

Feed your head

Maria Fernanda Bin

mariafernandabin@gmail.com

1. QUARTO DE ALICE - INT / NOITE

Alice, 22 anos, arruma-se para sair à noite. Veste um vestido azul rodado e enfeita os cabelos com uma fita preta. No quarto, ainda, houve gritos chamando por seu nome. Quando olha pela janela um grupo de três amigos, Íris, Chico e Clara, todos na faixa dos 20 anos, estão rindo e chamando-a, parecendo já um pouco alterados pela bebida.

CLARA

Alice, desce logo! Se a gente perder a lista VIP por sua causa você vai pagar minha entrada!

2. ÔNIBUS - INT / NOITE

No ônibus a caminho para a boate, Alice e Íris sentam-se lado a lado, enquanto os outros dois amigos estão sentados nos bancos altos do ônibus, atrás delas.

ÍRIS

(pegamos o diálogo no meio)
Claro que eu já sonhei com isso, todo mundo já sonhou com isso! Mas assim, toda a noite? Você já foi numa psicóloga?

ALICE

Tá louca? E eu iria falar o que?
"-Oi, tô aqui porque sonho que tô caindo e um buraco! Sonho aliás que 99% da população tem. Me trate!"
Prefiro não, mas obrigada pela preocupação.

ÍRIS

Ai Alice, 99% da população tem esse sonho sim, mas não toda noite. E outra...

ALICE

(interrompendo Íris)
Ai, tá bom, eu já entendi. Vou fazer alguma coisa sobre isso, tá?
Mas não hoje, hoje eu quero só ficar de boa.

Vemos as luzes da rua refletidas no rosto excitado de Alice, através do vidro do ônibus.

3. PISTA DE DANÇA - INT / NOITE

Já dentro da festa, Alice dança com seus amigos ao som de música eletrônica. As luzes da pista de dança embaralham sua vista. O lugar está cheio e abafado, e a música que toca é muito alta. Alice se dirige aos seus amigos:

ALICE

Eu vou no bar pegar algo pra beber.
Vocês querem alguma coisa?

CHICO

(gritando)
Que???

ALICE

(agora também gritando)
Eu vou no bar... Ah, deixa! Eu já
volto, tá?!

4. BAR - INT / NOITE

Enquanto espera sua vez de ser atendida, Alice repara em uma moça que conversa animadamente com o barman: Marina tem cerca de 27 anos, é alta e usa um chapéu coco verde. Alice se aproxima a tempo de ouvi-la terminando seu pedido.

MARINA

Um avulso e um chá escocês, por
favor. Gelado.

Enquanto espera o funcionário voltar, Alice senta-se em um dos bancos espalhados pelo balcão. A moça vê Alice e se aproxima.

MARINA

Olha, se você for esperar sentada
pra te atenderem... Vai ficar
esperando mesmo. Aqui o atendimento
não é muito bom.

ALICE

É a primeira vez que venho, então
não sei muito como funciona.

MARINA

Espera que eu te ajudo.

Enquanto fala, a moça se debruça no balcão e rouba uma água e duas cervejas. Puxa Alice pela mão e leva-a para o outro lado do bar.

(CONTINUA...)

MARINA

(rindo e oferecendo a água e
uma das cervejas)
Pronto, tá aqui sua água. E um
presente de boas vindas ao bar.

Alice, apreensiva, hesita em aceitar as garrafas.

MARINA

Calma, relaxa! Tá, deixa eu me
apresentar: meu nome é Marina e eu
trabalho aqui no bar, mas hoje é o
meu dia de folga. Eles vão marcar
isso na minha conta depois, tá tudo
bem.

ALICE

E como eu vou acreditar em você? Eu
nem te conheço.

As duas riem e se olham.

MARINA

Me conhece hoje então que eu te
mostro como funcionam as coisas por
aqui.

5. PISTA DE DANÇA - INT / NOITE

Alice e Marina dançam juntas e trocam alguns toques. A noite
passa e elas permanecem juntas dançando.

6. SAÍDA DA BOATE - EXT / MADRUGADA

Alice e Marina estão separadas dos amigos de Alice, se
despedindo. Não ouvimos o que elas dizem.

Alice volta para o grupo.

ÍRIS

Aaaah, finalmente! Tá, e agora a
gente pode saber quem é ela?

ALICE

(sorrindo, distante)
Uma amiga...

7. QUARTO DE ALICE - INT / DIA

Na manhã seguinte, Alice, visivelmente de ressaca, acorda em seu quarto com o toque de seu celular. Nele, uma mensagem: "Drink me, baby, and I'll eat u. 21hrs passo pra te buscar. M." Ela dá um sorriso e volta a dormir.

