

1 INT. CORREDOR DO CONSULTÓRIO - DIA 1

Há uma placa na porta que diz: DRA. SANDRA.

2 INT. CONSULTÓRIO - DIA 2

ERIC, de vinte e poucos anos, está sentando com os cotovelos apoiados nas coxas. Ele treme a perna direita, olhando fixamente para o chão.

Em sua frente, DRA. SANDRA, de unhas pintadas segurando o caderno e cabelos escuros presos em um coque. Ela abre seu caderno e pega uma caneta do porta-canetas. Só a vemos de costas.

DRA. SANDRA

Então, Eric... como tem sido os teus últimos dias?

3 EXT. TERMINAL DE ÔNIBUS - DIA 3

ERIC está em uma parada vazia. TRÊS funcionários da companhia de transporte conversam alguma coisa mais longe. Eric seca o suor da testa. ANDERSON, de uns trinta e poucos anos, de barba a fazer e olhos vidrados, usa blusão preto e capuz, atravessa a rua, vindo na direção de Eric.

Eric evita de olhar para o homem.

ANDERSON

Ei, tu é o Eric?

ERIC

Sou.

ANDERSON

E aí, meu bruxo, tá esperando faz tempo?

ERIC

Não.

O homem tira do bolso de seu blusão um console portátil de uns vinte centímetros de largura, com uma tela bem no centro, e dos lados da tela, botões de vários tamanhos.

ANDERSON

Ó, tá aqui, meu.

Eric tira a mochila de um dos ombros e a abre. Pega o console do homem e olha o objeto de todos os lados.

Anderson tira um cigarro do bolso e acende. Ele olha para os lados.

(CONTINUED)

Eric vê um botão pequeno nas costas do console e aperta o botão. O console liga. Na tela preta, a mensagem CARREGANDO DADOS DO USUÁRIO aparece. Anderson olha para o Eric.

ANDERSON

Cara, tu tá louco? Vai ligar esse treco aqui?

ERIC

Oi?

Anderson se aproxima de Eric e ele finalmente olha para o homem. Eric recua, segurando a mochila.

Os dois se encaram.

ANDERSON

Me passa a grana.

ERIC

É... é duzentos, né?

ANDERSON

É, sim.

Anderson olha para os lados. Eric tira a carteira da mochila, pegando o dinheiro.

ANDERSON

Cara, só um aviso: quando terminar de jogar tudo, só passa adiante.

ERIC

Como assim? Quantos jogos são?

ANDERSON

Depois não diz que não te avisei, meu.

O homem pega a força o dinheiro da mão de Eric e sai caminhando. Ele observa Anderson se afastando.

Eric olha para o console. Na tela preta agora aparecem três jogos: BUS FIGHTER, NIGHT CEMETERY FIGHTER e CENTRAL PARK FIGHTER.

Ele tenta jogar o *Bus Fighter*, mas aparece uma mensagem na tela dizendo: LUGAR EQUIVOCADO. O JOGO NÃO PODE SER EXECUTADO AQUI. Ele tenta os outros jogos, mas a mesma mensagem aparece.

Um ônibus se aproxima. Eric olha para a mensagem na tela do console. O ônibus para na frente dele e abre as portas. Eric observa os degraus por algum tempo.

MOTORISTA DO ÔNIBUS

Vai subir?

Eric sobe, o motorista fecha a porta e o ônibus incia seu trajeto.

4

INT. ÔNIBUS - DIA

4

Eric senta em um banco ao lado da porta de saída. Respira fundo algumas vezes. Ele olha fixamente para a porta.

ERIC

O medo... só tá dentro da minha cabeça.

Eric olha para o console. O jogo *Bus Fighter* está em *highlight*. Eric seleciona o jogo e o mesmo pergunta: REALMENTE DESEJA JOGAR? SIM OU NÃO. Eric seleciona *sim*. Um SOM eletrônico sai do console. No corredor, perto de Eric, pixels surgem como uma parede e aos poucos se transformam em uma pessoa parecida com Eric, um PERSONAGEM do jogo.

