

Sugestão da vinheta do Projeto Animação: um 14 BIS animado passa pela tela, soltando as letras que caem formando a palavra ANIMAÇÃO. O avião sai, faltando o O final. Ele entra voando, com um chapéu e bigodinho à la Santos Dumont, e toma o seu lugar completando a palavra.

roteiro

ALBERTINHO

SEQUÊNCIA 1

Vitória, 2006.

Na sala de casa, Albertinho está na janela, esperando alguma coisa. Ao longe, começamos a ouvir o barulho de um avião que se aproxima. O garoto fica em pé no sofá para ver melhor, e vemos passar um jato, grande, em movimento de subida.

Albertinho é só empolgação.

Sua mãe entra na sala, irritada, corre até a janela, e fecha a cortina.

MÃE

Albertinho, eu não agüento mais falar pra você.
Já pro quarto, garoto, vai fazer o dever! Chega de ficar de fantasias!!

Emburrado, Albertinho entra no seu quarto. Senta na cama e, deixando do lado os livros da escola, se imagina pilotando um avião.

SEQUÊNCIA 2

Pela janela do quarto de Albertinho, o dia se torna noite. Seu pai entra no quarto trazendo um livro debaixo do braço.

Senta na cama ao lado do filho, e abre o livro. Na capa, o rosto de Santos Dumont.

PAI

Meu filho, deixa eu te contar a história de um outro garoto que gostava de sonhar...

aparece na tela o título do filme: ALBERTINHO

DAQUI ATÉ O FINAL DO FILME, SUGERIMOS APENAS O USO DA TRILHA SONORA MUSICAL E DOS EFEITOS SONOROS, SEM DIÁLOGOS.

SEQUÊNCIA 3

Uma cegonha aparece voando nos céus de uma fazenda. Traz dentro da sua sacola um bebê que, curiosamente, já tem bigode e usa um chapéu como os que classicamente associamos à imagem de Santos Dumont. O bebê ri alto e balança os braços, feliz da vida com o vôo.

SEQUÊNCIA 4

Do seu berço, o bebê Santos Dumont (sempre de bigode e chapéu) vê os pássaros que voam do lado de fora da janela. Empolgado, escala a grade do berço, e se lança numa tentativa de vôo que parece funcionar por um segundo... mas termina com ele estatelado no chão.

Ele chora, mas logo olha de novo os pássaros. Levanta-se, engatinha até o berço, escala de novo e se lança mais uma vez. Parece voar um pouco mais, mas de novo desaba no chão. Chora rapidamente, e já começa nova escalada.

SEQUÊNCIA 5

O menino Santos Dumont sai da fazenda, e anda pelos campos. Chegando em frente a uma cerca, sobe nela, e puxa da mochila um papagaio de papel que logo empina. Corre pelo campo vendo o papagaio que voa.

SEQUÊNCIA 6

Dentro de casa, a mãe de Santos Dumont lê uma história de um livro. Na sua imaginação vão se formando imagens que contam o mito de Ícaro, o homem que tentou voar com asas de cera, e que ao chegar perto do Sol acabou caindo. Santos Dumont parece triste com a queda de Ícaro.

SEQUÊNCIA 7

No colégio, a professora parabeniza Santos Dumont, que parece concentrado na sua matéria. Assim que ela vira de costas, ele tira do bolso um boneco em que coloca asas de papel e tenta fazer com que ele voe.

SEQUÊNCIA 8

Já mais velho, o adolescente Santos Dumont é visto em vários lugares diferentes da casa lendo livros de Julio Verne. Ele não larga aqueles livros, e de sua imaginação vão saindo criações fantásticas (o submarino de 20000 Léguas Submarinas, foguetes espaciais, homens alados...). De noite, ele dorme com o livro em cima das cobertas.

Uma fumaça toma a tela, indicando uma passagem de tempo.

SEQUÊNCIA 9

(NESTAS CENAS, SUGERIMOS A UTILIZAÇÃO ANIMADA DA ICONOGRAFIA PESQUISADA COM OS MODELOS DE SANTOS DUMONT, SEUS BALÕES E DIRIGÍVEIS, SEUS DESENHOS E PROJETOS)

Nos campos de um parque, Santos Dumont e seu ajudante (já adultos) enchem um balão, no qual saem voando por cima de uma cidade (Paris – deixar indicações??).

De repente, o balão começa a murchar e perder altitude, até que cai em cima de uma casa. Santos Dumont e o assistente ficam presos pela corda que segura a cesta do balão, e a dona da casa sai irada na janela para protestar.

Eles entram pela janela aberta, e saem pela porta da casa. Logo depois aparecem já no mesmo campo enchendo novamente o balão e saindo em novo vôo.

SEQUÊNCIA 10

(NESTAS CENAS, SUGERIMOS A UTILIZAÇÃO ANIMADA DA ICONOGRAFIA PESQUISADA COM OS MODELOS DE SANTOS DUMONT, SEUS BALÕES E DIRIGÍVEIS, SEUS DESENHOS E PROJETOS)

Em pleno vôo o balão vai se transformando num dirigível (em formato de charuto, alongado, e maior), e este acaba contornando a Torre Eiffel, para delírio de uma multidão que aparece ao longe, embaixo da Torre. Chapéus voam para todos os lados.

SEQUÊNCIA 11

(NESTAS CENAS, SUGERIMOS A UTILIZAÇÃO ANIMADA DA ICONOGRAFIA PESQUISADA COM OS MODELOS DE SANTOS DUMONT, SEUS BALÕES E DIRIGÍVEIS, SEUS DESENHOS E PROJETOS)

Mais uma passagem de tempo, e Santos Dumont está sentado desenhando modelos no seu escritório. Joga vários papéis no lixo, que transborda. Ele continua desenhando e na janela o dia vira noite, que vira dia de novo, e assim sucessivamente por muitas vezes.

Deitado na cama, de olhos abertos, ele imagina balões, naves, pássaros, homens alados.

Finalmente, vem a idéia do modelo do 14 Bis.

SEQUÊNCIA 12

Dos jardins em frente à Torre Eiffel, sai voando o 14 Bis, que dispara pelos céus de Paris. Enquanto ele voa, vai se transformando lentamente em um moderno jato que cruza os céus. A imagem se aproxima da cabine do moderno avião, e o piloto e co-piloto usam o chapéu e bigode típicos de Santos Dumont. A imagem se acelera, o jato dispara...
Fade-out.

SEQUÊNCIA 13

Fade-in.

Albertinho, o menino do começo do filme, chega correndo em casa do colégio, mochila às costas.

Ele entra no quarto correndo, atira a mochila no chão, senta na cama. Parece pensar, ele tem uma idéia!

Corre para a escrivaninha, onde desenha rapidamente. De costas, não conseguimos ver o que ele desenha. A câmera se aproxima, e quando passa das suas costas, mergulha no papel.

Em fusão, aparecem IMAGENS FILMADAS com participantes das oficinas do Projeto Animação descrevendo máquinas e invenções que eles gostariam de criar.

FIM