8. ENTRADA DA CASA DE ALICE - EXT / NOITE

No horário combinado, Alice ouve uma buzina de carro. Em frente a sua casa estão parados dois carros, com várias pessoas, todos amigos de Marina. Elas se cumprimentam com um abraço.

MARINA

Então, um amigo meu tem algumas bebidas em casa e chamou a gente para ir lá, ouvir uma música e conversar... Que acha? Vai ser legal, eu juro.

Alice, nervosa mas excitada, se deixa levar e entra no carro.

9. CARRO - INT / NOITE

Sentadas no banco de trás do carro de um dos amigos de Marina, elas riem e se beijam enquanto "Whole Lotta Love" toca alto no rádio.

10. CASA DO AMIGO - INT / NOITE

Alice estão sentadas no chão, perto de uma vitrola. Os amigos de Marina está espalhado pela sala, em grupos de três ou quatro pessoas, bebendo, rindo e conversando. Todos parecem estar se divertindo. Marina chega com duas garrafinhas de cerveja e entrega uma a Alice. As duas conversam enquanto Marina vasculha uma caixa de LPs.

MARINA

Tá, agora só falta uma música. Vou escolher uma aqui pra gente.

Ela retira um disco da caixa e coloca na vitrola. Jefferson Airplane toca ao fundo, misturado aos sons de vozes e garrafas. Um baseado aparece na mão de Marina.

MARINA

Já ouviu falar dessa banda?

(CONTINUA...)

ALICE

Não, nunca.

MARINA

Ah, então você vai adorar. Certeza!
A partir de agora então esse álbum
vai me lembrar você.

Marina passa o baseado para Alice que, após algumas tragadas, passa para uma moça sentada em uma poltrona, próxima a elas. Quando olha para Marina, ela está tirando um saquinho plástico do bolso. Dentro do saquinho, dois pedacinhos de papel, ambos desenhados com a estampa de um coelho branco. Daniele pega um dos papéis e coloca na boca de Alice que aceita, parecendo não entender muito o que está acontecendo.

11. CASA DO AMIGO - INT / NOITE - MAIS TARDE

Alice e Marina ainda estão sentadas no chão e algumas garrafas de cerveja vazias estão ao lado delas. Meio confusa, algo estranho acaba por chamar a atenção de Alice: no canto de uma das paredes da sala há um buraco, como se alguém tivesse abrido a marretadas uma passagem para o outro lado da parede. Ela se levanta para olhar o buraco mais de perto e, quando olha para o outro lado da parede, vê um jardim. Espantada com aquilo, Alice tenta chamar a atenção das outras pessoas, mas ninguém parece interessado em olhar para ela, nem mesmo Marina, que fica girando seu chapéu entre os dedos ininterruptamente. Desistindo de tentar chamar alguém, Alice resolve passar pelo buraco.

12. JARDIM DAS FLORES - EXT / DIA (ANIMAÇÃO)

Alice anda em direção ao que parece ser o centro do jardim. Conforme ela vai andando, vai descobrindo uma quantidade enorme de flores, de todos os tamanhos e espécies. Quando mais ela penetra no jardim, mais as flores vão mudando de aspecto, como se seus miolos fossem gradativamente tomando formas humanas. Uma das flores fala com Alice.

FLOR

Mas aqui não é lugar de flor que anda, menina-flor. Flor que anda é só do outro lado do buraco.

Alice ri, nervosa e desorientada. Corre pelas flores, enquanto elas falam com a menina frases que não conseguimos entender do que se trata. Ela deita em um gramado, ao pé da flor maior e central do jardim que, com um rosto bondoso, se dirige a Alice enquanto ela cai no sono.

(CONTINUA...)

FLOR-MÃE

Flor que anda, menina-flor. Flor
que anda...

13. QUARTO DE ALICE - INT / DIA

Alice acorda em sua cama, e parece confusa: ela não sabe como chegou ali. Sua última lembrança é daquele jardim e das flores. Pega seu celular e seleciona o contato de Marina. Ela fala enquanto anda pelo seu quarto.

ALICE

(ao telefone)

Oi! Não, só queria agradecer por terem me deixado aqui em casa ontem... Sim, foi ótimo! Não, não rs, só acabei de acordar, tô meio confusa ainda rs. Hm, e hoje? Tem planos?

14. CASA DE MARINA - INT / NOITE

Marina e Alice tomam mais uma dose do papelzinho com o coelho.

ALICE

Escolhe outra musica pra gente, gostei da de ontem.

MARINA

Gostou é? Sabia! Tá, deixa eu só pegar um vinho pra gente então e aí coloco um som.

Enquanto Marina se dirige a cozinha, Alice repara em um buraco próximo a porta, muito parecido com o da noite anterior. Olhando através dele, Alice vê uma paisagem diferente do jardim que ela conheceu. Sem esperar por Marina, Alice atravessa o buraco mais uma vez.

