

Roteiro de Curta-Metragem.
Adaptação da obra literária “Cidade de Deus”, de Paulo Lins.

Sônia Regina da Silva

1º. Tratamento

Março 2023

1 EXT. RUELAS DA CIDADE DE DEUS – DIA 1
O sol é ardido nos BECOS da Cidade de Deus, onde PELÉ e PARÁ ASSALTAM os distribuidores de gás, já acostumados com essa violência, a qualquer momento da luz do dia.
PELÉ e PARÁ são parceiros do crime há mais de 15 anos, conhecidos como a dupla dos cabelos raspados, tatuados no pescoço e que usam brincos chamativos.

VOZ DO PELÉ

(Gritando)

Porra, PARÁ! Vamos estremecer esses MERDAS de susto!
Pega as carabinas e aponta todas para o alto lançando uma chuva de balas! Até Deus nos temerá...

Ouve-se as gargalhadas de Pelé. Tiros são lançados para tudo quanto é lado. E os dois descem vielas abaixo... saltitantes... donos de si... sem nada temerem...

PARÁ

(Respondendo)

Aqui nestes BECOS quem manda somos NOIS, tá ligado!
Quem faz as LEIS aqui somos NOIS, PORRAAAA!!!



PELÉ

(resmungo)

Papo é um só: ou tá com Nois, ou tá contra Nois. Se vim de
gracinha vai ficar de exemplo...!!!

Essa é a LEI que impera nas VIELAS da Cidade de Deus.

PARÁ

(complementa)

Aqui somos a FORÇA... usamos o ódio para
conseguir um diploma, MORÔ!!! Somos o Diabo com
chifres e caldas, MANO.

2 EXT. SEXTA-FEIRA – NOITE

2

Às sextas-feiras, sempre à noitinha, por volta das 23 horas, nas vielas mais ermas e
escuras que existem na Cidade de Deus, Inferninho e Tutuca assaltam em grande
estilo.

INFERNINHO

Vamos assaltar aqueles cinco taxistas babacas, que estão ali
mais adiante... E se os OTÁRIOS resistirem, passa fogo
neles, Tutuca!

TUTUCA

Deixa comigo, irmandade! Encrencou é passar dessa para
outra!

NARRADOR (V.O)

Nem os taxistas escapam da bandidagem. O plano de roubar
as vítimas facilita na compra de mais armas e munições. Essa
é a realidade da comunidade da Cidade de Deus.



3 INT. BOTEQUIM PORTA DO CÉU – DIA

3

O Botequim, chamado Porta do Céu, na Cidade de Deus, é o ponto de encontro entre os bandidos. Ocorre às 10 horas da manhã, aos sábados, o tráfico de armas e munições. Este boteco tem dois andares: o primeiro é o da recepção dos traficantes e no segundo há uma imensa sala, com ampla mesa redonda e gigantescos armários, contendo um arsenal de armas e munições. Os fregueses estão todos de calção e chinelos... e de olhares atentos durante a negociação de compra e venda das pistolas, metralhadoras, munições e fuzis pesados, de canos pretos e longos, que servem de proteção e poder para a bandidagem da Cidade de Deus, durante os acertos de conta. E, Inferninho e Tutuca são os frequentadores mais assíduos do local.

Armando, ex-policial militar, é conhecido como o intermediador entre os bandidos, Inferninho e Tutuca, e o chefe da máfia do tráfico, o investigador Belzebu, que nunca teve a sua identidade revelada.

INFERNINHO

(dirigindo-se à Armando)

Aí, Armando... O que você tem de bom hoje para oferecê?
Quero armas de qualidade, mermão!

(CONT.)

3 CONT.:

3

ARMANDO

(sujeito magricelo, pescoço longilíneo
e cabeçudo responde com a voz trêmula)

Tenho armas e munições maneiras...

INFERNINHO

(saca a sua pistola, arregalando os olhos,
avança em direção à Armando)



Sem trapaças, rapá! Quero a PORRA das pistolas.

ARMANDO

(transpira ao responder)

Irmão, aqui tudo é maneiro.

TUTUCA

(cerca Armando e põe a mão atrás do calção para puxar a arma e o empurra para trás)

Cumé que é, Armando? Vai dar as porras das armas ou não?

ARMANDO

(responde para Tutuca, depois de dar uma rápida tragada num baseado para relaxar)

Tu tá enlouquecido!! Vira essa arma pra lá! O que prometo eu cumpro, mermão! Inferninho e Tutuca se acalmam... afastam-se de Armando. Minutos após às negociações, os bandidos querem saber sobre a identidade de Belzebu. Eles insistem em conhecê-lo e Armando desconversa. O clima “esquenta”, novamente, no botequim.

INFERNINHO

(bastante irritado enquadra Armando)

Qual é a sua mermão? Deixa de ser otário! Vai falar quem é o Belzebu ou prefere ficar a sete palmos debaixo da terra?

