

ARREBOL

Escrito por
Duba Rodrigues

7º Tratamento
duba@moscavolante.com
(77) 99861-2669

0

TELA PRETA

0

O som de grunhidos femininos, seguidos de sopros.

É o barulho de uma mulher lutando contra a dor, querendo se livrar de alguma coisa.

Mais grunhidos.

O som de algo caindo num chão de terra.

FADE IN:

1

EXT. MATA - ENTARDECER

1

Um clarão vagueia no centro da tela.

É uma mão que segura uma lanterna em direção a câmera. A luz é intensa e, pelo movimento, parece buscar alguma coisa. O feixe de luz procura algo entre os galhos espinhosos da caatinga. De vez em quando mira o chão, para não tropeçar.

Quem usa a lanterna é IRENE (23), uma jovem negra - grávida - de vestes camufladas e mochila recheada. Na outra mão, segura uma câmera digital DSLR.

Ela pisa em alguma coisa, olha para trás pensando ter ouvido um barulho, mas só vê uma densa penumbra.

Olha sob a bota pra ver no que pisou e tira do solado um enorme espinho. Durante esta pausa, das sombras atrás de Irene, fora de seu campo de visão, surgem duas figuras aterrorizantes:

A primeira delas está sob uma grossa camada de palha e carrega no topo de sua cabeça uma enorme carranca.

A outra criatura está vestindo uma roupa de vaqueiro completamente branca. Seu rosto é protegido por uma balaclava, também branca, com uma proteção ocular que lembram dois olhos, além de uma pelagem que a protege e mangueiras que descem de seu nariz e boca.

A fotógrafa não nota a presença dos estranhos e volta a caminhar. E então escutamos o CANTO DE UM ACAUÃ.

Irene interrompe seu caminho ao finalmente encontrar a ave que procurava. Enquanto as figuras ao fundo se aproximam na mesma velocidade, ela posiciona lentamente a câmera em um bom plano. Dá o PRIMEIRO DISPARO, que soa como um tiro.

A ave voa por ter escutado o som da câmera.

Irene, para acompanhar o vôo do Acauã, gira em torno do próprio eixo, dando vários disparos, e dá de frente com as duas criaturas que a perseguiam.

UM GRITO sonoriza a imagem que a câmera capturava quando Irene a deixa cair:

É um emaranhado de ângulos,
em câmera lenta,
em direção ao chão.

No chão folheado, caem a lanterna e a câmera digital, uma de frente para a outra. Sobre a tela, o título do filme:

ARREBOL

2 EXT. CAMPO - SOL POENTE

2

O sol se põe refletido numa poça d'água em uma paisagem inóspita.

Galhos, folhas, rachaduras na lama seca, formigas e, de repente, um grande e pesado saco preto arrastado pelo vaqueiro alvo.

O carranca o acompanha, segurando a mochila com os pertences da vítima.

Caminham em direção a um casebre, puxando com dificuldade o grande embrulho, até que o vaqueiro interrompe o trajeto para alongar os músculos, que doem.

3 EXT. CASEBRE - NOITE

3

CENA 3 - PARTE I

Um enorme quantidade de insetos voa em volta de um lampião que ilumina a parede de um casebre.

A dupla caminha em frente à uma parede iluminada pela chama do lampião, decorada com oito quadros pregados. Todos pintados à mão, retratando um homem preto de cabelos longos, bigode e aparência jovial. A única coisa que indica qualquer passagem de tempo entre as pinturas é uma árvore ao fundo, que cresce com o passar das telas.

Alguns insetos, atraídos pelas lâmpadas, repousam sobre as imagens. Ao final desta fila de obras de arte, um nono quadro, num cavalete, não está finalizado.

De repente, o vagueiro, MILTON(62) para de caminhar, solta o saco preto e, com urgência, tira as luvas da mão e a balaclava do rosto. Ele precisava tossir.

Tem o rosto envelhecido, sem barba.

Começa a tossir sangue e leva a mão a boca. Observa, então, o sangue na mão e resolve limpá-la na tela incompleta.

