

PÉ & CABEÇA SÉRIE DE ANIMAÇÃO PARA CRIANÇAS

ROTEIRO 1 - ASAS À IMAGINAÇÃO (quarto tratamento)

Argumento e Roteiro por José Araripe Jr, em Out de 2021

Sequencia 1 - Exterior/interior dia - Escola - Teaser

No pátio da escola um tapume alto cerca o campinho de brincar. Placa com mensagem: interditado para obra.

Pé

Que obra é essa em nossa
área de lazer?

Cabeça

E nosso jogo de bola?

Sequencia 2 - Exterior/interior dia - Abertura

Sob trilha especial, vinheta de abertura da série: em um trecho urbano super denso uma vista geral mostra de um lado uma única árvore isolada, do outro lado, uma única casa (as demais edificações são prédios) onde funciona a Escola. Uma passarela alta típica de Salvador que atravessa duas pistas de velocidade, une os dois lados.

Os irmãos saem da escola, passam pela passarela até o outro lado. Através de um elevador camuflado eles sobem até o topo da árvore onde na sua copa, está o Secret Lab.

No interior em suas bancadas equipadas e mirabolantes, os dois preparam a montagem de uma máquina.

Depois com seus meios de transportes na mão, os dois descem do Secret Lab pelo tobogã rápido e forma a turminha completa no pé da árvore.

A logomarca da série encerra a sequencia.

Sequencia 3 - Cartela do episódio - Asas à imaginação.

Cartela em pintura estilo pastel + título do episódio: Asas à imaginação!

Loc:

Episódio de Hoje: Asas à imaginação!

Sequencia 4 – Interior dia – Secret Lab – Análise

Pé e Cabeça no Secret Lab analisam imagens exibidas no monitores da bancada.

Pé

O que será que escondem aí?

Cabeça

Precisamos recuperar
nosso campinho.

Pé

E fazer um Robot campeão.

Sequencia 5 – Interior dia – You tube/escola – Doc.

A imagem cai para um quadro split (tela dividida em telas) em um canal tipo you tube, em seguida cartela de apresentação do Sissi Sister Show traz a “apresentadora” que narra sua matéria jornalística fofa: ela relata o início da aventura que os dois amigos protagonizaram.

Sissi

Sissi Sister Show que é da hora, e com estilo
conta tudo. Vejam hoje: como os amigos Pé e Cabeça,
no Secret Lab, criaram um hiper super mega robot.

O vídeo de Sissi mostra: na fachada da escola uma faixa
balança, *Feira Anual de Ciências*.

Na sala, o professor Plutônio através de sua tela
holográfica, anuncia para a turminha, a Feira de Ciências,
que vai acontecer na semana seguinte.

Plutônio

Na feira de ciências,
premiaremos o robot mais criativo.

O desafio está posto para os alunos: apresentar o autômato mais criativo.

Cabeça

Hora de colocarmos em prática
nossos aprendizados de robótica!

Pé

Mecânica e inteligência artificial

Cabeça

Que tal um DJ...

Pé

...ou robot breaker?
Controlado por celular...

Cabeça

...ou comando de voz.

Sequencia 6 – Interior dia – Secret Lab – Mãos à obra.

Sissi na vídeo reportagem conta que Pé e Cabeça no Secret Lab da grande árvore, acionaram sua bancada de instrumentos e computadores.

Sissi

Lá no lugar mais irado
da cidade, meus amigos
mandaram ver!

Pé e Cabeça bem ágeis, usam pranchetas para desenhar e telas para colorir as plantas do robot que preparam para a feira de ciências.

Cabeça

Vamos usar as sucatas
dessas latas de biscoito.

Pé

E reciclar computadores.

Cabeça

No Secret Lab nada se perde

Pé

Tudo se transforma!

Sequencia 7 – Interior dia – Secret Lab – Convocação

Pé e cabeça agem na tarefa analisando novos desenhos do Robot.

Cabeça

Vamos precisar de ajuda
especializada...

Pé

E divertida!

Pé & Cabeça

Hora de ativar a turminha!

Pé e Cabeça convocam a turminha através de um vídeo com um alerta sonoro.

Perto dali, Zeca, Sissi, Lalá e Lua estão atentos com seus comunicadores portáteis.

No Secret Lab, Pé e Cabeça instruem a equipe:

Cabeça

Ativar observação!

Pé

Coletar informação!

Quatro telas de formatos diferenciados apresentam o mesmo grafismo de alerta da chamada de emergência do Secret Lab.

Sissi

Ligadíssima!

Zeca

Ativado!

Luci

É pra já!

Lua

Fui!

Sequencia 8 - Exterior dia - Escola - Campana

Sissi volta à narração dos fatos.

Sissi

Esta apresentadora que vos fala,
com os amigos Zeca, Lua e Lalá
foram à luta, na operação especial.

Sissi, Zeca, Lua e Lalá se posicionam e se movem no modo
total action

Em seguida, se movem individualmente em direções variadas
com seus velozes meios de transportes, a turminha entra em
ação.

Sequencia 9 - Interior dia - Secret Lab - Testes

Pé e Cabeça acrescentam peças no robot que se mostra
engraçado.

Pé

Múltipla mobilidade

Cabeça

Sensores de obstáculos

Pé

Braços multi uso

Cabeça

Pés ligeiros.

Pé

Corpinho de atleta

Robot

Coração de lata

Pé & Cabeça

Voz de locutor

Sequencia 10 - Exterior/interior dia - Escola - Feira

Alvo: pátio da escola. Em seus aparelhos de vigilância e espionagem, os 4 da turminha observam a misteriosa obra coberta que fazem no pátio da escola.

Zeca

Formato cilíndrico

Sissi

Cobertura de lona

Lalá

Luzes estranhas

Lua

Barulhos suspeitos.

Sequencia 11 - Interior dia - Secret Lab - Batismo

Pé e Cabeça enquanto testam o robot, o batizam de DA 20, em homenagem ao mestre que os inspiram: Leonardo Da Vinci, de quem usam desenhos de referencias.

Cabeça

DA 20!

Pé

Bela homenagem ao mestre.

Pé abre na tela um apanhado de imagens de Leonardo Da Vinci.

Sequencia 12 - Exterior dia - Posições - Relatório

Em paralelo, os quatro da turminha, enviam de seus equipamentos, os relatórios de imagens e dados para as telas do Secret Lab.

Sequencia 13 -Interior dia - Secret Lab - Finalização

Nas bancadas, Pé e cabeça, processam o material enviado pela turminha, e compartilham No HD do robot que já se movimenta com desenvoltura no uso de seus braços e pés.

Cabeça

O DA 20, vai brilhar na feira.

Pé

Vai funcionar com precisão.

Cabeça

Vamos colocar
esses dados extras
em sua mega memória.

Pé

Quem sabe ele consegue essa medalha
pra nossa coleção?

Cabeça

E quem sabe
nos ajuda
a recuperar nosso
caminho?

Pé

Tô com muita saudade
de fazer um gol.

DA 20 processa os dados, piscando, girando e movendo os braços.

Robot

O que será que tem
debaixo da lona?

Sequencia 14 - Exterior/interior dia - Escola - Feira

Sissi, no clímax da narrativa no vídeo, conta que o dia da feira chegou.

Sissi

Dia da feira de Ciência:
equipe pronta.
DA 20, o robot
mais maneiro da competição.

Robot

Movido por comando de voz.

Cabeça

DA 20, toque rap
O robot toca uns bits potentes.

Pé

DA 20, dance Moon walk!

DA 20 dança como Michael Jackson.

Pé e Cabeça ao lado da turminha na apresentação do versátil
Robot DA 20, que também dança brake.

Sequencia 15 - Exterior/interior dia - Escola premiação

Ao fundo o telão virtual com o professo Plutônio anuncia a premiação.

Sissi

Primeiro lugar para o
nosso Robot DJ Breaker.