(CONT.)

3 CONT.: (2)

3

NARRADOR (V.O)

Armando amedrontado treme bastante... mantém-se calado, por alguns instantes, até tomar coragem, na primeira distração dos bandidos ao pegarem as suas armas, para sair correndo rumo mato adentro do terreno baldio, que fica ao lado do boteco.

A perseguição está instaurada. Os bandidos correm, atiram e gritam.



4 EXT. TERRENO BALDIO - MATAGAL – MANHÃ 4

Armando esconde-se no matagal do imenso terreno baldio, local abandonado e perfeito para esconderijo, onde assaltos também acontecem. Inferninho e Tutuca procuram Armando, mas nada de encontrá-lo. E a raiva dos bandidos vai aumentando cada vez mais.

INFERNINHO

(pula com muito ódio e atira para o alto)

Ouve-se som de tiros... e as pessoas de dentro do botequim saem gritando e correndo ao mesmo tempo em que seus corpos trombam entre si. O medo se instaura na rua, onde fica o boteco do tráfico entre os bandidos.

BANDIDOS

(vão em direção aos moradores)

Vamos circulando... saiam da frente, seus FILHOS DA MÃE!!! Chispam daqui!!

Durante a perseguição a Câmera acompanha o corre-corre furioso dos bandidos atrás do Armando. Os bandidos se dividem. Têm sede de vingança. Acionam outros bandidos da viela, entre eles estão Pelé e Pará.

TUTUCA

(está na linha de frente... passa as instruções da perseguição aos outros bandidos)

Vocês adentram o terreno pelos fundos. Eu fico na retaguarda. Esse MERDA, não escapa!! Suas HORAS estão CONTADAS.

(CONT.)



4 CONT.:

4

Inferninho IRADO acende um baseado com o gosto da VINGANÇA.

INFERNINHO

(pensa alto)

O veneno é forte, mas só mata os fracos! Otário desgraçado!!!

TUTUCA

(tenta consolar Inferninho)

Na MORAL!! Deixa comigo, parceiro! Quem mata um inimigo... vira HERÓI!

A emboscada é planejada para logo mais à noite.

5 EXT. TERRENO BALDIO – MATAGAL – NOITE

5

Começam as buscas desenfreadas. Os bandidos furiosos adentram no matagal com suas metralhadoras e lanternas... e nada de encontrar Armando... vão adentrando... adentrando cada vez mais... e nenhum vestígio do cabra! À esquerda e à direita do terreno nenhuma irregularidade. Porém, mais adiante, bem ao centro do matagal... algo parece estar errado... Há resquícios de muito sangue no matagal, mas nenhum corpo é encontrado no local.

TUTUCA

(berra no meio do matagal)

Que MERDA é essa!!! Armando... ahhh seu cabra!!! quando te encontrar nada de você sobrar para contar a história! Seu BOSTA!!!!

Nesta altura, o relógio marca 1h da madrugada, e os bandidos retornam à rua onde fica o botequim.

NARRADOR (V.O)

E o mais estranho de tudo, é quando regressam daquele matagal escuro e ermo... pois, Tutuca e seus comparsas se deparam com uma enorme caixa preta em frente ao boteco.



6 EXT. RUA DA VIELA – EM FRENTE AO BOTEQUIM – NOITE 6

É noite de lua cheia e a calçada do botequim está iluminada. A viela não tem uma viva alma, mas aí está a sinistra caixa preta, com um enorme laço amarelo, em frente ao boteco.

TUTUCA

(curioso para saber o que há na caixa)

Que raio de caixa é essa!!! Vou abrir e acabar logo com essa parada.

O bandido ao abrir a caixa se depara com algo muito estranho. Parece ser um objeto volumoso e, ainda, contendo muita palha em seu interior. Tutuca, muito intrigado, desvenda o mistério ao tirar toda a palha que envolve o aparente objeto... e descobre que este possível objeto é a própria cabeça de Armando. Tem, somente, esta parte de seu corpo na caixa. E, ainda, ao lado, em meio a muito sangue, há um bilhete assinado: “Belzebu”.

NARRADOR (V.O)

Os bandidos, Pelé e Pará, gargalham alto pela derrota de Armando. Inferninho e Tutuca comemoram a liderança, na Cidade de Deus, com chuvas de bala para o alto berrando: “Aqui somos a força!!”

7 ARQUIVO – CRÉDITOS FINAIS 7

Entram cenas finais de arquivo de telejornal com notícias sobre os bandidos que fazem história na Cidade de Deus. O bandido Pará morre aos 50 anos, em confronto com a polícia, enquanto traficava armas no Botequim “Porta do Céu”, na Cidade de Deus, e seu parceiro Pelé, muito doente, em virtude da idade, até hoje, está preso em um Presídio de Segurança Máxima, no Rio de Janeiro. E Inferninho e Tutuca, ainda, vivem no mundo do crime.