O Carranca o encara.

Quando Milton finalmente para de tossir, leva as mãos ao rosto, envergonhado, ao confessar uma coisa horrível:

MILTON
Eu tô morrendo.

Após alguns segundos de silêncio de Milton, uma risada brota das vestes do carranca, DELFIM(151). Lembra muito o canto da ave que Irene buscava.

Milton tira os pincéis e tintas de cima de um banco e senta.

DELFIM
(insensível)
Toma um vermelhinho que passa.

Milton encara Delfim, observando-o puxar o saco preto por um amplo espaço de terra limpo até chegar ao lado de duas cadeiras de madeira, em frente a uma fogueira acesa. Delfim coloca, do lado do saco preto, a mochila com os pertences da moça.

Balançando os ombros de forma estranha, Delfim desmonta as peças que o cobriam. Por baixo de toda aquela palha, é o mesmo homem de roupas formais e gastas dos quadros em exposição.

Ele se senta em uma das cadeiras e sente uma mão em seu ombro. É Milton.

MILTON
As minhas rugas. O meu cabelo:
branco. Eu uso mosquiteiro, Delfim.
O senhor não percebe? Minha rola
não sobe há 15 anos.

Delfim balança o ombro e Milton tira a mão, com medo.

DELFIN
Sem sangue, nada sobe.

Milton se senta e aperta as próprias mãos, tomando coragem para o que vai dizer a seguir:

MILTON
(confessando com olhar fixo para o fogo)
Lá pros anos 80, aqui em Lava
Mágoas se contava de um acauã, que
quando cantava, morria alguém.
Lembro como ontem quando o mau
agouro levou minha mulher.

DELFIN
Que mulher, Milton? Desde quando tu
se deita com mulher?

Milton respira fundo e volta ao relato, ignorando a pergunta:

MILTON
Fiquei na desgraça por um ano, sem
pintar nada. Não pensava em nada,
não sentia nada. Eu olhava pra mim
e não via nada.
(olhando para Delfim)
No dia que o senhor me atacou,
Delfim, eu tinha vindo matar o
acauã que matou o meu amor.

Milton sente uma pontada no peito.

MILTON (CONT'D)
(em dor, olhando para o céu)
Que Deus me perdoe por todos os
pecados que cometí por tua causa.
Foi o medo da morte...

Delfim se levanta, irritado.

DELFIN
(confuso)
Tá rezando só porque tá brocha?

Milton perde o controle:

MILTON
(chorando)
Eu achava que o medo da morte me
faria um artista melhor, mas morri
quando te conheci. Morto não faz
arte, deveria ter fugido.

DELFIN

Fugido de quê, Milton? Nunca te fiz
nada! E desde quando morto não faz
arte? Porque vampiro é morto,
Milton! Eu não faço arte porque sou
um homem ocupado, mas você faz! E
tá morto!

Milton se levanta.

MILTON

(cada vez mais fraco)
É uma metáfora. O "morri" aqui é
uma metáfora.

Ele se aproxima de Delfim e segura seu rosto, com pena da
falta de compreensão do vampiro.

MILTON (CONT'D)

Acorda, Delfim! Eu menti pra você,
nunca fui vampiro! Mas você não é
idiota, você sempre soube...
(ajoelha, sem forças)
Me poupou, não sei por quê.

Delfim encara Milton, que desliza em seu corpo até o chão.

MILTON (CONT'D)

(deitado no chão)
Quem dera eu tivesse morrido de
verdade. Pelo menos morreria de
alma limpa.

DELFIN

Ó, cale a tua boca! Cale a tua
boca.

Delfim puxa Milton pelos braços de volta ao assento.

DELFIN (CONT'D)

Se for loucura ou brincadeira, um
tapa na cara resolve.

Delfim vai em direção ao saco preto e fica de cócoras ao lado
da desmaiada.

DELFIN (CONT'D)

A alma desta aqui... Limpíssima!
Clara como a noite. Vai curar essa
tua... indisposição.

O vampiro crava as presas sobre o saco preto, onde estaria o
pescoço da humana.