Plutônio

DA 20 nota 10!

A turminha ao lado do DA 20, recebe a premiação de primeiro lugar.

Sissi

E depois, o professor virtual Plutônio,
anunciou a inauguração da tal obra surpresa...

Telão com imagem e som do professor Plutônio:

Plutonio

Um viveiro permanente
para contemplarmos a natureza...

Sequencia 16 - Exterior/interior dia - Patio - Fuga

Pé e Cabeça confirmam com os próprios olhos ficam irados: a obra surpresa coberta do pátio é um viveiro com pássaros silvestres.

Cabeça

Uma jaula
no lugar do nosso campinho?

Pé

Pássaros presos?

Cabeça

Mudos e tristes

Pé

E vai ficar aí para sempre?

O telão com a imagem virtual de Plutônio completa a sentença:

Plutônio

... aproveitem o viveiro e Asas à imaginação!

O Robot DA 20, ouve a som alto de Plutônio e acende os sensores de escuta

DA 20

Asas? DA 20 tem a solução.

Sissi relata que o premiado DA 20 também se mostrou um eficiente drone.

Sissi

E nosso Robozinho, deu asas à imaginação.

O robot DA 20 ouvindo a voz, ativa a função Drone e aparentemente descontrolado, voa na direção do viveiro.

DA 20

DA 20, DA 20, dá asas à imaginação.

DA 20 voa como drone e com sua hélices corta a tela do viveiro, que desaba.

Para alegria contida de todos ali, os pássaros voam livres: o robot drone voa junto com eles.

O telão de Plutônio pára, e um sinal de travamento gira.

Sissi

Até o Plutônio deu tilt.

Sequencia 17 - Interior dia - Secret Lab - Comemoração

Depois, a turma toda reunida no Secret Lab assiste o final da vídeo reportagem de Sissi:

Sissi

Curtiram?

Então compartilhem.

O drone aterrissa triunfante na janela do Secret Lab.

Cabeça

O bom filho a casa torna.

Pé

Bem vindo!

Robot

Vamos dançar?

DA 20 toca e dança. A turminha confraterniza ao lado do DA 20, que com seus múltiplos braços faz malabarismo com o troféu.

.

ROTEIRO 2 - (quarto tratamento)

Argumento e Roteiro por José Araripe Jr, em 24 de novembro de 2021

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Teaser

A turminha em sala de aula recebe do professor virtual Plutônio, a tarefa de preparar um experimento sobre genética:

Plutônio

A tarefa é simples:

um aplicativo eletrônico

para conhecer os povos do planeta terra.

Sequencia - Exterior/interior dia - Abertura

Sob trilha especial, vinheta de abertura da série: trecho urbano super denso em vista geral, mostra de um lado uma única árvore isolada, do outro lado, uma única casa (as demais edificações são prédios) onde funciona a Escola.

Uma passarela alta típica de Salvador que atravessa duas pistas de velocidade, une os dois lados.

Os irmãos saem da escola, passam pela passarela até o outro lado.

Através de um elevador camuflado eles sobem até o topo da árvore onde na sua copa, está o Secret Lab.

No interior em suas bancadas equipadas e cheias de equipamentos mirabolantes, os dois preparam as tarefas de ciência.

Depois com seus meios de transportes na mão, os dois descem do Secret Lab pelo tobogã rápido e formam com Sissi, Lua, Zeca e Lalá, a turminha completa no pé da árvore.

A logomarca da série encerra a sequência.

Sequencia - Cartela do episódio.

Cartela em pintura estilo pastel + título do episódio:

Loc:

Episódio de Hoje:

Rap do planeta colorido.

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Gravação

Com sua câmera e tripé, Zeca bate a claquete na frente da câmera para começar a cantar seu rap, onde conta uma aventura vivida por Pé e Cabeça e a turminha do Secret Lab.

Zeca

Unidos para estudar
Pé e Cabeça vão brincar,
inventam um jogo de aprender,
bem fácil de entender.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Desenhos.

Pé e Cabeça estão em ação nas bancadas do Secret Lab e com ajuda do robot DA 20, desenham em papel e nas telas dos computadores, um mapa mundi.

Cabeça

Colocando a foto,
o usuário do aplicativo
vai identificar o continente
de origem de seus ancestrais.

Pé

Pelo formato do rosto?

Cabeça

E dos olhos...

Pé

Reconhecimento facial
mais inteligência artificial.

Vamos ter que hackear
o banco de dados da ONU.

Cabeça

E da NASA também.

DA 20

De qual oficina eu sou?

Pé e cabeça

100% Secret Lab!

Sobre o mapa mundi, eles movimentam retratos 3 x 4.

Cabeça

No aplicativo pode pesquisar
por voz também.

Pé

Identifica a língua
e qual país fala?
Maneiro! Fala aqui DA 20.

DA 20

Pé e Cabeça são gêmeos?

Cabeça puxa fotos do pai negro e da mãe branca e mostra a DA 20.

Cabeça

Nosso pai.

Pé

Nossa mãe.

Pé e Cabeça ajustam o experimento usando suas próprias fotos feitas por DA 20.

DA 20

E eu sou o quê de vcs?

Pé e Cabeça

Irmão!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Convocação.

Zeca no rap, conta sobre a convocação feita por Pé e Cabeça para a turminha entrar em ação:

Zeca

É isso irmão,
fique na minha
criatividade e união,
é com nossa turminha.

No Secret Lab, quatro telas de formatos diferenciados apresentam o mesmo grafismo de alerta da chamada de emergência do Secret Lab.

Com ajuda dos tele comunicadores, a dupla Pé e Cabeça convoca Lua, Sissi, Zeca e Lalá para ajudar na missão:

Cabeça

Secret Lab em ação!

Pé

Ativar modo pesquisa avançada

Cabeça

Precisamos de fotos

Pé

Por favor, enviem urgente!

Sequencia - Exterior dia - Virtual - Convocação

Perto dali, Zeca, Sissi, Lalá e Lua estão atentos com seus comunicadores portáteis.

Sissi

Ligadíssima!

Zeca

Ativado!

Lala

É pra já!

Lua

Fui!

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Ação

A turminha sob o olhar de câmera de Zeca e a bordo dos seus meios de transporte, se movimenta para atender a tarefa.

Zeca volta à narração

Zeca

Agilidade, velocidade, demais!

Eu, Lalá, Sissi e lua,

Zoom e zás,

flashs e cliks na rua.

Sissi, Zeca, Lua e Lalá se posicionam e se movem no modo *total action*

Zeca

Avante!

Sissi

Da hora!

Lalá

360

Lua

Em seguida, se movem individualmente em direções variadas com seus velozes meios de transportes: a turminha entra em ação. A letra do rap descreve.

Zeca

Cada cara bonita

e engraçada, redonda,

finha e achatada.

Em um instante fotografada.

Todos fazem suas selfs, e também 3 x 4 de outras pessoas: nas telas dos celulares da turminha, aparecem fotos de faces diferenciadas.

Zeca

Sorria!

Sissi

Aqui!

Lalá

Obrigado!

Lua

Show!

Em splashs, as fotos feitas pela turminha são enviadas via online para o Secret Lab.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Ajustes

Pé e Cabeça na telas da bancada recebem as fotos enviadas pela turminha e encaixam no protótipo 3D que gira no monitor.

Pé

Perfeito pra testar.

Cabeça

Ajustando

cor e contraste.

Robot

Faltou minha foto!

Pé

E a as nossas também.

Pé e Cabeça ajustam o experimento usando suas próprias fotos feitas por DA 20. DA 20 faz uma self sua.

Cabeça

Maneiro!

Pé

Simpático

Robot

Bonitão!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Teste

Ilustrando seu rap, Zeca edita imagens que mostram o robot DA 20 sendo preparado por Pé e Cabeça, para usar seus olhos eletrônicos como lentes de projeção do demo do aplicativo.