Perto do cobrador, outra parede de pixels se forma e se transforma em uma grande SOMBRA NEGRA, de olhos brancos e um sorriso malicioso. A sombra ataca o personagem de Eric, o fazendo ir parar no fundo do ônibus. Eric fica de boca aberta e olhos arregalados. Ele vê seu personagem apanhando e tenta usar o console. Aperta alguns botões, mas com um soco certeiro, a Sombra Negra faz o personagem de Eric virar milhões de pixels se perdendo pelo ar. A Sombra fica em posição de descanso e seus pixels evaporam. Eric olha para a frente do ônibus. O motorista dirige o ônibus e o cobrador mexe no celular.

CINCO PESSOAS embarcam no ônibus, passam a roleta e sentam em lugares mais a frente.

Eric começa a suar e a tremer a perna. Ele volta a olhar o console. Mais uma vez o *Bus Figther* está em *highlight*. Eric reinicia a partida. Os personagens se materializam no corredor. Eric os observa. Ele usa um botão e vê seu personagem chutando o ar. Depois, pressiona outro botão e o personagem soqueia o ar. A Sombra Negra ataca, mas Eric consegue fazer o seu personagem desviar.

As pessoas olham discretamente para Eric. Ele olha para elas, mas volta para a partida. Eric pressiona dois botões ao mesmo tempo. O personagem levanta a Sombra Negra, lançando ela no fundo do ônibus e com um soco certeiro, o personagem de Eric faz a Sombra Negra virar milhões de pixels, se perdendo pelo ar.

Eric respira aliviado. Nenhuma pessoa está olhando para ele agora. Eric limpa o suor na testa e olha para a janela, com um pouco de sorriso nos lábios. Ele fica sério e se levanta, puxa a cordinha do ônibus. O ônibus para e Eric desce.

5 INT. HALL DO PRÉDIO - DIA 5

Eric atravessa o hall e para em frente ao elevador, observa as portas do elevador por algum tempo. Ele sobe de escadas.

6 INT. APARTAMENTO - SALA - DIA 6

O telefone fixo toca ao lado do sofá. A porta principal abre com um empurrão. Eric fecha a porta enquanto coloca o molho de chaves na fechadura. Ele atira a mochila no sofá. Ele atende o telefone enquanto senta no sofá.

ERIC

Alô.

(pausa)

Oi, mãe.

(pausa)

Não, eu não tava em casa.

(pausa)

Tava na rua, né, mãe.

(pausa)

Não fui.

(pausa)

Sei que tá acabando as coisas em casa, mãe.

Pausa maior.

ERIC

Amanhã não dá, tenho horário com a terapeuta.

(pausa)

Foi tudo bem com ela. Ela, tem uma abordagem diferente.

(pausa)

Quando a gente se ver, eu te falo.

(pausa)

Sim -- mãe, tenho que desligar.

(MORE)

(CONTINUED)

ERIC (cont'd)

(pausa)

Também te amo, tchau.

(pausa)

Eric desliga o telefone. Ele se levanta, pega a mochila e vai para o quarto.

7 INT. APARTAMENTO - QUARTO - DIA

7

Eric procura por algo na mochila enquanto senta na cama. Ele pega o console dentro da mochila. Ele tenta jogar, mas aparece uma mensagem na tela dizendo: LUGAR EQUIVOCADO. O JOGO NÃO PODE SER EXECUTADO AQUI.

ERIC

Night Cemetery... Fighter?

8 EXT. CEMITÉRIO - NOITE

8

Ele caminha lentamente, olhando para os lados. Há muitos túmulos. Ele respira fundo e tira da mochila o console. Eric liga o console e na tela o jogo Night Cemetery Fighter está com o nome em *highlight*.

Eric começa a partida. Do lado esquerdo dele, uma parede de pixels se forma e dela surge o personagem de Eric. Do lado direito, de outra parede de pixels surge a Sombra Negra.