Milton vê a cena com um tremendo pesar.

Delfim levanta a cabeça, com os dentes cobertos de sangue:

DELFIM (CONT'D)
Quero ver não ficar duro com isso
aqui.

MILTON

(apelando)

Delfim, me escute. Peço ao senhor,
por favor, Delfim, que, por favor.
Quero um enterro e, se não for
pedir demais, uma cruz fincada na
terra.

O vampiro larga o saco no mesmo segundo, surge de repente em frente a Milton e aperta o seu pescoço, com a ferocidade de um assassino. Desiste de matá-lo e só dá um tapa em sua cara.

Milton não se abala - segura o orgulho, cansado.

DELFIM
(incrédulo)
Cruz! Vampiro pedindo cruz!

Milton sente uma pontada muito forte no peito.

Delfim, sem paciência, volta a sentar na cadeira ao lado, olhando para o fogo.

MILTON
(vendo Delfim pela última vez)
Não se esqueça do sino.

Milton tenta olhar para o céu, apoiando a cabeça no encosto da cadeira.

Vemos uma estrela cadente ao mesmo tempo em que ouvimos o canto do acauã.

Quando Delfim vira a cabeça em direção a Milton, ele está de olhos fechados.

DELFIM
(irritado)
Fazendo pedido pra estrela, Milton?

O som dos grilos e das gias ocupam o silêncio de Milton.

DELFIM (CONT'D)
Virou menino, foi?

CORTA PARA:

CENA 3 - PARTE II

No exterior do casebre, o quadro incompleto de Milton.

Já no outro lado do terreiro, próximo a cadeira de Milton, Delfim, sentado no chão com as pernas abertas, mexe nas coisas de Irene dentro da mochila.

Tira uma carteira de cigarro com os dizeres "VOCÊ MORRE" e retira um deles. Joga na direção de Milton e brinca:

DELFIM (CONT'D)
Toma aí, ó! Tu que gosta.

Tira então uma grande régua dobrável de madeira. Abre e, curioso com o objeto, simula um pau ficando duro. Futuca o rosto de Milton com a régua.

Pega a lanterna de Irene e mira nos olhos de Milton, abrindo as pálpebras com os dedos.

Tira uma pasta com o adesivo da prefeitura de Lava Mágicas e, dentro dela, identidade, crachá da prefeitura e um mapa da cidade.

Delfim cobre Milton e a cadeira com o mapa. Pega uma das canetas de Irene e pinta dois olhos no papel.

Por último, pega a câmera digital da menina e liga, com certa dificuldade.

Enquadra o "fantasma" e tira uma foto.

Uma parede com duas prateleiras lotadas num cômodo sujo. Elas estão acumulando objetos que parecem pertencer a diferentes "vítimas".

Brinquedos de criança, pertences de um bon vivant, remédios demais. Gaiola com pássaro morto, espingarda, um pinto de borracha...

Em uma das vazias, Delfim posiciona todos os objetos da menina.

5 INT. CASEBRE - DIA

5

Dois caixões de madeira em pé. Em volta de apenas um deles, um enorme mosquiteiro que vai do teto ao chão.

Ouvimos o ronco de Delfim vindo do caixão descoberto.

CORTA PARA:

6 EXT. TERREIRO - NOITE

6

A noite é plena na caatinga.

O vento balança os galhos, formigas caminham folhas...

Milton está completamente estático.

Delfim tenta pincelar a pintura que Milton deixou incompleta e manchada de sangue, usando uma das pinturas antigas como referência.

DELFIM

Mal súbito, atropelamento, queda de escada bamba, pneumonia, câncer de próstata, doença de Chagas...

Delfim afasta a pintura para observar de longe.

DELFIM (CONT'D)

Isso aqui tá uma merda.

Delfim joga o quadro longe, acertando um lugar próximo ao casebre. Se levanta para encarar Milton:

DELFIM (CONT'D)

Desastre aéreo, bomba, gente ruim, desgosto, crime passional.

Temos o ponto de vista de algo no chão, que observa Delfim - mas ele não percebe.