Zeca

Cabeça e Pé,
testam a inovação,
os olhos de DA 20, bote fé,
fazem a projeção.

DA 20 testa seu projetor que engasga, Pé e Cabeça precisam,
mexer para que volte a funcionar.

Pé

Abra os olhos

Cabeça

Acenda a luz.

Sequencia - Exterior dia - Escola - Proibição

Zeca na letra direta e engraçada do clip de Rap canta a situação vivida pela dupla:

Zeca

No dia D da apresentação,
deu ruim na hora h,

que horror,
o Professor plutônio proibiu
a entrada do robot.

Pé e Cabeça chegam à escola e são informados via sistema de imagem e som, que o Robot DA 20 não pode participar das atividades didáticas.

Plutonio

Entrada de elemento
extra, não matriculado, negada. Negada!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Finalização

Em versos rimados de Zeca acompanhamos as providencia para o plano B,

Zeca

Gravei a sequência
inteira, ô mano vê,
a turminha
não deu bobeira,
tinham até um plano B

Pé e Cabeça ativam a turma com o uso dos headsets.

Cabeça

Ativar laser!

Pé

Alinhar refletores!

O filme de Zeca mostra em splashes: a turma com seus transportes velozes; partem em disparada.

Zeca

Zing!

Sissi

Zoom!

Lalá

Zig!

Lua

Zás!

Do lado de fora da escola DA 20 pisca e gira.

Robot

Stand by, stand by...

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Hora H

Suspense na sala de aula.

Plutônio

Agora é com vocês!

Cabeça

10, 9, 8, 7, 6, ...

Pé

5,4,3, 2, 1, 0

O Clip de Zeca, na rima do rap, descreve o fim do suspense na sala de aula.

Zeca

Formou geral,

DA 20 conectou

super genial!

Pé e Cabeça juntamente com a turminha colocaram espelhos em pontos estratégicos que permitem que o DA 20 dispare seus raios de projeção até a sala de aula: a demonstração acontece com sucesso.

As luzes do robot DA 29 via espelhos projeta as fusões.

Cabeça

O mundo é completo...

Pé

...com diferenças naturais.

Na apresentação: faces de etnias diferentes se fundem na grande miscigenação que o mapa mundo estilizado expõe.

Sequencia - Interior dia - Sala de aula. Projeção.

O professor virtual Plutônio admira e parabeniza pelo trabalho.

Plutônio

Aplicativo aprovado.

Turma noooooooooota...

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - The end

Na tela uma imagem de Plutônio distorce entre esticada e achatada, até sumir no chuvisco de finalização.

Plutônio

... deeeeeezzzzzz,

No Secret Lab, a turminha atenta assiste; ao vivo Zeca encerra seu clip rap que passa na tela.

Zeca

E assim foi o fim.

O que me diz? Feliz?

A turminha levanta DA 20 como um troféu

DA 20

Bonitão, bonitão.

ROTEIRO 3 – (quarto tratamento)

Argumento e Roteiro por José Araripe Jr, em 24 de novembro de 2021

Sequencia – Interior dia – Sala de aula – Teaser

Turminha na sala de aula: Na tela lousa, Plutonio Polônio o professor virtual em morphe se transforma na esfinge do Egito, dispara um desafio para uma pesquisa histórica:

Plutônio/esfinge

- Enigma:

que animal vive
na infância com quatro
pernas, na juventude com
duas e na velhice com três?

Na tela, a imagem da esfinge volta a ser Plutônio

Sequencia – Exterior/interior dia – Abertura

Sob trilha especial, vinheta de abertura da série: trecho urbano super denso em vista geral, mostra de um lado uma única árvore isolada, do outro lado, uma única casa (as demais edificações são prédios) onde funciona a Escola.

Uma passarela alta típica de Salvador que atravessa duas pistas de velocidade, une os dois lados.

Os irmãos saem da escola, passam pela passarela até o outro lado.

Através de um elevador camuflado eles sobem até o topo da árvore onde na sua copa, está o Secret Lab.

No interior em suas bancadas equipadas e cheias de equipamentos mirabolantes, os dois preparam as tarefas de ciência.

Depois com seus meios de transportes na mão, os dois descem do Secret Lab pelo tobogã rápido e formam com Sissi, Lua, Zeca e Lalá, a turminha completa no pé da árvore.

A logomarca da série encerra a sequência.

Sequencia - Cartela do episódio.

Cartela em pintura estilo pastel + título do episódio:

Loc:

Episódio de Hoje:

Bola de cristal

Sequencia - Interior dia - Virtual - HQ de Lalá

Lalá desenha em uma folha com quadrinhos. Mostra a sala de aula.

Lalá

Mas, para o exercício de adivinhação,
o Professor plutônio,
proibiu o uso da biblioteca,
da internet e do celular.

Na sala de aula, na tela lousa, um cronômetro digital marca a corrida contra o tempo.

Plutônio

Meia hora pra tudo.

Lalá desenha um palquinho com cortinas, e a turma nele.

Lalá

E a equipe teria que fazer
Uma encenação para
Apresentar.

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Decifra

Splashes diversos de interrogação mostra a turminha no modo decifrando enigma.

Sissi

Será?

Zeca

É...

Lalá

Acho
Lua
Pode ser...

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Pé e Cabeça

Cabeça
Não vamos precisar de cérebro
eletrônico
Pé
Temos neurônios
Cabeça
E muita memória
Pé
Pra viajar no tempo...

Sequencia - Interior dia - Virtual/Secret Lab - HQ de Lalá

Em flash back, Lalá conta através de desenhos de HQ, a experiência de Pé & Cabeça com ajuda de DA 20, na bancada do Secret Lab, para desenvolver, um porta retrato digital inovador.

Lalá
Na semana passada no Secret Lab,
eles inventaram algo irado!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Desenhos.

No Secret Lab com ajuda do robot DA 20, Pé e Cabeça pesquisam as coordenadas x, y e z, giram um desenho esquemático de um porta retrato plano que em morphe ganha formato de globo.

Cabeça

Um porta retrato

Digital.

Pé

Pode ser esférico!

Cabeça

Como um globo!

Pé

Tipo bola de Cristal!

Sequencia - Interior dia - virtual/Secret Lab - HQ

Lalá mostra na HQ, Pé e Cabeça na bancada, com os comunicadores, convocando a turminha

Lalá

A turminha foi ativada
pra ajudar

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - HQ

No Secret Lab, quatro telas de formatos diferenciados apresentam o mesmo grafismo de alerta da chamada de emergência do Secret Lab.

DA 20

Secret Lab, conectando:

Cabeça

inovação em processo

Pé

Pesquisa ativar!

Cabeça

Envie as melhores fotos...

Pé

...do álbum de família.

Sequencia - Interior dia - Virtual/Secret Lab - Convocação.

Com ajuda dos tele comunicadores, a turma atende a convocação para ajudar na missão:

Sissi

Cambio!

Zeca

Operante!

Lalá

Plugada!

Lua

Ligada!

Sequencia - Interior dia - Passarela - Busca.

Lalá desenha e descreve a missão.

Lalá:

Fomos à caça de nossas
fotos preferidas.

A turminha em seu meios de transportes se movem em muitas direções.

Sequencia - Interior dia - Virtual - Missão cumprida.

Cada um da turminha envia uma foto da família.

Lalá:

Fotos divertidas:
Lua ainda bebê engatinhando.

o pai de Sissi feliz andando,
avózinho de Zeca com bengala.
E euzinha, desenhando!

Lalá descreve em desenhos, as fotos enviadas pela turminha:
Lua bebê engatinhando; Sissi: o pai andando feliz, Zeca:
avózinha com bengala. Lalá desenhando.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Desenhos.

As fotos em papel estão na bancada.

Pé
Cabeça

DA 20 scanneia as fotos em papel.
Pé e Cabeça transferem as fotos do computador para o globo.
O DA 20 reclama que falta uma foto dele na memória.

