

SÉRIE DE ANIMAÇÃO CAINÃ

Roteiro Aventura 1 – Cainã, a onça e o fogo

criação de argumento e roteiro por José Araripe Jr.

Sequencia 1 - Exterior dia - Taba - 0 dia da caça

A mata em torno da tribo está brilhante e generosa, em sons e cores. Os irmãos de CAINÃ e outros adolescentes, e jovens, se preparam, se armam de arco flechas, tacapes e lanças; se pintam, e correm alegres e eufóricos para a grande floresta atrás dos caçadores líderes.

Sequencia 2 - Exterior dia - Taba - 0 escolhido

CAINÃ é o único menino de sua idade na tribo que não vai caçar. CAINÃ fica pensativo e cabisbaixo e monta no chão com gravetos, um arco e flecha, na ponta da flecha coloca umas pétalas vermelhas que lembra fogo.

Sequencia 3 - Exterior dia - Taba e floresta - ABERTURA

O avô XAMÃ mostra pro pequeno CAINÃ, que ele não deve pegar em armas para caçar, e sim nos instrumentos e materiais de pajelança: pós, ervas, flores, frutos, chocalhos, caldeirão.

XAMÃ mostra que CAINÃ nasceu com o mesmo sinal que ele - um vistoso sinal no peito esquerdo - o que o faz o próximo curandeiro da tribo. Em um cerimônia alegre, jovens, adultos, amigos e familiares, o consagram com futuro sucessor do XAMÃ.

Sequencia 4 - Exterior dia - Taba - Tutela

O avô XAMÃ vai buscar CAINÃ na casa dos pais, para ajudá-lo nos preparativos da grande pajelança para a Lua. Os pais estão muitos orgulhos de seu filho.

Sequencia 5 - Exterior dia - Oca das Famílias - Treinamento

Já em frente a oca do XAMÃ, o mestre usa uma tigela com látex sobre uma terra preta com semente brancas para simular o céu. O XAMÃ entrega gravetos e cipós para CAINÃ fazer fogo. Mas CAINÃ o surpreende usando duas pedras que fazem faíscas e produz chamas nos gravetos. O XAMÃ fica bem feliz com a inteligência do neto.

Sequencia 6 - Exterior tarde/entardecer - Mata - Excursão

O XAMÃ e CAINÃ vão explorar a mata. Param e colhem ervas

(CONTINUED)

CONTINUED: (2)

douradas. CAINÃ também colhe um pouco pra si. Depois seguem a margem pedregosa de um rio até uma cachoeira azul, onde XAMÃ coleta um pouco da água azul em um pote de barro. Ele explica pra CAINÃ - (como uma receita - que vemos em desenhos com estética diferenciada - a mesma da abertura) - que fará uma infusão com o capim dourado que colheram, para transformar as pequenas flores do capim em vagalumes que irão em direção ao céu para acalmar a lua.

Sequencia 7 - Exterior entardecer - Retorno - A onça

Na volta pra casa, já no entardecer quando a lua já está cheia. uma onça braba encurrala os dois; o XAMÃ fica com medo e CAINÃ, acalma a onça acendendo uma tocha com a sua parte das ervas. O molhe de capim brilha e CAINÃ produz as fagulhas que parecem vagalumes. Depois que a onça vai embora, CAINÃ mostra para o avô, as cinzas que ainda consegue pegar no ar. Os dois sorriem aliviados. CAINÃ passa as cinzas no rosto. O XAMÃ também.

Sequencia 8 - Exterior noite - centro da taba - Menino vagalume

No centro da taba - uma grande festa com ritual de musica, danças e fogueira é realizada na aldeia para homenagear a Lua. O XAMÃ realiza a criação dos "vagalumes". Os "vagalumes" voam pra lua. E em seguida como parte do ritual, com o resto da água azul, o fogo é apagado.

CAINÃ mais uma vez surpreende o avô, ao usar o que sobrou das flores pra passar em seu próprio corpo e ficar fluorescente no escuro.

SÉRIE DE ANIMAÇÃO CAINÃ

Aventura 2 - Cainã, o jacaré e o eco.

criação de argumento e roteiro por José Araripe Jr.

Sequencia 1 - Exterior dia - Aldeia - Vida verde.

A vida na aldeia segue o ritmo intenso da subsistência. Os homens caçam, mulheres preparam os alimentos. Os bem pequenos brincam, e CAINÃ mostra para o pai e para mãe, um colar de sementes que aprendeu a fazer com o XAMÃ.

Sequencia 3 - Exterior dia - Taba do Xamã - Lições

CAINÃ segue pra a mata com seu avô em seu aprendizado para futuro XAMÃ. Insiste em levar um arco e flecha de brinquedo que fez para se fingir de caçador.