Eric faz seu personagem dar o primeiro ataque, jogando a Sombra Negra para longe. Só que ela se levanta rapidamente e ataca o personagem. Eric defende e depois dá vários socos e chutes consecutivos. A Sombra Negra cai no chão. Tenta se levantar, mas não consegue. Eric faz seu personagem saltar. Voando na direção da Sombra Negra, ele ataca com um chute. Eric ouve risadas. Um calafrio percorre o seu corpo. Seus olhos arregalam.

VOZ DO PAI DE ERIC

Sabia, Eric, que teu primo é o chefe dos comissários daquela empresa? Ele só tem 21!

Eric olha para os lados, procurando por algo.

ERIC

Pai?

VOZ DE MULHER

Nunca vai conseguir.

Tu nunca vai conseguir.

O personagem de Eric apanha da Sombra Negra. Sacudindo a cabeça negativamente, Eric fecha os olhos e aperta o console com força enquanto encolhe seu corpo.

VOZ DO PAI DE ERIC
Não entendo que problemas que esse guri tem.

VOZ DE MULHER
Complexado!

ERIC
(baixinho)
Eu não aguento mais isso...

VOZ DO PAI DE ERIC
Assim eles vão achar que meu filho não presta.

ERIC
(baixinho)
Eu não aguento mais isso...

VOZ DE MULHER
Tadinho.

Eric levanta, aperta alguns botões no console. Seu personagem emite uma pequena luz branca na direção da Sombra Negra.

ERIC
Não!

O personagem e a Sombra Negra se transformam em pixels e se perdem pelo ar. Eric larga o console. Ele sai correndo.

9

INT. CONSULTÓRIO - DIA

9

ERIC
Não sei, acho que os remédios não estão fazendo efeito.

DRA. SANDRA
Os remédios sozinhos não conseguem trabalhar, Eric. Tu precisa trabalhar o teu autocontrole também.

ERIC
(sacudindo a cabeça negativamente)
Não consigo. Não tô conseguindo.

DRA. SANDRA
É só lembrar que o medo está dentro da tua cabeça. Se está dentro dela, então tu consegue controlar.

(CONTINUED)

Eric respira fundo, apoiando a cabeça em sua mão.

ERIC

Só sei que não aguento mais isso, dra. Todo esse medo, essa angústia... As pessoas não podem ser tão malvadas assim, né?

10 INT. APARTAMENTO - QUARTO - DIA 10

Na cama, Eric acorda com um susto. Ele leva a mão na cabeceira da cama, pega o celular e verifica que hora são. 09:54. Ele se destapa e vai para --.

11 COZINHA 11

Na bancada, Eric, apressado, pega o frasco de remédio e coloca um remédio na boca, abre a geladeira, pega uma garrafa d'água e bebe. Na geladeira, uma anotação diz: QUARTA, DIA 22, 10h. Eric deixa a garrafa em cima da bancada.

12 INT. APARTAMENTO - SALA - DIA 12

Eric pega a mochila de cima do sofá e coloca no ombro. Ele abre a porta da rua e sai de casa.

13 EXT. RUA - DIA 13

Eric anda apressado olhando para o chão. Ele desvia das pessoas que cruzam seu caminho. Um SOM de ônibus arrancando faz Eric olhar para sua direita. Há várias pessoas em uma parada. Eric tira o celular do bolso e verifica as horas: 10:07.

MUITAS PESSOAS estão espalhadas pela parada. Eric para um pouco distante da parada, procurando algo em sua mochila. Ele congela. Seus olhos arregalam, sua mão tremula sai lentamente da mochila. Nela está o console. Eric corre.

14 INT. APARTAMENTO - SALA - DIA 14

Eric está suando e com respiração ofegante. Ele atira a mochila no sofá, coloca o console na mesa de centro e vai para o computador. Ele mexe o mouse e a tela liga.

Eric abre seu e-mail e rola a página por um bom tempo. Seus olhos estão arregalados, escorrendo suor de sua testa. Dentre eles, o título: VENDENDO CONSULE PORTÁTIL BEM BARATINHO e Eric clica no e-mail.

Os olhos do Eric percorrem a tela do computador. Ele pega o celular do bolso e digita alguns números. Ele coloca o celular no ouvido e caminha pela sala, observando o console em cima da mesa de centro. Eric seca o suor com a manga do casaco.