DA 20
Falta o bonitão.

Tenta fazer uma self e na ânsia, embaralha seus braços mecânicos. Pé e Cabeça. Fazem um foto dele embaraçado que instantaneamente vai para o monitor.

Pé e Cabeça
Pronto, no álbum da turminha

Sequencia - Interior dia - Virtual - Missão.

Lalá enfatiza o problema técnico no Secret Lab.

Lalá
Deu tilt no porta retrato

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Desenhos.

Cabeça

A memória não carrega

Pé

Será a bateria?

Cabeça

Ajusta o chip

Pé

Será o infra vermelho?

O Globo pisca, muda de cor e nada acontece. Pé e Cabeça ficam intrigados e fazem algumas tentativas com o controle remoto, mas nada acontece.

Cabeça

Pé

Cabeça

Pé

Voluntariosos o DA 20 pega o globo esférico pra ajudar: o desequilibra em etapas como um bola de malabares e o deixa cair. Pé amortece e Cabeça pega quase no chão.

Sequencia - Exterior dia - Virtual - Urgência

Na sala de aula, o relógio digital da tela do Plutônio pisca e mostra que faltam 5 minutos.

Lalá

O tempo estava esgotando.

A HQ de Lalá mostra Pé e Cabeça diante de alguns objetos sobre a mesa:

Lalá

Mas, como uma coisa leva a outra,
Pé e Cabeça tiveram uma ideia!

Na HQ: uma lâmpada redonda sobre a cabeça do desenho dos dois meninos surge e acende.

Lalá

Eles resolveram a charada
usando a memória, e o pulmões.

Pé pega na mochila um balão de aniversário e assopra.

Pé

Aqui, está nossa boa de cristal.

Cabeça

O relógio digital mostra: 3 minutos

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Ação

No palco da sala de aula, no meio de uma mesinha, a bexiga branca de látex cheia, imita uma bola de cristal.

De um lado está Cabeça como profeta, do outro Pé como cliente.

Pé

Mestre profeta que animal

vive na infância
com quatro pernas,
na juventude com duas
e na velhice com três?

Lalá, Sissi, Zeca e Lua observam atentos.

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Sacada

Lalá comenta através da sua narrativa em HQ como eles resolveram o enigma:

Lalá

Do passado, vem o futuro:
o defeito no porta retrato digital,
ajudou a decifrar enigma.

Desenho HQ dos meninos envoltos num splash de Eureka!

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Ação

Volta flash black.

No Secret lab, diante de Pé e Cabeça, a esfera luminosa enguiçada, encadeia como um flip book em looping: as fotos **do bebê, do homem andando e do vovô com sua bengala** se repetem num ciclo de evolução.

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Ação

Em HQ Lalá desenha na bexiga.

Lalá

Adorei desenhar na bolinha.

Cabeça acende e apaga uma lanterninha, na mesa do profeta a "bexiga bola de cristal" gira e apresenta em 3 lados, os desenhos de HQ de Lalá: o bebê, o pai e o vovô.

Cabeça

O animal é o ser humano
que engatinha nos primeiros anos,
cresce e anda com duas,
e quando fica velhinho
usa bengala.

Na tela, Plutônio como Esfinge observa,

Plutônio:

O enigma da esfinge foi
solucionado.

A Esfinge volta a ser o professor Plutônio.

No palquinho, Pé e Cabeça se curvam em reverência de agradecimento e estouram a bolinha que espalha papéis brilhantes no ar.

A turminha com Lalá, Sissi, Zeca e Lua aplaude os amigos..

ROTEIRO 4 - (quarto tratamento)

Argumento e Roteiro por José Araripe Jr, em 10 de dezembro de 2021

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Teaser

Turminha na sala de aula: na lousa digital, Plutônio dispara uma tarefa para a nova pesquisa artística.

Plutônio:

Uma pesquisa de
arte e técnica
através dos tempos.

Na tela, imagens de murais.

Sequencia - Exterior/interior dia - Abertura

Sob trilha especial, vinheta de abertura da série: trecho urbano super denso em vista geral, mostra de um lado uma única árvore isolada, do outro lado, uma única casa (as demais edificações são prédios) onde funciona a Escola.

Uma passarela alta típica de Salvador que atravessa duas pistas de velocidade, une os dois lados.

Os irmãos saem da escola, passam pela passarela até o outro lado.

Através de um elevador camuflado eles sobem até o topo da árvore onde na sua copa, está o Secret Lab.

No interior em suas bancadas equipadas e cheias de equipamentos mirabolantes, os dois preparam as tarefas de ciência.

Depois com seus meios de transportes na mão, os dois descem do Secret Lab pelo tobogã rápido e formam com Sissi, Lua, Zeca e Lalá, a turminha completa no pé da árvore.

A logomarca da série encerra a sequência.

Sequencia - Cartela do episódio.

Cartela em pintura estilo pastel + título do episódio:

Loc:

Episódio de Hoje:

Arte mágica

Sequencia - Interior dia - Virtual/sala de aula - HQ de Lalá

Lua com microfone em punho grava e comenta que escolheu o formato podcast para narrar a aventura:

Lua

Tudo num podcast reportagem
de suspense escolar,
onde grandes artistas internacionais
estarão presentes.

Na sala de aula na lousa digital o professor Plutônio Polônio apresenta ilustrativamente na sua tela, exemplos de importantes murais artísticos.

Plutônio

Grandes murais pintados
narram epopéias da História dos povos.

Volta pra Lua que conta que Plutônio detalhou a tarefa para os alunos.

Lua

Em alto e bom
vamos ouvir a odisséia vivida
por Pé e Cabeça e nossa turminha,
para resolver uma tarefa escolar
bem simples

Na tela, digitalmente, Plutônio complementa a tarefa.

Plutônio

Resumir em uma obra
pintada por vocês,
a História dos
grandes murais
artísticos.

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Decifra

Lua relata o início da tarefa ouvindo depoimentos radiofônicos da turminha. A imagem de cada qual aparece estilizada de acordo com a “escola artística”.

Pé

Bizantinos?

Cabeça

Surrealistas?

Sissi

Impressionistas?

Zeca

Cubistas?

Lalá

Modernistas?

Lua

Expressionistas?

Sequencia - Interior dia - Virtual/Secret Lab - HQ de Lalá

No ambiente da gravação do podcast, Lua conta como Pé e Cabeça na bancada do Secret Lab, pesquisaram imagens de muralistas famosos.

Lua

No Secret Lab,
os mirabolantes

Pé e Cabeça investigaram
talentos inigualáveis.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Nomes.

No Secret Lab com ajuda do robot DA 20, Pé e Cabeça
pesquisam

Cabeça

Portinari,

Pé

Salvador Dali

Cabeça

Picasso

Pé

Rivera

Sequencia - Interior dia - virtual/Secret Lab - HQ

No podcast ouvimos: Lua entrevista Pé e Cabeça.

Lua

Que descobriram?

Pé

Desde a China milenar

Cabeça

Às templos do Egito

Pé

Na Grécia antiga

Cabeça

De Roma aos dias atuais

Pé e Cabeça

Eles estão em todos

os lugares.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Pesquisas

No Secret Lab, enquanto Pé Cabeça pesquisam murais do antigo Egito, DA 20 se empolga e faz poses laterais imitando personagens de um mural que está em um monitor.

DA 20

Posso ser o modelo?

Cabeça

Sim. Isso, pare aí!

Pé

Congelado! Estátua!

Pé e Cabela aproveitam a trégua do incansável DA 20

Cabeça

Precisamos pesquisar
em nossa cidade

Pé

Os murais
de artistas locais, né?

DA 20 desarma da pose.

DA 20

Cansei!

Sequencia - Interior dia - Virtual/Secret Lab - Convocação

"Vemos"/ouvimos a voz de Lua em caixinhas de som portáteis diferentes.

