Mas o que importa que é minha agora. Geo não poderia me conhecer melhor. Eu adorei! Depois posso te mostrar. Tenho certeza que você vai gostar também.

Junior fica branco de susto e sente que aquela coleção que Sonia falara era a sua.

Neste momento Cala entra pela porta.

CALA

Dona Sonia. Estão chamando lá fora.

Junior a reconhece pela voz. Olha para trás e seu olhar se cruza com o de Cala que também o reconheceu. Ela sai e fecha a porta. Junior não acredita no que viu.

JUNIOR

(assustado)

Era Dona Cala?

SONIA

Era sim. Depois de um tempo eu chamei para trabalhar comigo. Na época que minha tia morreu ela disse que achava que Cala estava pegando suas coisas, das coleções. Nem sei o que aconteceu direito mas ela foi embora.

(CONTINUA...)

JUNIOR

Sim.. Entendo..

Sonia anda em direção a Junior e pega em sua mão. Foco nas mãos. Ela puxa ele para fora.

SONIA

Tenho que ir. Vamos! Teremos oportunidade de sobra para conversarmos mais.

CORTA PARA

EXT. FAZENDA DE SONIA - DIA - MANHÃ

HORA DO CASAMENTO

Os noivos já estão no altar. A cena acontece praticamente no silêncio com apenas alguns sons para destacar a imagem. A câmera passeia por entre os convidados e chega em Junior.

Junior está sentado na terceira fileira atrás de uma senhora de cabelo bem curto e armado e não consegue ver muito bem os noivos. Então se distrai olhando para os convidados.

A interligação aqui é das imagens das mãos de vários casais diferentes com os sons deles conversando palavras relacionadas ao casal. Como se Junior pudesse ver em close as imagens e os sons. Ele passeia por diversos casais dessa maneira como se pairasse por eles.

Os noivos passam pelos convidados, após a cerimônia acabar, com a chuva de arroz.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - DIA - TARDE

Junior abre a porta de casa e entra desolado.

Vemos a sala do apartamento praticamente vazia.

Ele anda até o meio da sala, para. Tudo começa a rodar e ele desmaia.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/QUARTO - DIA - MANHÃ

Acorda no susto e pula da cama. Na sala, Junior senta na poltrona e pega o telefone que ficava no chão ao lado. Liga para Numi com ar desesperado.

NUMI (V.O.)

Alô?!

JUNIOR

Alô Numi?! É Junior. Preciso falar com você urgente. Tem que ser rápido. (pausa) Preciso saber se aquela coleção é a minha. Você vendeu minha coleção? Cadê ela? Tá com você não tá?

NUMI (V.O.)

Calma. Como assim se aquela coleção é sua. Qual? Se eu vendi? Não era o que eu tinha que fazer?

JUNIOR

Ai meu Deus o que vou fazer agora. Preciso saber para quem você vendeu minha coleção. Foi para Geo? Preciso saber, não posso ficar sem ela. Sem ele (menção ao avô). Por favor, me fale!

NUMI (V.O.)

Calma Junior. Eu sabia que ia ser difícil para você mas consegui te ajudar a se livrar dela. Não adianta fazer mais nada. Segue sua vida.

JUNIOR

Não posso, não consigo. Te peço por favor, preciso saber quem está com minha coleção.

NUMI

Calma aí. Vamos conversar direito. Enquanto isso, por favor, calma!

Junior desliga o telefone e continua sentado no chão. Sua aparência está horrível.

INT. LANCHONETE - DIA

Numi entra. Não vê Coli no balcão e olha para os dois cantos do salão.

Vê que ela está na mesa que Junior costumava sentar conversando com um cliente mas não vê quem é.

Enquanto espera ela voltar para o balcão se senta numa mesa perto e fica observando-a.

Geo está sentado na mesa e puxa Coli pelo braço para perto de si.

COLI
(impaciente)
Você pode soltar meu braço por favor?

Geo dá uma risada sacana. Continua puxando até que ela encosta nele.

GEO
Poxa menina bonita. Vem cá..

Numi percebe a movimentação estranha e quando Geo pega em Coli ele se levanta e vai ao encontro dos dois.

Coli sai de perto de Geo e volta para o balcão. Encontra com Numi no caminho, abaixa a cabeça e passa por ele.

Numi vai direto para falar com Geo.