ERIC

Merda!

Eric tenta telefonar mais uma vez. Ele senta no sofá, suas pernas chacoalham. A ligação é atendida.

ERIC

Alô? Oi, é o Anderson?

INTERCONECTADO COM:

15

EXT. LAJE DA CASA DE ANDERSON - DIA

15

ANDERSON

É, sim.

ERIC

É... eu comprei um console...

ANDERSON

Ah, cara! Sabia que tu ia me ligar!

ERIC

(se levantando)

Como assim?

ANDERSON

É que todo mundo liga pro dono anterior...

ERIC

Não entendi.

ANDERSON

Meu bruxo, olha só, até já sei qual é a pergunta e a resposta é não. Não tem como se livrar desse treco aí até jogar tudo, beleza?

Eric anda pela sala, passando a mão na testa.

ERIC

Eu... eu praticamente joguei ele fora, mas ele apareceu de novo.

ANDERSON

Não tem como se livrar, cara! É vai ou raxa! Mas ó, depois que tu terminar, tu vai se sentir melhor. Cara, tenho que resolver umas paradas aí. valeu!

ERIC

Alô?

(CONTINUED)

Eric olha para o celular. Na tela diz: CHAMADA ENCERRADA. Eric sacode negativamente a cabeça e atira o celular no sofá. Ele respira pela boca, observando o console.

Eric senta no sofá sem tirar os olhos do console. Sua respiração fica cada vez mais profunda. O rosto dele está suado.

POV de Eric: está com a visão turva.

Eric pega sua mochila e tira um frasco branco. Ele pega um comprimido na mão e o toma. Ele volta a olhar o console.

Eric levanta, pega o console e o atira no chão. O console desliza pelo chão e para perto de uma parede. Eric pisa agressivamente no console. As peças se espalham pela sala.

Eric se atira no sofá com os braços abertos na guarda, ainda com dificuldades de respirar. Aos poucos, sua respiração se acalma. Seus olhos se fecham.

16 INT. APARTAMENTO - SALA -FIM DE TARDE 16

Eric ainda está no sofá com os braços abertos na guarda, ele abre um pouco dos olhos. Respira fundo. Ele joga seu tronco pra frente, colocando as mãos no rosto.

Eric permanece um tempo nessa posição. Lentamente, ele tira as mãos dos olhos, olhando para a mesa de centro. O console está inteiro em cima da mesa.

Eric soca na mesa de centro, grunhindo alto com o cenho franzido. Ele pega o console e coloca dentro da mochila; pega o celular e coloca no bolso da calça. Ele sai, batendo a porta atrás de si.

17 EXT. RUA - FIM DE TARDE 17

Eric caminha em uma rua pouco movimentada. Ele leva a mão no bolso da calça e retira seu celular. Ele está recebendo uma chamada: DRA. SANDRA.

Eric guarda o celular novamente no bolso.

18 EXT. PARQUE CENTRAL - NOITE 18

PESSOAS andam em pequenos grupos, sorrindo e conversando. Eric para na parte central do parque. Da mochila, ele retira o console. Ele olha para as pessoas que cruzam por ele, todas seguem suas vidas normalmente.

Eric respira fundo e liga o console. O nome do jogo *Central Park Fighter* está em *highlight*. Ele pressiona o botão para iniciar a partida.

PAI DE ERIC, aparenta sessenta e poucos anos, semblante sério, se aproxima.

PAI DE ERIC

Eric.

ERIC

Pai? Que o senhor tá fazendo aqui?

Pessoas caminham perto de Eric. Ele tenta se esquivar e se encolher, mas elas esbarram nele. Eric empurra as pessoas para conseguir olhar para o seu pai, mas ele não está mais lá. Mais e mais pessoas cruzam o caminho de Eric, o impedindo de andar.

Duas paredes de pixels aparecem, dando vida novamente a Sombra Negra e ao personagem de Eric. O pai aparece nas costas de Eric.