O 4 da turminha de prontidão: ajeitam os equipamentos de comunicação e os seus veículos.

Lua descreve a convocatória feita por Pé e Cabeça via comunicadores para a turminha que está de prontidão

Lua

A missão foi divertida.

Sequencia - Interior dia - Virtual/Secret Lab - Convocação

Lua narra sobre o momento que Pé e Cabeça comunicam a missão à turminha: pesquisar e fotografar murais na cidade.

Pé

Encontrar referências

urbanas

Cabeça

De murais bonitos

e criativos

Sequencia - Exterior dia - Virtual - Conexão

Com ajuda dos tele comunicadores, a turma atende a convocação para ajudar na missão:

Sissi

Conheço!

Zeca

Descubro!

Lalá

Na praça!

Lua

No parque!

Sequencia - Interior dia - Virtual - Busca.

Lua:

Fomos à luta

com uma trilha

musical empolgante

A trilha instrumental do podcast se torna a narrativa.

A turminha em seus veículos se movimenta em direções variadas.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Estilos.

Nos monitores da bancada passa rapidamente um apanhado de fotos: Pé e Cabeça pesquisam paletas de cores, tintas e “escolas e estilos”, desde as cavernas até o tachismo de Pollock.

Pé

História e beleza

Cabeça

Retratos de civilizações

Ao mexer nos experimentos de Pé e Cabeça, DA 20 derrama latas de tintas sobre a sua própria “lataria”.

DA 20

DA 20 talentoso, talentoso!

Pé

Garoto pintão!

Cabeça

DA 20 Pintou o sete!

Pé e Cabeça fazem um foto de DA 20 lambuzado e respingado, e a aplicam digitalmente no mural de Pollock na tela.

Pé e Cabeça

Pronto, DA 20,
está na história da arte.

Pé

Disfarçado, mas está!

Sequencia - Interior dia - Virtual - Fotos.

Lua no podcast descreve de forma radiofônica.

Lua

Investigação detalhada
de obras incríveis, a equipe
arrasou.

Em Splashs/still cada um da turminha faz fotos de murais de rua. Flashs!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Recepção.

Na bancada do Secret lab, os três a postos, recebem as fotos dos murais da cidade.

Sequencia - Exterior dia - Virtual/Secret lab - Envio

Lua descreve o recebimento das fotos

Lua

Assim, as fotos enviadas,
inspiraram os meninos cientistas a
se virarem como artistas.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Mãos à obra.

DA 20, com seus braços tesoura, ajuda Pé e Cabeça a recortar cartolinas.

Pé

Siga o desenho e recorte

DA 20

DA 20 mãos de tesoura, mão de tesoura

Cabeça

Moldes de papel vazado
são milenares.

Sequencia - Interior dia - Virtual/Secret Lab - Traquina

Lua prossegue e narra o podcast.

Lua

Mas, ouçam queridos
ouvintes: para completar a tarefa,
eles bolavam algo misterioso.

Pé e Cabeça projetam uma traquitana misteriosa: nas telas
da bancada um desenho em 3d wire frame, gira.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Traquitana

Vestem uma estranha bomba de dedetização estilo Caça
fantasmas, disfarçada de mochila escolar.

Pé

Vamos usar tecnologia
de ponta.

Cabeça

Com tinta fantasma!

DA 20

Coisssa d eouuuutro munndo,
Bateria acabando, acabannndoo.

DA 20 desaba sonolento no sofá.

Sequencia - Interior dia - Sala de Aula - Apresentação.

Plutônio aparece na lousa digital e convoca a equipe para
iniciar tarefa da aula prática de pintura de mural.

Plutônio

Todos prontos?

A nota terá

peso máximo!

Sequencia - Interior dia - sala de aula - Desfecho

Símbolo de bluetooth ativado no celular de Lua: na caixa de som na sala de aula, uma narração ainda com a voz dela apresenta a conclusão da tarefa.

Lua

Testemunha ocular

da História da Arte

Momento mágico! Eu vi!

Na apresentação de sala de aula, Pé e Cabeça surpreendem Plutônio: usam stencils de papel - moldes vazados - e com a bomba vintage de spray, pintam velozmente um grafite bem colorido em uma parede branca da sala.

O mural apresenta uma síntese de temáticas: das pinturas das cavernas evolue até o grafite de rua.

Pé

Das cavernas

Cabeça

Até as ruas

Pé

A arte não tem limites

Cabeça

Está nas paredes de todas as cidades

Plutônio na lousa digital fica confuso.

Plutônio

Lindo! Nota 10

Mas vocês estragaram
a parede: nota cancelada,
igual a zero!

Aos poucos a tinta fantasma do belo mural desaparece e a
parede volta a ficar branca.

Pé

Arte pós moderna...

Cabeça

E efêmera!

Plutônio volta atrás em sua decisão.

Plutônio

Bom. Tá limpeza!

Nota 9,5.

Todos aplaudem

Sequencia - Interior dia - Virtual/Sala de aula - My Self

Lua conta o epílogo da aventura.

Lua

Todo muito ficou
feliz com o resultado:
o mural foi
eternizado numa self.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Foto

No monitor da bancada aparece a foto da self com o mural ao
fundo, e o DA 20 com agilidade, insere digitalmente em
primeiríssimo plano, sua própria foto na self,

DA 20

Queridos ouvintes,
do podcast da Lua:

verdade, verdade,
eu estava lá!

ROTEIRO 5 - (quarto tratamento)

Argumento e Roteiro por José Araripe Jr, 18 de Dezembro de 2021

Sequencia 1 - Exterior/interior dia - Escola - Teaser

A turminha atenta à aula de Plutônio na lousa digital

Plutônio

O melhor aplicativo
inovador
para as olimpíadas
de matemática, ganha bônus.

Sequencia 2 - Exterior/interior dia - Abertura

Sob trilha especial, vinheta de abertura da série: em um trecho urbano super denso uma vista geral mostra de um lado uma única árvore isolada, do outro lado, uma única casa (as demais edificações são prédios) onde funciona a Escola. Uma passarela alta típica de Salvador que atravessa duas pistas de velocidade, une os dois lados.

Os irmãos saem da escola, passam pela passarela até o outro lado. Através de um elevador camuflado eles sobem até o topo da árvore onde na sua copa, está o Secret Lab.

No interior em suas bancadas equipadas e mirabolantes, os dois preparam a montagem de uma máquina.

Depois com seus meios de transportes na mão, os dois descem do Secret Lab pelo tobogã rápido e forma a turminha completa no pé da árvore.

A logomarca da série encerra a sequencia.

Sequencia 3 - Cartela do episódio -.

Cartela em pintura estilo pastel + título do episódio:

Loc:

Episódio de Hoje:

Calculadora Virtual

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - DA 20 narra.

Desta Feita é DA 20 que narra a aventura. Em uma linguagem de máquina usando monitores, imagens digitais e projeções de vídeo imagens de outros botos indicam conexão.

DA 20

Cambio, cambio...

todos os

Robos inteligentes

da blogosfera

conectados?

Sequencia - Interior dia - Virtual/individual - Ação.

A turminha cada qual com seu dispositivo? Celular, tablete, relógio, pc, em interferências invasivas, são conectados por DA 20

Sissi

Maneiro!

Lua

Holografia

Zeca

Demais!

Lalá

Irado!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab/telas - Início.

DA 20 na narração que faz, projeta em holografia no ar, imagens de Pé e Cabeça, em momentos que trabalham no Secret Lab.

DA 20

Transmissão

ao vivo em

3d.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Ideias.

Na bancada do Secret Lab, os irmãos parceiros trabalham na pesquisa para o aplicativo.

Cabeça

Universo interativo

Pé

Realidade virtual

Cabeça

Com óculos 3d

Pé

E luvas.

DA 20

360, 360.