Sequencia 4 - Exterior dia - Trilha - Caminhada

O XAMÃ apresenta a ele, uma área da floresta de palmeiras baixas, onde recolhe sementes de cores variadas pra fazer remédios. Indica que cada cor corresponde à um parte do corpo: cabeça, tórax, pernas.

CAINÃ ao se desconcentrar e fazer uma presepada com o arco CAINÃ cai e machuca o joelho.

Sequencia - Exterior dia - Clareira - Pilão

Em um pequeno pilão XAMÃ ensina a CAINÃ a macerar sementes. Amassadas as sementes, XAMÃ gera um unguento que aplica no joelho de CAINÃ, a dor passa, CAINÃ sorri.

CAINÃ descansa, e brinca com a flecha e com ela atinge o pássaro que desenhou na terra; pega um restinho do remédio e aplica sobre o pássaro desenhado. Depois, com as mãos imita um pássaro que se recupera e voa.

Sequencia - Interior/exterior dia - Gruta - Vai e volta

Os dois vão visitar uma gruta onde o XAMÃ faz perguntas como se fosse a um oráculo; na boca da gruta, o avô diz palavras estranhas que voltam. O XAMÃ fica desolado por não obter respostas. O avô desiste. CAINÃ bate palmas e o eco repete. CAINÃ bate pedras e o eco repete.

Sequencia - Exterior dia - Rio - Vibrações

Na volta eles atravessam um rio e um jacaré faminto se aproxima

(CONTINUED)

CONTINUED: (2)

perigosamente da pequena canoa; CAINÃ usa seu arco, e o faz vibrar na água, o movimento forma ondas bem concêntricas e definidas que afastam o jacaré.

Sequencia - Exterior dia - Taba - Cabaça

Dois adultos toca flautas. Pássaros circunda voando. Muitas crianças com suas mães em volta do XAMÃ esperam o remédio. Em uma gamela de barro o XAMÃ prepara uma beberagem pra as crianças; ao deixá-lo ajudar CAINÃ aproveita e joga sementes no centro do liquido formando novamente círculos concêntricos.O XAMÃ ri com admiração.

SÉRIE DE ANIMAÇÃO CAINÃ

Roteiro Aventura 3 - Cainã, o escorpião e o eclipse

criação de argumento e roteiro por José Araripe Jr.

Sequencia 1 - Exterior dia - Taba e floresta - ABERTURA

O avô XAMÃ mostra pro pequeno CAINÃ, que ele não deve pegar em armas para caçar, e sim nos instrumentos e materiais de pajelança: pós, ervas, flores, frutos, chocalhos, caldeirão. XAMÃ mostra que CAINÃ nasceu com o mesmo sinal que ele - um vistoso sinal no peito esquerdo - o que o faz o próximo curandeiro da tribo. Em um cerimônia alegre, jovens, adultos, amigos e familiares, o consagram com futuro sucessor do XAMÃ.

Sequencia 2 - Exterior dia - Aldeia - Eclipse

CAINÃ na porta da oca brinca brinca de correr com outros meninos. XAMÃ observa seu próprio reflexo numa bacia com água.

Na porta de uma oca, uma mãe NANÃ acalenta um bebê, em uma cesta.

Sequencia 3 - Exterior dia - Aldeia - Eclipse

No céu, um eclipse total do sol escurece a aldeia gradativamente.

CAINÃ olha os meninos que somem na escuridão; a imagem do XAMÃ some da bacia.

Quando o sol volta a brilhar. Todos os habitantes do lugar estão nas portas de suasocas atônitos olhando para o sol com mãos e palhas à frente dos olhos.

Sequencia 4 - Exterior dia - porta da oca - O escorpião

Um escorpião negro entra na cesta do bebê XIXUÃ, sem que a mãe perceba.

Sequencia 5 - Interior dia - Oca - Socorro.

O XAMÃ é convocado até a oca para ajudar o bebê que chora de dor: está muito roxo e febril. Os pais estão aflitos. CAINÃ observa atento.

O XAMÃ aponta para o sol e se curva diante dele.

Sequencia 6 - Interior dia - Oca - Cura

CAINÃ descobre o escorpião morto perto do cesto de dormir do Bebe e mostra para o XAMÃ.

Macerando o escorpião, XAMÃ prepara um remédio num pequeno pilão e dele aplica gotas na boca do Bebê; o bebê aos poucos vai voltando a cor normal.

CAINÃ faz um mobile com o cristal, e a luz do sol joga um arco íris sobre o cesto.