DELFIM (CONT'D)

Remédio errado, piso em falso, velhice... Ser humano morre até de susto, Milton!

(olhando para a fogueira)

Se cê fosse humano, tinha morrido de susto no dia que te conheci. De susto!

Ao fundo de Delfim, surge o saco preto, agora em pé. É Irene, tentando fugir, ainda amarrada.

Ao ouvir o BARULHO DA LONA PLÁSTICA, os olhos de Delfim se arregalam.

DELFIM (CONT'D)
(para Milton)
Um segundo.

Delfim caminha até Irene que, coberta com o saco preto, ajoelha antes dele conseguir alcançá-la:

IRENE
(gritando desesperada)
Eu vou morrer?

O vampiro não responde.

Ela insiste, tremendo.

IRENE (CONT'D)
O senhor matou aquele homem? Ele tá fedendo aí! Fedendo!

DELFIM
É o quê?

IRENE
Se o senhor me matar, eu viro vampira ou eu morro?

DELFIM
Milton, traz o formol!

IRENE
Não me mata, pelo amor de Deus!

DELFIM
Eu não vou te matar, preciso do seu sangue vivo.
(irritado)
Milton, o formol!

Delfim se vira para Milton e caminha em direção a ele. Tira o mapa de cima dele, sua pele está pior do que no dia anterior.

Pega, no bolso do falecido, um pequeno vidro com um líquido dentro. Em outro bolso, um lenço.

DELFIM (CONT'D)
Que piada sem graça, Milton. Fora de momento.

Irene já está tentando fugir de novo, mas é alcançada, sem dificuldade, pelo vampiro.

IRENE

Eu tô grávida, senhor, por favor!

Delfim para por um momento.

DELFIN

Com o que você trabalha?

IRENE

(tentando enganá-lo)

Não me mata, eu sou doutora!

Doutora! Cuido de criancinha
doente! Não me mata!

DELFIN

Doutor não me presta pra nada.

Preciso de uma artista.

Delfim abre o formol e começa a aplicar no lenço.

IRENE

Uma artista? Eu sou fotógrafo!

Fotografia artística!

DELFIN

Não era doutora?

IRENE

(confessando)

Era mentira, eu tava apelando! Mas
sou fotógrafo mesmo! Pega a minha
câmera, eu te mostro! Pega lá...

O vampiro puxa a humana pelo saco preto que ainda a envolve.
Delfim pega a câmera jogada ao lado de Milton e coloca em uma
das mãos amarradas da mulher.

DELFIN

Deixa eu ver a "arte".

IRENE

A corda tá machucando.

DELFIN

Primeiro, sua arte.

Irene liga a câmera e, na galeria, depois das tentativas de
fotos do pássaro, somente imagens de eventos de prefeitura.

DELFIN (CONT'D)

Isso é arte?

(rindo alto)

Um bando de ignorante sorrindo pra
foto.

IRENE

De certo modo... Pra quem
entende...

DELFIN

E esse tanto de foto borrada?

IRENE

Eu tava tirando foto de um
passarinho, o acauã, o senhor
entende de passarinho também?

DELFIN

O acauã não é um passarinho. E a
senhorita tira foto muito mal. Pra
quê uma foto dessa?

IRENE

O prefeito me mandou aqui pra tirar
do bicho, porque o canto do acauã
assusta quem tá querendo comprar
terreno por aqui... Bando de
ignorante...

DELFIN

Tem que assustar mesmo. E você não
me serve de nada, vampiro não
aparece em foto.

IRENE

Eu garanto pro senhor que eu
consigo.

DELFIN

Eu fui fotografado por Benjamin
Abrahão, minha filha. Não apareci
em nenhuma! Me respeite, se tu acha
que uma fotógrafa de prefeitura,
muito provavelmente parente do
prefeito, vai conseguir. Eu quero
uma artista!

Delfim leva o pano para perto do rosto de Irene, mas ela
impede com as mãos amarradas.