Pé e Cabeça

Isso!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab/telas - Projeto

DA 20 explica a idéia de Pé e Cabeça. Nas telas gira um óculos de RV, em Wire Frame.

DA 20

Criaram um play ground virtual
para permitir a imersão.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Mãos à obra.

Os três trabalham no desenvolvimento do game de realidade virtual.

Pé

Tem que ser divertido

Cabeça

E com utilidade

DA 20

Com emoção ou sem emoção?

Pé

Um game de aprender

Cabeça

Para calcular brincando.

DA 20

Com emoção!

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Doc.

Em seus veículos a turminha se movimenta e se encontra na passarela em um freio apoteótico. Sinais sonoros tocam.

Sissi

Prontérrima

Lua

Antenadaem alfa

Zeca

Radar a mil

Lalá

Manda lá!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Mãos à obra.

DA 20 na forma drone, voa em paralelo a passarela e projeta a convocação:

DA 20

Adoro, adoro,

ser um mensageiro

Alado, alado.

Pé e Cabeça convocam a turminha através de um vídeo com um alerta sonoro.

Pé

Ainda existem brincadeiras
divertidas?

Cabeça

Só vale brincadeira
analógica.

Pé e Cabeça

Que tal caçar diversão?

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Doc.

Sissi

É comigo!

Zeca

Dominado!

Luci

Sensores ligados

Lua

Ação!

Em seguida, a turminha, um de cada vez se move em direções variadas com seus velozes meios de transportes.

Sequencia - Exterior dia - DA 20 Virtual - Mergulho

Em holografia, visão de fósforo verde e infravermelho, DA 20 descreve o teste feito por Pé e Cabeça na criação do universo virtual que projetaram: inicialmente apenas um pátio onde andam e giram.

DA 20

Com uso de óculos,

já emergiam no
no espaço artificial

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Envio

A turminha envia fotos onde interagem em brincadeiras de rua: gudes, fura pé, elástico e amarelinha.

Sissi

Gudes lindas!

Zeca

Olha o fura pé!

Luci

Amo elástico

Lua

Ah, amarelinha!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Recepção

Nos monitores de bancada do Secret Lab, Pé e Cabeça operam a recepção e análise do material enviado pela turminha.

Pé

Só coisa boa!

Cabeça

Agora é escolher

DA 20

Pesquisa aprovada, aprovada.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Universo

Com sua visão de fósforo verde DA 20 observa os dois meninos no Secret Lab, ambos usam óculos e luvas.

DA 20

Onde estão vocês?

Nos monitores os dois aparecem imersos na realidade virtual, onde desenham no chão um "esquema" de Amarelinha.

Pé

Imersão positiva.

Cabeça

Experiencia funcionando!

Pé

Luva Ok!

Cabeça

Imagens falhando!

Pé

Universo desintegrando.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Testes

DA 20 conta o momento em que assumiu a chefia da operação.

DA 20

Quem estava no comando

era o DA 20: Comandante DA 20

Sem máscaras, Pé e Cabeça argumentam sobre a importante função de DA 20 na retaguarda da experiência.

Pé

O apoio de DA 20

é fundamental.

Cabeça

Precisamos

melhorar a

jogabilidade

Pé

O equilíbrio.

Cabeça

A velocidade...

Sequencia - Interior dia - Realidade virtual - Amarelinha

Cabeça e Pé testam o jogo da amarelinha no modo calculadora. Mas caem ou se desgarram do chão.

Pé

Gravidade crítica

Cabeça

Não sinto o chão

Pé

DA 20 ajuste as coordenadas

Cabeça

Aumente a velocidade

Do processamento.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Testes

DA 20 se gaba de suas ações de ajustes.

DA 20

Matei a charada,

Chamei uma rede

de servidores.

Ampliando a

Memória RAM.

Sequencia - Interior dia - Realidade virtual - Amarelinha

Em cada casa do jogo da amarelinha virtual há um número de 0 ao 9. A cada salto o jogo funciona como uma máquina de calcular.

Pé e Cabeça

Funcionou!

Pé

Adaptar etapas.

Cabeça

Iniciar as operações.

Pé

Somar, subtrair

Cabeça

Dividir e multiplicar

Sequencia - Interior dia - Realidade virtual - Amarelinha

Cabeça e Pé testam o jogo da amarelinha no modo calculadora, para fazer uma multiplicação: $3 \times 7 = 21$

Pé

Pulo aqui

Cabeça

Seleciono a operação.

Pé

Chego ao resultado.

Cabeça

Brinco e calculo.

Pé

Vapt e vupt!

Cabeça

Zás e Zoom!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Testes

DA 20 descreve em imagens nas telas da bancada; graças às suas ferramentas holográficas, ele joga os avatares da turminha para dentro do jogo virtual.

DA 20

Surpresa, surpresa!

Sequencia - Interior dia - Realidade virtual - Amarelinha

Enquanto Pé e Cabeça fazem uma nova operação de calculo:

Pé

Ampliando dígitos

Cabeça

Calculando percentuais

Pé e Cabeça

100% legal!

Ao lado deles, dentro da realidade virtual, a turminha em volta da Amarelinha assiste Pé e Cabeça brincando na amarelinha.

Sissi, Zeca, Luci, Lua

Bela calculadora, meninos.

Pé

Bem vindos! Como chegaram aqui?

Sissi, Zeca, Luci, Lua

Surpresa!

Cabeça

São avatares

Pé

Coisa do DA 20!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Testes

No Secret Lab, DA 20, assiste pelos monitores e se diverte, rindo ao seu modo:

DA 20

Divertido, divertido!

No monitor Pé e Cabeça
e os avatares da turminha riem.

DA 20

Hora da escola meninos!

Sequencia - Exterior dia - Escola - Dia D

DA 20 narra: no modo drone com visão de fósforo verde, sobrevoa a escola.

DA 20

Testemunha da história,
Sobrevoando o epicentro.
Ativando visão térmica!

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Visão térmica

Na sala de aula sob os olhares da turminha, Plutônio convoca a apresentação.

Plutônio

Uma calculadora imersiva de brincar?
Onde está? Como posso ver?

Pé

Quer brincar? Vamos até aí?

Cabeça

Melhor trazer
o professor para
dentro da brincadeira, né?

Plutônio

Como?

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Captura

Pé e Cabeça de óculos e luvas, enquanto apresentam a calculadora projetam do tablete - em bluethoph - para a lousa digital de plutônio.

Na lousa digital, um óculos de realidade virtual digital aparece na cara de Plutônio e a lousa se transfere para o mundo virtual, onde ele assiste Pé e Cabeça fazerem uma operação:

Pé e Cabeça pulam na amarelinha, e fazem uma operação de subtração e soma = $7 - 3 = 4 + 6 + 10 \times 7 = 70$.

Cabeça

Avança e aprende

Pé

Brinca, calcula e memoriza.

Plutonio de óculos 3D, sorri e sobre sua imagem aparece a nota 10, e o pictograma do bônus de 30 pontos!

Plutônio

Virtualmente calculado:

Nota 10 + bônus de 100

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Finalização

No Secret Lab, Pé e Cabeça, encontram DA 20 caído, paralisado - inerte, enrolados em fios, com um óculos bizzaro em seus olhos.

Pé

Nossa! O comandante!

Cabeça

Se enrolou?

Na telas do monitores da bancada ele preso na realidade virtual do jogo da amarelinha, num lopping ele escorrega e o resultado apresenta: $0 \times 0 = 0$

DA 20

Zero a zero!

Pé e Cabeça, mexendo em comandos na bancada e o trazem de volta. DA 20 já ativa se apruma.

DA 20

Acho que levo
jeito pra matemática.

A turminha reunida no Secret Lab é vista em visão de fósforo verde que alterna com a visão normal: riem e aplaudem.