NUMI
Olha aqui meu rapaz. Que falta de respeito é essa com a mulher dos outros?

GEO
Oi amigão! Não.. O que é isso?! Ela é minha amiga. Conheci através de Junior esqueceu. Não é nada disso!

Geo fica todo desconcertado na cadeira. Numi olha fixamente para ele, com raiva, e se senta.

NUMI
Não pense que sou seu camarada quando vendi a coleção de moedas de Junior pra você. Estava ajudando ele!

(CONTINUA...)

GEO

Não.. não é isso não. Eu também estava querendo ajudar. Junior é meu amigo. Mas você não falou que eu fui o comprador, falou?

NUMI

Não falei, ainda. Mas vou falar. Você não merece consideração de ninguém seu safado.

Numi levanta raivosamente da cadeira que quase cai no chão. Fala algo no ouvido de Coli que está no balcão e sai.

INT. CASA DE NUMI - NOITE

Barulho de campainha tocando. Numi abre a porta e vê Geo. Ele entra de uma vez, para na sala e se vira para Numi.

GEO

Você não pode achar que eu estava dando em cima daquela menina. Você não conhece ela. Ela fica alí o dia todo, imagina o que ela não faz com os clientes enquanto você não vê?

Numi fecha a porta e fica em pé na sala olhando para Geo inquieto.

GEO

E tem mais! Você me prometeu que não falaria para Junior que o comprador sou eu. Eu só queria ajudá-lo, já falei! Ele não venderia a coleção se soubesse que era para mim. Você não pode fazer isso!

Numi encosta bem perto de Geo.

NUMI

Prometi sim. Mas prometi para uma pessoa que achei que era um amigo. Você não merece que eu guarde nenhum segredo. E cai fora daqui!

Numi aponta para a porta e continua perto de Geo o olhando fixamente. Geo toma um susto.

GEO

Mas você não pode fazer isso. Eu só queria ajudar. O que eu posso fazer para que você não conte nada?

(CONTINUA...)

NUMI

Não pode fazer nada! Quem decide sou eu. Você é um malandro que não considera ninguém. E não venha me falar que queria ajudar Junior. Já não acredito nisso. Cai fora!

Numi dessa vez vai até a porta de seu apartamento e a abre. Olha para Geo e o aguarda sair.

Geo fica sem graça e sai.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - NOITE

Barulho de um programa de televisão. Junior aparece sentado em sua poltrona abatido assistindo displicentemente televisão.

O ambiente está quase vazio e um pouco desarrumado.

Ele olha ao seu redor. Levanta da poltrona e passeia pelo ambiente olhando as coleções que ainda restaram.

Pega uma caixa, olha dentro, mexe em alguns objetos, coloca-os de volta na caixa e a coloca no lugar novamente.

Olha para o canto direito da sala, e vê alguns objetos que não fazia parte de nenhuma coleção, que eram roubados. Vai até lá, olha os objetos e pega um. O olha com atenção e o coloca dentro de sua bolsa, que está em cima de uma cadeira na sala.

Binca um pouco com o passarinho.

Neste momento ouve-se o barulho da campainha. Junior se assusta já que não costumava receber visitas. Dirige-se até porta e abre. Vemos Lito e Lia com algumas marmitas na mão.

LIA

(sorridente)

Vimos jantar com você. Lito me falou que estava sozinho aqui e que há dias só o via deprimido, pelos cantos. Está de licença então só assim para te ver.

Lito sorri e balança positivamente a cabeça. Junior fica surpreso mas seu semblante se abre e ele até esboça um sorriso.

(CONTINUA...)

JUNIOR

Podem entrar. Nem tenho lugar para
você sentarem...

LITO

Não se importe com isso. Ficamos em
qualquer lugar. O que vale é a
companhia.

O casal entra e Junior fecha a porta. Lia pega uma cadeiras
que ficavam nos cantos da sala e as junta perto da poltrona.
Uma delas serve como mesa para apoiar a comida.

LITO

O que que você tá vendo nessa tv?

Presta a atenção na televisão que está passando o programa
preferido de Junior, o namoro na TV. Lito puxa uma cadeira e
senta.

Junior chega perto dos amigos que já estão sentados vendo
TV. Vê um pouco ainda de pé e logo depois senta na poltrona.
Lia pega uma das marmitas e lhe oferece. Junior aceita e a
pega.