Sequencia 7 - Exterior dia - taba - A lenda

Com o bebê já saudável, a família se reúne em torno do XAMÃ, que narra uma versão sua sobre o eclipse: Um grande escorpião luta contra o sol, tapando-o. O sol consegue se desvencilhar dele.

Sequencia 8 - Exterior dia - Rio - Eclipse de Cainã

Grupos de guerreiros voltam da caçada com várias presas mortas. No entardecer na beira do rio CAINÃ e XAMÃ relaxam, se banhando.

CAINÃ tapa o sol com uma peneira, e depois tapa o sol com uma gamela, fazendo sombra no rosto do XAMÃ.

Aventura 4 - Cainã, a chuva e as piranhas

criação de argumento e roteiro por José Araripe Jr.

Sequencia 1 - Exterior dia - Rio - Chuva

Os guerreiros adultos pescam de arco e flecha, e lanças - os adolescentes aprendizes observam - mas a chuva torrencial prejudica o resultado: não conseguem êxito. Apenas um deles pega uma piranha e todos ficam assustados e saem de dentro do rio.

Sequencia 2 - Exterior dia - Taba e floresta - ABERTURA

O avô XAMÃ mostra pro pequeno CAINÃ, que ele não deve pegar em armas para caçar, e sim nos instrumentos e materiais de pajelança: pós, ervas, flores, frutos, chocalhos, caldeirão. XAMÃ mostra que CAINÃ nasceu com o mesmo sinal que ele - um vistoso sinal no peito esquerdo - o que o faz o próximo curandeiro da tribo. Em um cerimônia alegre, jovens, adultos, amigos e familiares, o consagram com futuro sucessor do XAMÃ.

Sequencia 3 - Interior dia - Oca do Xamã - Tupã e chuva

Os meninos brincam na chuva. CAINÃ assiste as chuvas e as crianças brincando na oca do XAMÃ, onde este prepara uma infusão, e conta à sua maneira, a origem da chuva: após uma briga entre Tupã e o grande Jacarandá vermelho, alguns frutos são macerados para produzir a água que vai inundar os rios, a floresta, e aldeia deles.

Sequencia 4 - Exterior dia - Rio - o vapor

Na água fervente que o XAMÃ prepara a infusão, CAINÃ observa que o vapor condensa na palha, e este cai depois em gotas.

Sequencia 5 - Exterior dia - Rio - A ilha dos cágados

A chuva cessa, mas o rio fica muito cheio. Alguns cágados ficam isolados numa pequena ilha fluvial.

Os adolescentes tentam nadar para salvar os cágados, mas quando percebem que um cardume de piranhas se aproxima, recuam.

CAINÃ que está observando, pega um pequeno tronco e amarra nele um cacho de frutas vermelhas, e joga no rio, as piranhas avançam no fruto e seguem o tronco que vai na correnteza, se afastando dali.

Os meninos conseguem nadar e salvar os cágados.

Sequencia - Exterior dia - Taba - Brincadeiras

Os menores brincam com os cágados. O Sol abre. CAINÃ, brinca com os pequenos de ver desenhos nas nuvens, o XAMÃ observa CAINÃ.

CAINÃ pega um flores secas, tira o algodão delas faz uma nuvem artificial que enxarca de água e mostra pra eles e pra XAMÃ, a sua própria chuva.

Essa chuva cai sobre os cagados. Todos riem.

SCRIPT TITLE

Written by

Name of First Writer

Based on, If Any

Address
Phone Number

Aventura 5 - Cainã, a anaconda e o redemoinho.

Criação de argumento e roteiro por José Araripe Jr.

Sequencia 1 - Exterior dia - Floresta - A picada

Na taba, vovô XAMÃ e CAINÃ estão juntos lidando com a secagem de ervas.

Perto dali, na floresta, em uma caçada, o irmão de CAINÃ, XIRÃ, sente uma picada de cobra, mas não avista a pequena serpente que foge.

Sequencia 2 - Exterior dia - Taba - A cura

Na taba, XIRÃ cambaleante pelo efeito do veneno, é levado por dois amigos, para a cabana do XAMÃ. XIRÃ com as mãos descreve exageradamente que uma cobra gigante o atacou.

CAINÃ ajuda o avô a preparar um emplastro de folha de bananeira que retira o veneno. XIRÃ fica deitado convalescendo numa rede.

Sequencia 3 - Exterior dia - Taba e floresta - ABERTURA

Sequencia 4 - Exterior dia - Taba - Tratamento

Ainda na rede, mas já recobrado, Xirá, recebe tratamento especial de Cainã, que leva frutas para ele. Xirá doa um colar com dentes de onça para CAINÃ.

Sequencia 5 - Exterior dia - Rio/Taba

No riacho, os MENINOS menores brincam, quando avistam um redemoinho forte.