ROTEIRO 6 - (quarto tratamento)

Argumento e Roteiro por José Araripe Jr, em 27 de Dezembro de 2021

Sequencia - Interior dia - Escola - Teaser

Plutônio na lousa digital solicita aos alunos, tarefa de mecânica aplicada: criar um objeto de utilidade relevante.

Plutônio

Atenção alunos,
exercício de mecânica
aplicada:
Construir um protótipo
articulado,
ativo e operante.

Sequencia - Exterior/interior dia - Abertura

Sob trilha especial, vinheta de abertura da série: em um trecho urbano super denso uma vista geral mostra de um lado uma única árvore isolada, do outro lado, uma única casa (as demais edificações são prédios) onde funciona a Escola. Uma passarela alta típica de Salvador que atravessa duas pistas de velocidade, une os dois lados.

Os irmãos saem da escola, passam pela passarela até o outro lado. Através de um elevador camuflado eles sobem até o topo da árvore onde na sua copa, está o Secret Lab.

No interior em suas bancadas equipadas e mirabolantes, os dois preparam a montagem de uma máquina.

Depois com seus meios de transportes na mão, os dois descem do Secret Lab pelo tobogã rápido e forma a turminha completa no pé da árvore.

A logomarca da série encerra a sequencia.

Sequencia - Cartela do episódio -.

Cartela em pintura estilo pastel + título do episódio:

Loc:

Episódio de Hoje:

Irmão genial

Sequencia - Interior dia - Escola - Reação

Plutônio na lousa digital limita a tarefa.

Plutônio

Não serão permitidos circuitos
elétricos, nem baterias.

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Prólogo

Pé através de seu diário pautado com escrita manual,
escreve e narra a trajetória de Cabeça, seu irmão inventor.

Pé

Querido diário,
sou fã numero 1 deste
meu irmão
geniosinho, e genioso.

Sequencia - Interior dia - Escola - Reação

Cabeça diante da lousa digital ouve Plutônio, assobia e
grita incontido.

Cabeça

Fiu fiu fiu firifiu fiu fiu.

Eureka!

Não há de ser nada.

Ventos movem moinhos!

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Prólogo

Pé, ao lado da página do diário, faz uma caricatura simplificada do irmão, onde ele gira uma hélice voadora tipo Da Vinci.

Pé.

Cabeça é cabeça!

Sequencia - Interior dia - Escola - roda de idéias.

Na sala de aula a turminha faz um brainstorming

Sissi

Lanterna de vagalumes?

Lálá

Chave mestra?

Lua

Escada portátil?

Zeca

Monociclo a velas?

Pé

Cabide polvo?

Cabeça

Skate a jato?

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Prólogo

Pé folheando o diário continua a falar do irmão.

Pé

Ele sempre fez coisas legais,
que se movem sozinhas.

Um desenho de DA 20, em espirais, deflagra um comentário:

Pé

Mas, nosso big ajudante

DA 20,
às vezes, se move demais, né?

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Mãos à obra.

DA 20 fala e se move todo atrapalhado, acelera e cai.

DA 20

Gosto de dançar,
de dançar

Pé

Vc gasta muita bateria

Cabeça

E muita energia...

Pé

A solar, e a nossa.

DA 20

Protesto, prooooooooooooooootesto...

DA 20 bipa, bipa e apaga lentamente

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Descrição

Pé continua descrever o irmão.

Pé

Cabeça quando decide
fabricar algo,
se concentra muito.
Não importa o desafio.

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Convocação

Perto dali, Zeca, Sissi, Lalá e Lua estão atentos com seus comunicadores portáteis.

Sissi

Stand by

Lálá

HD zerado

Lua

De boa

Zeca

Attention

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Mãos à obra.

Nos vídeos da bancada, em wire frame, um modelo de skate a jato bem estranho, gira.

Cabeça

O skate a jato
vai fazer sucesso.

Pé

Não sei se consigo
me equilibrar neste foguete.

Cabeça

Acelerador controlável
gravitacional com giroscópio.

Pé

Como?

Cabeça

Comando sonoro.

Pé

Pelo head set?

Cabeça

Sim!

DA 20 com seus muitos braços coloca o capacete de Pé.

DA 20

Mas use capacete:

Não caia, não caia.

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Descrição

Através de desenhos simplificados no seu caderno/diário, Pé descreve a prontidão da turminha, cada qual portando seu comunicador.

Pé

Ainda bem que a turminha é maneira,
está sempre de plantão
para agir em nome
da ciência.

Sequencia - Interior dia - Secret lab - Descrição

Pé e Cabeça ativam a turminha para recolher sucata de alumínio. Quatro telas de formatos diferenciados - separadas (uma de cada vez e depois juntas em quadro split) apresentam o mesmo grafismo de alerta da chamada de emergência do Secret Lab.

Pé

Que tal uma coleta?

Cabeça

Peças de alumínio.

Pé

Recicláveis.

Cabeça

Pra usar na nossa invenção
irada?

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Convocação

A turminha com seus comunicadores respondem a convocatória de Pé e Cabeça.

Sissi

Panelas?

Lálá

Latinhas?

Lua

Funís?

Zeca

Copos?

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Estudos

Nas telas da bancada, Pé e Cabeça analisam os desenhos das peças separadas do Skate a Jato

Pé

Vai transformar sucatas
em peças novas?

Cabeça

Ideal.

Alumínio é versátil e leve.

Pé

E a propulsão?

Cabeça

Ar comprimido!

Pé

É, boa idéia!

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Contato

Sissi, Zeca, Lua e Lalá se posicionam e se movem no modo
total action

Sissi

Ligadíssima!

Zeca

Ativado!

Luci

É pra já!

Lua

Fui!

Em seguida, se movem individualmente em direções variadas; com seus velozes meios de transportes, a turminha entra em ação.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Testes

Ao vivo e nas telas da bancada do Secret Lab, tipo em fotos 3d e wire frame, Pé se posiciona em diversas posições sob o skate.

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Descrição

Pé escreve no caderno que Cabeça pediu que ele fosse o seu modelo para desenhar o skate a jato.

Pé

Fui o modelo,
e piloto de testes
para meu irmão Cabeça.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Testes

Cabeça na bancada analisa nas telas ao fundo, vários desenhos em wire frame do skate, pré combinando peças.

Cabeça,

Agora é só cortar
as peças e montar?

Pé

Tá sideral.
Mas, como eu vou
evitar entrar em orbita?

Cabeça

O comando de freio e acelerador
vai ser por assobio,
para não empatar
pés ou mãos

Pé

Acho que tá tudo
perfeito, mas vc esqueceu algo
importante...

Cabeça

O quê? Tá fácil,
é só assoviar.

Pé

Esqueceu que eu não sei assobiar?

Pé faz um bico esforçado, mas, não sai som algum

DA 20

Eu sei assoviar:

Bizingzigtoóoiinbrufzongliii...

DA 20 faz ruídos insuportáveis.

Os meninos tapam os ouvidos.

Cabeça aperta um botão de mute e cala ele

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Descrição

Pé descreve com desenhinhos de objetos no caderno, que Sissi, Zeca, Lua e Lalá, enviaram objetos bem reutilizáveis:

Pé

A turminha caprichou na coleta:

Tem de um tudo!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Montagem

Cabeça analisa as peças de alumínio enviadas, ao tempo que analisa os desenhos do projeto e as poses de Pé sobre o skate.

Cabeça

Bravo turma!

O alumínio será

Todo aproveitado.

Pé

Coleta maneira.

Cabeça

Mas, mudei de idéia

Nas telas, Cabeça coloca um sinal de Project Over.

Pé

Como assim, Desistiu?

Cabeça

Vou fazer algo mais

útil.

Pé

Não vou arrasar mais no skate?

Cabeça

Algo ainda mais importante

para seu skate,

e seu estilo, fiquem

ainda mais campeões.

Pé

Sem assoviou, né?

Cabeça

Siiiiim, mas bico fechado que é surpresa.