Junior abre a marmita e olha. As comidas estão um pouco
misturadas. Ele sorri e come assim mesmo.

LIA (O.S.)

Olha Junior, queríamos agradecer a
você pelo que fez.

Junior fica sem reação com o garfo em punho perto de sua
boca.

LIA

Descobrimos que você fez a maior
força para que pudéssemos ficar
juntos. Foi o melhor presente que
poderia ter me dado.

Lia olha para Lito de maneira terna. Lito retribui o olhar.

LITO

Obrigado vizinho!

Junior os olha primeiro surpreso e depois emocionado. Quando
tenta falar algo é interrompido.

APRESENTADOR (V.O.)

Porque hoje eu quero beijo!

Eles se olham e sorriem.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR/SALA - DIA

Cedo da manhã. Junior entra na sala de banho tomado e, barba feita e roupa bem passada. Pega sua bolsa em cima da cadeira e as chaves penduradas ao lado da porta e sai. Barulho de porta fechando.

CORTA PARA

EXT. RUA DA CASA DE GEO E SONIA - DIA

Junior avista a casa de Geo e Sonia de longe. Espera sentado no muro baixo de outra casa porque quer ter certeza que Geo e Sonia não estejam em casa.

Passa-se o tempo e ele está no mesmo lugar agora com o rosto mais abatido e o sol já está a pino no céu. Percebe que o portão da casa de Geo e Sonia está se abrindo. Esconde atrás de uma árvore.

Vê saindo um carro da garagem com Geo dirigindo e Sonia ao lado. Espera até o carro desaparecer na rua e anda em direção a casa.

RACCORD DE COR IGUAL À CENA 28 - ROUBA O OBJETO

Chega no portão e toca. Reconhece a voz que vem do interfone.

JUNIOR

Cala, sou eu, Junior. Gostaria de falar com você. Por favor n...

Cala bate o interfone na cara de Junior não deixando ele continuar o que estava falando.

Junior dá um sorriso como se já conhecesse e esperasse tal reação. Toca novamente o interfone. Cala demora para atender. Atende.

CALA

(irritada)

Olha aqui. Se você quer falar com meus patrões pode dar o fora. Eles saíram.

JUNIOR

Não, não Cala. Vim falar com você mesmo. Preciso fazer isso, por favor me ouça!

(CONTINUA...)

CALA

Comigo?! Não tenho nada para falar com você. E se quiser fazer um favor, vá embora e me deixe em paz!

JUNIOR

Tudo bem. Eu compreendo sua atitude e não vou forçar. Só vim te entregar uma coisa. Vou deixar aqui no chão perto do portão. Por favor venha pegar.

Cala bate o interfone mais uma vez.

Junior coloca o objeto - a coruja de porcelana que havia roubado de Dona Ida - no chão e sai andando pela rua.

Esconde-se na mesma árvore de antes para ver se Cala realmente virá buscar o objeto. Depois de um tempo ele toma um susto quando vê o portão pequeno se abrindo. Era Cala.

Ela olha para os lados e não vê ninguém. Agacha e pega o objeto sem entender o que estava acontecendo. O olha com atenção e se emociona. Vira e fecha o portão.

Junior vai embora e some na rua.

EXT. FEIRA DE ANTIGUIDADES - DIA - MEIO DIA

Numi está guardando suas coisas nas caixas para ir embora.

Entra Junior e encosta afobado perto de Numi. Ele toma um susto.

JUNIOR

Numi! Minha casa está vazia e minha vida também. Preciso de minha coleção. Você conseguiu fala com o comprador?

Numi o olha assustado.

NUMI

Mas você quer realmente essa coleção de volta? Acho que não é possível meu amigo. Esquece isso. Não acha que foi bom para você se desfazer dessas coisas?

JUNIOR

Não sei. Me sinto muito culpado, sem nada nem ninguém. Acho que não consigo.

(CONTINUA...)

NUMI

Ohh meu amigo, mesmo achando que foi melhor para você vou ver o que posso fazer. Fique calmo que tudo vai dar certo. Mas pense nisso: talvez tenha sido melhor assim.

Junior fica animado.

NUMI

Inclusive olha aqui o dinheiro da venda.

Numi se vira e pega um envelope dentro de sua mochila e entrega para Junior. Ele pega e guarda no bolso casaco.

JUNIOR

Que bom que posso contar com você, amigo. Estou perdido, não sei mais o que fazer.