IRENE

O senhor me respeite! Se eu tenho
esse emprego, é porque eu sou boa!
E eu tenho uma técnica! Eu consi-

Delfim se aproxima com o pano úmido e sufoca Irene com
formol, deixando ela cair no chão.

DELFIN
Pra deixar de ousadia.

Enquanto vemos o rosto desacordado de Irene, o vampiro caminha até o casebre.

No meio do caminho ele grita para Milton, que não se move.

DELFIN (CONT'D)
(irritado)
Vai pro seu caixão, Milton! Larga de prosa!

Delfim entra no casebre e volta com uma corda amarrada a um sino de vaca.

Depois de toda a caminhada de volta, suga o sangue da humana e envolve o pescoço dela com o alarme.

7 INT. CASEBRE - DIA

7

Dentro do caixão, Delfim se revira. Está tendo dificuldade pra dormir. Abre a tampa de seu dormitório e, se escondendo da luz, veste a roupa de proteção que repousa num cabideiro ao lado do caixão.

Abaixa para não bater a carranca no batente da porta.

Pelo vão da porta, observamos Delfim caminhar até longe, em direção a cadeira de Milton, no meio do terreiro.

É um caminho longo o suficiente para não o ouvirmos mais.

Quando ele para pra entender o que está acontecendo, leva as mãos à cabeça. Milton está sem a roupa de proteção e não queimou com a luz do sol.

É um humano e, mais do que nunca, um humano morto.

8 EXT. TERREIRO - DIA

8

Agora próximos da cena, assistimos à crise do vampiro. Não podemos ver seu rosto por conta do manto de palha, mas o seu caminhar agitado revela o estresse.

Ele caminha de um lado para o outro, sem saber o que fazer.

Para por um segundo, usa uma de suas mãos para puxar a manga que cobria o outro braço e, automaticamente, se queima com a luz do sol. Uma dor o atinge profundamente.

DELFIN
(esbravejando)
Canalha!

Delfim caminha até Milton e aponta o dedo em sua cara.

DELFIN (CONT'D)
Mentiroso filho da puta.

Delfim, ainda paramentado com suas vestes de proteção, pega a câmera do chão e a encara. Treme enquanto tenta forçar a própria imagem para dentro do aparelho.

DELFIN (CONT'D)
(em desespero)
Quem que vai me ver agora?

Sobre o rosto morto de Milton, caminham larvas.

DELFIN (CONT'D)
Humano é tudo uma desgraça!

Revoltado, Delfim arremessa a câmera no chão. Quando olha para o lado, onde estaria o corpo desacordado de Irene, está somente o saco preto, balançando sobre o mato seco.

DELFIN (CONT'D)
Desgraça!

9 EXT. ESTRADA - DIA

9

Numa estrada abandonada no meio do nada, Irene corre apavorada enquanto olha para trás.

Tenta, sem sucesso, tirar a corda com o sino do pescoço.

Está ofegante quando... É subitamente interceptada por Delfim, sob o manto da carranca, que se materializa em sua frente com o lenço úmido em mãos.

Aperta o tecido sobre a boca de Irene e, segurando a cabeça da moça, a deita em seu ombro.

Naquele abraço torto, Delfim encara o nada, abalado.

CORTA PARA:

10 EXT. TERREIRO - NOITE

10

A pintura inacabada de Delfim continua da mesma forma que antes, no chão. Ao lado dela, Delfim deitado no chão, olhando para cima.

Ele está encarando as dezenas de insetos rodando o lampião.

11 EXT. MATA - NOITE

11

Delfim caminha pela mata, obstinado. Ele grita, querendo convencer a si mesmo:

DELFIM
Eu não preciso daquele BROCHA!

12 EXT. ESTRADA - NOITE

12

Delfim cruza a estrada deserta, que conecta a área rural com a urbana.

13 EXT. RUA DESERTA DA CIDADE - NOITE

13

Delfim segue por uma rua da cidade em direção a...

14 EXT. PRAÇA DA PREFEITURA - NOITE

14

Delfim caminha em frente a um muro repleto de cartazes de pessoa desaparecida. Um som alto sinaliza que uma festa acontece naquele momento.