PAI DE ERIC

Eu que te pergunto, não é tu que odeia gente? Que tá fazendo aqui no meio desse parque?

Eric vira para seu pai, tenta tomar distância, mas as pessoas continuam esbarrando nele.

Eric escuta um SOM DE SOCO. Ele vira para a Sombra Negra e seu personagem. O personagem de Eric está caído no chão, sendo chutado pelo oponente.

Eric aperta vários botões ao mesmo tempo, mas nenhum funciona corretamente.

O pai de Eric olha fixamente para ele.

PAI DE ERIC

Que palhaçada é essa, Eric? Esse parque que tu me fez passar vergonha?

Eric desliga o console, já com lágrimas escorrendo nas bochechas, mas seu personagem continua apanhando. Eric se vira para ir embora. ALGUÉM esbarra em Eric. O console cai de sua mão. Eric se abaixa para pegar o objeto. ALGUMAS PESSOAS ficam olhando, cochichando entre elas. Eric respira pela boca. As pessoas vão se afastando.

MULHER

Eu te disse. Ele precisava de uma criação melhor. Devia ter mandando ele pra mim. Tinha resolvido o problema dele.

Eric se vira para o pai. A MULHER, de quarenta anos, cabelos avermelhados, de corpo atarracado, está ao lado dele.

PAI DE ERIC
Não te falei, Eric? Eles vão
achar que meu filho não presta.

Mais pessoas vão se juntando na volta. Seus rostos vão se desfigurando e ele escuta suas vozes, não compreendendo o que dizem.

MULHER
Tadinho, é complexado.

O personagem de Eric ainda está no chão, levando chutes da Sombra Negra.

Uma multidão sem rosto observa, elas cochicham entre si.

VOZ 1
Por que não desiste logo?

VOZ 2
Mas por que tu é assim?

VOZ 3
Olha só pra ele.

A Sombra Negra olha sorrindo para Eric. A respiração de Eric fica cada vez mais rápida.

Cinco paredes de pixels aparecem. CINCO SOMBRAS NEGRAS surgem, chutando o personagem de Eric.

PAI DE ERIC
Responde, moleque!

Eric se encolhe, seu rosto está suado e cheio de lágrimas. Fecha os olhos, sacudindo a cabeça negativamente.

VOZ DE DRA. SANDRA
É só lembrar que o medo está
dentro da tua cabeça. Se está
dentro dela, então tu consegue
controlar.

Eric abre os olhos, com um pequeno sorriso no rosto. Ele liga o console e começa a jogar.

Seu personagem dá uma rasteira nas Sombras e elas caem. Eric faz seu personagem se afastar das Sombras.

Cada vez mais, seu pai e a Mulher vão se aproximando de Eric, falando coisas incompreensíveis. A multidão também vai se aproximando dele. OUVIMOS vários sussurros.

As Sombras se levantam, saltando todas juntas em direção do personagem de Eric. Ele usa uma sequência de botões que faz seu personagem soltar um brilho branco na direção das Sombras.

ERIC

Não!

Eric olha para os lados. As pessoas andam em pequenos grupos, sorrindo e conversando normalmente. Eric olha para o console. Na tela diz: BATERIA FRACA. DESLIGANDO. JOGO SALVO.

Eric relaxa os ombos. Ele sorri.

19 INT. APARTAMENTO - SALA - DIA 19

Eric puxa a cadeira do computador e senta. Ele mexe o mouse, a tela liga. Ele abre um site de classificados na internet. Ele leva o mouse até INSERIR ANÚNCIO. No título do anúncio, Eric coloca: VENDO CONSOLE BEM BARATINHO.

20 INT. CONSULTÓRIO - DIA 20

Dra Sandra fecha seu caderno e o coloca sobre a mesa.

DRA. SANDRA

Então, podemos fazer uma estratégia diferente...

Eric olha para a dra.

ERIC

Como assim?

DRA. SANDRA

Uma distração, quem sabe. Algo que seja do teu agrado, Eric.

21 INT. APARTAMENTO - SALA - DIA 21

Eric olha para a mesa de centro. Nela está o console.