Numi o olha, sorri um pouco e continua arrumando suas coisas. Fecha em Numi.

INT. CASA DE NUMI - DIA - TARDE

Numi está andando de um lado para outro da sala do apartamento. Está esperando por alguém.

Barulho de capainha tocando. Numi vai depressa até a porta e abre. Vemos Geo. Ele entra e Numi fecha a porta.

Os dois estão na sala ainda de pé.

NUMI

Pensei bem e só tem uma coisa que você pode fazer para que eu não conte para sua mulher o quanto você não presta e não conte para Junior que foi você quem comprou sua coleção.

Geo o olha assustado.

GEO

E qual é?

NUMI

Você deve me devolver a coleção. Junior não está conseguindo ficar sem ela já que ela é sua memória do passado, sua companhia.

(CONTINUA...)

GEO
(surpreso)
Você não pode me pedir isso! Eu não posso fazer isso. Dei de presente para Sonia, não posso agora pedir de volta. Ou roubar dela. Não posso!

NUMI
Eu já imaginava. Pois é malandro.. Então não posso posso fazer mais nada por você.

Numi pega o telefone e liga para Junior.

NUMI
Oi meu amigo tudo bem? Você pode dar um pulinho aqui em casa?

JUNIOR (V.O.)
Posso sim. Tem novidades para mim? Já estou indo.

NUMI
Tenho sim. Espero!

Numi desliga o telefone e olha para Geo que está assustado.

GEO
Eu não acredito que você tá fazendo isso. Eu não vou ficar aqui. Eu vou embora!

NUMI
Ahhh mas não vai não.

Empurra Geo no sofá e ele cai desajeitado.

NUMI
Você vai fica quietinho aí esperando. Você não sai daqui de jeito nenhum.

CORTA PARA

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR - TARDE - MESMA HORA

Junior deslida o telefone, pega sua bolsa e chaves e sai apressadamente. Desce as escadas do prédio e encontra Lito na porta.

(CONTINUA...)

LITO

Oi.. tá indo aonde assim nessa
pressa.

JUNIOR

Não posso falar. Tenho que ir..

Junior sai correndo pela rua.

CORTA PARA

INT. CASA DE NUMI - DIA / TARDE

Barulho de campainha. Numi abre a porta e vemos Junior. Ele
entra e não tira os olhos de Geo. Numi fecha a porta.

Junior entra e senta perto de Geo.

JUNIOR

Eu sei o que aconteceu. Foi você
não foi?

Geo surpreso balança positivamente a cabeça.

JUNIOR

Eu já sabia, só queria ter certeza.

Geo está de cabeça baixa. Junior o olha por um tempo.

GEO

Eu só queria ajudar, eu juro!

JUNIOR

Ninguém ajuda o outro desse jeito.
Eu quero minha coleção de volta!
Vocês agiram pelas minhas
costas. Que merda de amigos que
tenho!

Numi e Geo abaixam as cabeças e não olham nos olhos de
Junior. Geo fala baixo quase sussurrando.

GEO

Não posso devolver Junior. Já não é
minha, como você sabe dei para
Sonia de casamento. Não posso
chegar agora e pegar de volta sem
nenhuma justificativa.

NUMI

Dê seu jeito! Ou você sabe o que
posso fazer com seu casamento.

(MAIS...)

(CONTINUA...)

NUMI (...cont.)
Conto logo sua descaração. Seu
filho da puta!

Junior olha os dois. Pausa. Os interrompe.

JUNIOR
Não Numi. Não quero separar
ninguém.

Olha para Geo.

JUNIOR
Não vou prejudicar seu casamento.
Não vou separar ninguém. Você está
certo. Não dá mais para ter de
volta uma coisa que na verdade eu
já deveria ter deixado ir há muito
tempo. Pelo menos está em boas
mãos.

Geo olha assustado para Junior e respira aliviado. Numi não entende nada.

Junior levanta do sofá em silêncio e caminha em direção à porta. Abre e sai sem olhar para trás. Vemos a porta fechando.

INT. CASA DE JUNIOR/SALA - DIA

Praticamente vazia. Poucas caixas nas prateleiras, as cadeiras isoladas e a poltrona não está mais lá.

Vemos raios de luz entrando pela janela que agora está desobstruída, sem caixas e revistas impedindo da luz entrar.