IRENE ROCHA, diz o anúncio, DESAPARECIDA, além do número de telefone e outras informações. No centro, uma foto da jovem que o vampiro mantém como estoque de sangue. Delfim não parece ligar para o conteúdo daqueles avisos. Algumas pessoas cruzam por ele, arrumadas para a festa.

15 EXT. TERREIRO - NOITE

15

Irene está desmaiada no chão do terreiro. Acorda, de repente, e procura por sinal de vida naquele local.

Delfim não está.

16 EXT. PRAÇA DA PREFEITURA - NOITE

16

Uma multidão de pessoas comemora o aniversário da cidade. No meio delas, com seu traje formal claramente dissonante em relação aos outros, um ansioso Delfim entra na festa segurando uma resma de papéis em uma mão e canetas em outra.

O vampiro começa a abordar as pessoas pedindo por um desenho.

Não o escutamos por conta do volume do som, mas observamos a reação de cada um dos abordados. Alguns riem de sua roupa, outros o rejeitam, outros resolvem parar para fazer o que o estranho pede.

17 EXT. TERREIRO - NOITE

17

Irene esfrega os pulsos, onde até então estava a corda que a amarrava.

Limpa a câmera, que tinha sido jogada no chão, e a usa para tirar foto de tudo o que pode. Parece estar juntando provas para o futuro.

Tira fotos do sangue no chão, dos caixões, das prateleiras com pertences.

Fotografa os quadros na parede e a vastidão do terreno.

Por fim, se aproxima do corpo de Milton. O forte cheiro do cadáver a faz torcer o rosto e tampá-lo com a camisa. Tira uma foto das duas cadeiras no meio do terreiro: em uma delas está o corpo apodrecido de Milton, na outra, as vestes de proteção de Delfim.

Em nenhum momento o SINO para de tocar.

18 EXT. PRAÇA DA PREFEITURA - NOITE

18

Várias pessoas tentam desenhar o vampiro que as abordou, tentando explorar qualquer habilidade artística.

Ao fundo, ouvimos um anúncio do locutor da festa:

LOCUTOR (O.S.)

Nosso amado prefeito está
consternado com o desaparecimento
de sua sobrinha e competente
servidora pública, Irene Rocha, e
qualquer informação será muito bem
recompensada.

19 EXT. MATA - NOITE

19

Irene corre pela mata. Numa das mãos, o saco preto que a prendia está absurdamente cheio com algo que não podemos ver. Com a outra mão segura o sino no pescoço, para que não faça barulho. Nas costas, sua mochila.

De repente, Irene tropeça e cai no chão, deixando cair o saco preto, revelando o seu conteúdo: as roupas de Delfim, que o protegiam do Sol.

Deixa cair também a câmera digital e, para conferir se ainda funcionava, liga o aparelho. Algo na galeria prende a sua atenção.

20 EXT. TERREIRO - FIM DA MADRUGADA

20

Delfim segura a resma de desenhos na mão e, um a um, descarta no chão:

DELFIM
 (para cada desenho)
 Lixo. Feio. Preguiçoso. Ofensivo.
 Infantil. Tenebroso.
 (para em um deles)
 Esse até que parece...
 É horrível!

Triste, amassa todos ao mesmo tempo e deixa cair.

O SOM DO ACAUÃ faz Delfim arregalar os olhos - vira o rosto para onde deveria estar a humana e nenhum sinal dela. Ele gira o rosto, conferindo os arredores, e não encontra ninguém.

DELFIM (CONT'D)
 (desistindo de procurar)
 Cansei.

Ele retira do bolso o vidro de formol que carregava e o despeja sobre o monte de papéis jogados no chão. O resto que sobra no vidro, ele bebe.

Checa o relógio de bolso e olhando o céu, percebe que falta pouco tempo para o nascer do sol.

Pega o maço de cigarros do bolso, tira um deles e acende. Joga o fósforo na pilha de papéis, que queima.

Cansado, caminha em direção à distante cadeira em que Milton está sentado.