15. CAMPO - EXT / DIA - ANIMAÇÃO

Desta vez Alice está num campo enorme, todo gramado. Passando por ela, cartas de baralho com pernas, mas sem rostos, correm desgovernadas. Sem saber porquê, Alice começa a correr junto com as cartas, esbarrando nelas e girando naquele mar de cartas de baralho. A moça olha ao longe e avista milhares de pedras rolando em direção a onde ela e as cartas estão. Mesmo o solo do campo sendo todo plano, os pedregulhos rolam cada vez mais rápido e, quando se

(CONTINUA...)

aproximam, Alice vê que as pedras são, na verdade, milhares de cabeças rolantes. Ela continua correndo com as cartas, agora tomando cuidado para pular aquelas cabeças. Alguns segundos depois, a cabeça de Alice começa a querer descolar-se do pescoço. Ela tenta segurar sua cabeça no lugar. A cabeça separa-se um pouco, mas Alice a puxa de volta. Novamente a cabeça tenta se afastar do pescoço, conseguindo ir um pouco mais longe, mas novamente, com esforço, Alice a traz novamente junto ao pescoço. Na terceira tentativa, a cabeça de Alice é mais forte que os braços da menina, e consegue se soltar. Ela voa até encontrar o chão e sair rolando junto com as outras milhares de cabeças.

16. SALA DE MARINA - INT / MANHÃ

A cabeça rolante de Alice funde-se com uma cabeça grudada no corpo, mas não mais no campo e sim no sofá da casa de Marina. Ela abre os olhos e olha para fora da janela, vendo que já é de manhã. Se levanta atordoada e segue em direção a cozinha, procurando a moça.

17. COZINHA DE MARINA - INT/ MANHÃ

Marina está apoiada no balcão, passando um café.

MARINA

Oxi, mas acordou a margarida? Tava ficando preocupada já.

ALICE

É, acho que capotei ontem. Ainda não estava recuperada da outra noite rs

MARINA

Percebi mesmo, quando cheguei com o vinho você já tava desmaiada. Até tentei te acordar, mas tava dormindo que nem uma pedra rs.

18. PORTA DA CASA DE MARINA - EXT/DIA

Alice, já recomposta, fecha a porta do apartamento de Daniele atrás de si. Em sua mão, vemos apertado um saquinho plástico, com vários papeizinhos do coelho.

19. BANHEIRO DE ALICE - INT/DIA

Alice toma um banho demorado. Fica muito tempo parada embaixo do chuveiro, enquanto a água passa por seu corpo. A música White Habbit, do Jefferson Airplane, toca ao fundo, mas não é possível entender a fonte do som.

20. QUARTO DE ALICE - INT / DIA

No seu quarto, já vestida, ela abre o saquinho e retira alguns pedacinhos de papel. Coloca-os na boca e espera. Não demora muito e Alice encontra outro buraco numa das paredes de seu quarto. Ela atravessa sem hesitar.

21. CAMPO - EXT / DIA - ANIMAÇÃO

Um cogumelo gigante está em frente a Alice e milhares de lagartas coloridas estão se alimentando dele. Ela tenta rodear o cogumelo, mas por mais que ela ande, não consegue dar a volta completa. Começa então a tentar subir e, quando termina a escalada, vê que a borda oposta daquele gigante cogumelo está muito além no horizonte. Voltando sua atenção para as lagartas, Alice repara que elas aumentaram de número e parecem se multiplicar a cada segundo. Vão chegando cada vez mais perto da menina até tocá-la e, desistindo do cogumelo, as lagartas começam a comer Alice. Desesperada, ela tenta se livrar dos bichos, correndo e chutando. Sem perceber, Alice se aproxima da margem do cogumelo, caindo num precipício.

22. QUINTAL DA CASA DE ALICE - EXT/DIA

Deitada de barriga para baixo, no quintal de sua casa, Alice acorda. Vê que em sua mão ainda está o saquinho. Pega todos os pedacinhos de papel ali dentro e coloca em sua boca. Um buraco abre-se no gramado e ela se joga para dentro dele.

23. BURACO - ANIMAÇÃO

Alice cai pelo buraco. Ela cai cada vez mais a e mais rápido, porém o buraco é muito fundo e ela parece nunca chegar ao final. Enquanto cai, várias coisas passam por ela: chapéus, cartas de baralhos, cogumelos, copos de bebidas, coelhos, cabeças, lagartas, LPs. Alice olha para o fundo do buraco e, no lugar do solo, uma cara de um gato roxo a espera. Enorme, com dentes maiores ainda dentro de uma boca escancarada. Alice tenta impedir a queda livre, se agarrando aos objetos e as paredes, mas não consegue. Passa direto pela bocarra do animal, que a engole de uma vez, e abre um sorriso maior que o anterior.