Barulho de camapinha. Junior entra com um copo de leite na mão e abre a porta. São carregadores de uma empresa de móveis.

JUNIOR
Pode entrar!

Junior deixa a porta aberta e os carregadoras vão entrando com um sofá de dois lugares.

JUNIOR
Pode colocar aqui.

Indica o lugar com a mão desocupada. No fundo centralizado em frente a porta. Os carregadores o colocam no lugar e saem para buscar mais coisas.

(CONTINUA...)

JUNIOR

Isso mesmo. Bem aí.

Junior segue os carregadores com o olhar enquanto toma seu leite. Os carregadores voltam com uma mesa e quatro cadeiras.

JUNIOR

Isso você pode colocar aqui. Aqui fica muito bem.

Aponta para o canto esquerdo. Os carregadores arrumam a mesa no lugar e saem pela porta. Junior os acompanha e bate a porta.

Vira-se para a sala e fica observando por um tempo.

Então anda em direção ao sofá de dois lugares e senta. Olha para o outro lugar vazio.

INT. CASA DE NUMI - DIA

Barulho de campainha. Numi abre a porta e vemos Sonia.

Numi fica bastante surpreso.

SONIA

Oi! Meu nome é Sonia. Você é Numi?
Gostaria de falar com você. Você mexe com coleções não é mesmo?

NUMI

Sim, sim. Pode entrar, fique à vontade.

Sonia entra e encosta no sofá.

NUMI

Pode sentar.

Sonia senta no sofá.

SONIA

Eu vim até aqui porque achei seu cartão nas coisas de meu marido, Geo. O senhor o conhece né?

Numi fecha a porta e senta na cadeira do lado do sofá.

NUMI

(surpreso)
Conheço sim.

(CONTINUA...)

SONIA

Pois então. Ele me deu um presente de casamento muito valioso e acho que foi o senhor que vendeu para ele. Uma coleção de moedas.

Numi gagueja um pouco, fica nervoso.

NUMI

Foi eu sim. Porque a pergunta senhora? Aconteceu alguma coisa?

SONIA

Não, não se preocupe. Não aconteceu nada sério. Mas é que... Pois bem...

Sonia se conserta no sofá como que se preparasse para contar uma longa história.

SONIA

Sou herdeira de muitas e valiosas coleções. Minha tia que deixou pra mim. Uma delas era uma coleção de moedas que ela guardava embaixo de sete chaves. Só fui ter noção do tamanho quando ela morreu.

Numi se conserta na cadeira.

SONIA

Um dia fui comparar as coleções que tinha e que ganhei. Vi que elas se complementavam muitas vezes. Fiquei impressionada com a conexão. Por isso resolvi te procurar. Preciso saber de quem era a coleção que vendeu para meu marido.

Numi fica desconcertado. Apoia as mãos no sofá e levanta. Anda para lá e para cá. Passa a mão no cabelo e senta de novo olhando para Sonia.

INT. APARTAMENTO DE JUNIOR / SALA

Ouve-se a televisão ligada com um programa de auditório passando.

Junior está na cozinha fazendo seu jantar e volta e meia coloca a cabeça na porta que divide a sala da cozinha para olhar a televisão.

MONTAGEM PARALELA

(CONTINUA...)

Sonia chega na rua do prédio de Junior e observa as casas, os prédios e as pessoas que passam como se lembrasse do lugar. Para em frente ao prédio que Junior mora. Entra.

Ao subir as escadas passa por Lia e Lito conversando no hall de entrada. Eles estão sorrindo e conversando enquanto pegam suas correspondências.

Ela sobe as escadas.

VOLTA PARA O APARTAMENTO DE JUNIOR

RACCORD DE COR IGUAL A CENA 1 - JUNIOR E SEU JADO

Barulho de campainha. Junior sai da cozinha, atravessa a sala e abre a porta. Vemos Sonia. Junior se assusta.

JUNIOR

Sonia! Que surpresa você aqui! Como sabia...

Sonia entra e o interrompe.

SONIA

Numi me contou tudo. Quero te mostrar uma coisa.

Sonia abre sua bolsa e procura por algo. Tira sua mão fechada da bolsa o que impede que vejamos o que está lá. Foco na sua mão.

Ela inclina a mão na direção de Junior e abre. Lá vemos duas moedas muito antigas e idênticas. Junior estende a mão que toca na de Sonia.

THE END