No caminho vai eliminando cada uma das peças de sua roupa, mostrando cada vez mais o seu corpo vulnerável. Deixa a carapaça segura e altiva e se torna um homem nu curvado.

No meio das pernas, uma velha e violenta cicatriz denuncia: Delfim foi emasculado.

O céu fica ainda mais claro quando Delfim se senta na cadeira ao lado da de Milton.

Ele segura a mão do morto que, rígida, não responde.

O sol começa a nascer no horizonte e os olhos de Delfim se fecham.

Ele parece fazer um pedido para a estrela que surge.

Pelas suas costas, podemos ver a fumaça saindo de seu corpo.

Pelado, o fogo começa a consumí-lo.

A luz do sol é insuportável, completamente branca, quando o

TILINTAR DE UM SINO começa a se aproximar.

Delfim perde a serenidade no rosto.

Algo interrompe os raios que o queimavam: É Irene, tapando a luz com o saco preto, segurando a câmera digital e toda a parafernalia que carregava:

IRENE

Consegui tua foto, vampiro!

Delfim não dá tempo para a menina explicar: com todo seu ódio, salta em cima dela, raivoso e pelado, fazendo com que a câmera caia no chão.

Pela visão da câmera, como o vampiro não aparece, o assassinato de Irene parece um parto. Os sons que ela produz são os mesmos que ouvíamos no começo do filme.

Sangue escorre pelo meio das pernas da grávida, que cai no chão, morta, ao lado das vestes de palha do vampiro.

Já fora da captura limitada da câmera, Delfim tem o corpo ensanguentado e se cobre com o saco preto.

Está completamente coberto quando, do chão, pega a câmera para ver sobre o que a menina falava.

Sob o saco preto, na câmera, vê a foto que Irene mencionava.

Delfim se senta pelo poder do registro.

Leva a mão a boca, em choque.

DELFIN

É a gente, Milton...

Ele se emociona.

DELFIM (CONT'D)

Sou eu...

Na câmera, vemos a foto que Delfim estava vendo.

É um dos retratos que Irene tirou como evidência: Milton em uma cadeira, inerte, e o manto de Delfim na outra, com a carranca apoiada no colo de Milton, como se recebesse conforto.

INÍCIO DE
MONTAGEM:

21 INT. CASEBRE - NOITE

21

A) Delfim amarra uma corda em volta do caixão de Milton.

22 EXT. TERREIRO - NOITE

22

B) Deixando somente o próprio caixão no casebre, Delfim puxa o caixão de Milton pela corda até o centro do terreiro.

C) Enfia uma pá no chão, começando a fazer uma cova.

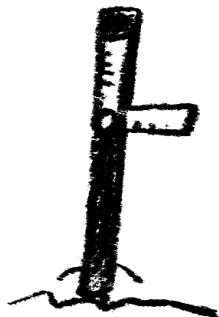
D) O vampiro levanta o corpo de Milton da cadeira que, rígido, se mantém em pose de sentado.

DELFIM

Finalmente tá duro!

E) Se aproxima da cova, já pronta e preenchida pelo caixão. Apoia o rosto na cabeça do falecido Milton, agradecendo sem palavras, e dá um beijo em sua boca.

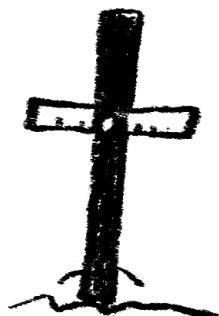
Sobre a terra que cobriu o caixão, finca uma espécie de cruz incompleta. É um pedaço de madeira vertical, com a régua dobrável de madeira fazendo um "L", ao invés da reta horizontal habitual.



FIM DA MONTAGEM.

Delfim então posiciona a câmera em direção a "cruz", pega o corpo de Irene, que ainda soa o sino, e segue em direção a mata, se apequenando com a distância.

No ponto de vista da câmera, vemos a cruz incompleta. Ao fundo, o sol está nascendo. Algo, no entanto, faz a régua mexer. Ela se abre, finalmente formando uma cruz completa.



FIM