OS MENINOS correm pra o centro da taba, onde acontece uma competição entre os ADOLESCENTES aprendizes de caça e os guerreiros CAÇADORES, para avisá-los do redemoinho.

Armados para caça, os caçadores correm até o Rio e nada avistam. Voltam ao treinamento.

Sequencia 6 - Exterior tarde/entardecer - Mata - Excursão

Começo da noite, ao lado de uma fogueirinha, XAMÃ aponta para uma galáxia espiralada no céu e mostra pra CAINÃ, que desenha na areia o que vê: uma cobra.

Sequencia 7 - Exterior dia - Manhã - O grande redemoinho

No outro dia, CAINÃ e VOVÔ XAMÃ no entorno da floresta colhem leite de seringueira, quando se deparam com um grande redemoinho de folhas secas em um descampado.

O XAMÃ desenha com urucum numa pedra, uma sequência de desenhos como uma HQ pré-histórica, onde uma grande cobra com asas, gira dentro d'água.

CAINÃ olha pros desenhos, estáticos e monta em sua imaginação, a sequência como uma animação.

Sequencia 7 - Exterior entardecer - Retorno - A onça

Na volta pelo rio, CAINÃ, pega o remo na mão do XAMÃ, e comanda a canoa. CAINÃ leva a Canoa até o encontro de dois rios - um claro e um escuro e mostra ao XAMÃ que as duas corrente contrárias formam um redemoinho. Os dois brincam de jogar flores na água, que giram até submergir.

Sequencia 8 - Exterior dia - centro da taba - Irmãos

De volta na taba, CAINÃ ainda se encontra com XIRÁ que já está de pé. CAINÃ ajuda o irmão caminhar até uma oca.

Sequencia 9 - Entardecer - centro da taba -

CAINÃ brinca com os meninos de sua idade, e mostra o redemoinho que consegue fazer com o leite de seringueira que gira no funil de cabaça, até a gamela no fogo, que o apara

SCRIPT TITLE

Written by

Name of First Writer

Based on, If Any

Address
Phone Number

Aventura 6 - Cainã, o gavião e a pororoca

Criação de argumento e roteiro por José Araripe Jr.

Sequencia 1 - Exterior dia - Rio/taba - O sonho.

CAINÃ desce uma onda da pororoca em pé sobre uma tartaruga. É um sonho. CAINÃ acorda corre até o centro da taba, e só vê as mães com seus BEBES e Vovô XAMÃ que olha pro céu preocupado. CAINÃ se aproxima dele e olha pro céu também.

Sequencia 2 - Exterior dia - Taba e floresta - ABERTURA

Sequencia 3 - Exterior dia - Floresta/rio - A competição

Os MENINOS embarcam numa excursão até a foz do rio, onde acontece uma competição intertribal de canoas de GUERREIROS, nas franjas da pororoca. A pororoca impulsiona as embarcações dos competidores. Os MENINOS torcem pelos seus preferidos.

Sequencia 4 - Exterior dia - Taba - O Gavião

Vovô XAMÃ avista um GAVIÃO rodando a tribo e prevê o desaparecimento de uma criança. O XAMÃ toca um apito. As MÃES protegem seus bebês do GAVIÃO.

Sequencia 5 - Exterior dia - Taba - A lenda.

O XAMÃ conta pra CAINÃ a lenda da formação da Pororoca: um GAVIÃO que perdeu um ninho em uma tempestade, chorou copiosamente lágrimas barrentas que transbordaram o rio criando ondas.

Sequencia 6 - Exterior dia - Taba - o Gavião

O XAMÃ mostra a CAINÃ como preparar uma fogueira de raízes para fazer uma tocha de ervas e espantar o GAVIÃO.

A tocha acesa não espanta o GAVIÃO.

CAINÃ percebe que o estrado alto onde as carnes estão secando precisa ser coberto com palha de bananeiras, e assim o faz.

O GAVIÃO que estava atraído pelo cheiro das carnes se afasta.

Sequencia 7 - Exterior dia - Rio - A final

O XAMÃ, satisfeito com a ação de seu pupilo e fuga do GAVIÃO, segue com CAINÃ, as MULHERES e os seus BEBÊS numa canoa pra assistir a final da competição na pororoca. Alegria geral: uma canoa do tribo de CAINÃ ganha a final.

Sequencia 8 - Exterior tarde/entardecer - Rio - Brincadeira

CAINÃ brinca com seu irmão pequenino TIUÍ, e numa poça à beira do rio, usa um pedaço de madeira para fazer uma pororoca, e usa uma banda de uma casca de cocô com um LAGARTIXA em cima, para simular um deslizamento na pororoca.