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Descrição

No caderno, Pé descreve a continuidade do trabalho de Cabeça na bancada.

Pé

A apresentação da tarefa de mecânica
na escola, seria no dia seguinte.

Mas, naquele dia, eu caí cedo de sono

Relógio digital de DA 20 mostra o símbolo da lua piscando.

Pé dorme sobre o caderno.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Montagem

Cabeça conversa com DA 20, que ajuda ele na bancada e mesa
contígua, para montar peças de alumínio.

DA 20

Resistente e leve, e leve.

Cabeça

Forte, bonita e high tech.

DA 20

Lacrrou!Lacrrou!

Sequencia - Exterior dia - Fachada Escola - Tarefa

A Escola é vista em aérea.

Sequencia - Interior dia - Escola - Surpresa

Na escola, na sala de aula, Plutônio na tela, cobra a
imediata apresentação do projeto.

Plutônio

Contagem regressiva,

em modo tolerância
se esgotando.

Enquanto a turminha se mostra preocupada e ansiosa. Cabeça esbaforido ao lado do irmão Pé, chega atrasado.

Cabeça

Professor Plutônio,
desculpe o atraso.

Na lousa eletrônica Plutônio, rabugento, esclarece:

Plutônio

Atraso computado:
penalidade prevista.
Apresentem-se imediatamente!

Cabeça chama Pé para o seu lado. Pé está de calça comprida.

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Descrição

Pé escreve em seu diário o desfecho da apresentação.

Pé

Naquele dia,
Graças à tarefa de mecânica,
Finalmente apresentei aos meus coleguinhas
a nova, super hiper mega
prótese mecânica que
Cabeça montou pra mim.

No caderno, colados, desenhos bem mais técnicos, mostram as engrenagens da perna mecânica.

Sequencia - Interior dia - Escola - Surpresa

Na escola, na sala de aula, Pé apresenta a tarefa de uma forma inusitada. Movendo em todas as direções, demonstra a versatilidade de sua nova perna mecânica. Todos aplaudem.

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Descrição

Pé faz humor com desenhos seu no diário.

Pé

Depois do surfista de prata,
nasce o skatista de lata,
o irmão do Cabeça.

Sequencia - Interior dia - Escola - Surpresa

Pé joga capoeira com Cabeça. O olhar virtual de Plutônio, esquadrinha o artefato.

Plutônio

Equipamento testado na pratica.
Mecânica funcional aprovada.
Nota 10 menos a multa de
1 ponto pelo atraso de horário = 9.

Na lousa digital, nota 10 vira 9.

Sequencia - Interior dia - Caderno virtual - Descrição

Pé escreve em seu diário o desfecho da aventura

Pé

Em nosso laboratório,
Cabeça continua fazendo mecânica avançada.
E eu ajudo nos circuitos
eletrônicos, e nas conexões cibernéticas.

No caderno de pé, desenhos de computadores conexões de rede e afins

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Final

No Lab, DA 20 surpreende os irmãos, com o protótipo descartado do Skate a jato, agora colocado em seu corpo; Ele descontrolado gira sem parar.

DA 20

Cadê o half piper?

Half piper?

Pé

Deixe comigo,
vou desacelerar a criatura
via bluethop.

Pimba!

Com o uso de seu relógio, Pé freia DA 20, que gira parando lento e tonto cai.

ROTEIRO 7 - (quarto tratamento)

Argumento e Roteiro por José Araripe Jr, em 13 de Janeiro de 2022

Sequencia - Interior dia - Escola - Teaser tarefa

Professor Plutônio solicita tarefa de criação de uma apresentação de história familiar: confecção de uma árvore genealógica usando fotos das famílias de cada um.

Plutônio

Valendo nota:

No trabalho de história,
Cada um será protagonista...
Montem árvores genealógicas
com fotos dos seus familiares

Sequencia - Exterior/interior dia - Abertura

Sob trilha especial, vinheta de abertura da série: em um trecho urbano super denso uma vista geral mostra de um lado uma única árvore isolada, do outro lado, uma única casa (as demais edificações são prédios) onde funciona a Escola. Uma passarela alta típica de Salvador que atravessa duas pistas de velocidade, une os dois lados.

Os irmãos saem da escola, passam pela passarela até o outro lado. Através de um elevador camuflado eles sobem até o topo da árvore onde na sua copa, está o Secret Lab.

No interior em suas bancadas equipadas e mirabolantes, os dois preparam a montagem de uma máquina.

Depois com seus meios de transportes na mão, os dois descem do Secret Lab pelo tobogã rápido e forma a turminha completa no pé da árvore.

A logomarca da série encerra a sequencia.

Sequencia - Cartela do episódio.

Cartela em pintura estilo pastel + título do episódio:

Loc:

Episódio de Hoje:

Árvore frondosa.

Sequencia - Interior dia - Escola - Ênfase tarefa

Plutônio na lousa digital enfatiza a tarefa.

Plutônio

Famílias lembram árvores, ramificam
de nossos antepassados até nós.

Sequencia - Interior dia - Narrativa Cabeça - Futuro

Cabeça narra esta aventura a partir de pesquisa particular:
arquivo sobre a evolução tecnológica do bairro que prepara
para colocar numa Capsula do Tempo que está ao seu lado.

Cabeça

Querido homem do futuro,
Você merece conhecer esta história:
Como a criatividade de meu irmão Pé,
Moveu a roda da história de nossas famílias.

Sequencia - Interior dia - Escola - Empolgação

Na sala de aula, diante da lousa digital, após o anúncio da
tarefa, a turminha comenta a tarefa.

Sissi

Vovó nasceu no Oriente

Lálá

Minha tia Lili parece comigo

Lua

Minha raiz é azteca

Zeca

Venho do sol nascente do oriente

Pé & Cabeça

Nossa família se formou

aqui no bairro

Sequencia - Interior dia - Narrativa Cabeça - Capsula

Cabeça, separa fotos que coloca a Capsula do Tempo: várias imagens dos estágios da evolução da paisagem do bairro. Mostram do início quando era um povoado com riacho até os dias de hoje.

Cabeça

O futuro também vai conhecer

essa parte da história deste bairro.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Operação

No Secret Lab, na bancada e telas, Pé e cabeça, desenham e pesquisam imagens de organograma e árvores.

Pé

Dos bisavós até o bisnetos

Cabeça

Que tal um totem digital

Com interação por toque?

Pé

Que tal dessa vez algo

movido a manivela?

Cabeça

Manual?

Pé

Confie em mim, manual.

Analógico.

Vai dá pedal!

Cabeça analisa um esboço que Pé fez.

Pé

Hora de convocar a turminha

Cabeça

Pra remexer os baús e buscar fotos
da família inteira.

Cabeça, aciona alerta de comunicação na telinha.

Cabeça

Alerta de missão.

Ativar!

Sequencia - Interior dia - Narrativa Cabeça - Bairro.

Na sua narrativa manipulando fotos, Cabeça conta sobre a evolução do Bairro e como as bicicletas perderam espaço para os automóveis. Vê fotos de pessoas usando bicicletas.

Cabeça

Querido tataraneto, nosso bairro
tinha sitios, casas, e muito espaço.
Já foi um paraíso para bicicletas.

Cabeça cita a agilidade e esperteza da turminha, em se virar no bairro.

Cabeça

Mas, certa forma nossa turminha
herdou esse amor
pelas rodinhas velozes.

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Convocação

Na "passarela virtual", a turminha com seus comunicadores se informa sobre a nova missão.

Sissi

Fui!

Lálá

Game Start!

Lua

Ação!

Zeca

Pra já!

Em seus meios de transportes de rodinhas, a turma se locomove rapidamente em direções diversas.

Sequencia - Interior dia - Narrativa Cabeça - Passarela.

Cabeça manipula “fotos” antigas e cita a origem das passarelas.

Cabeça

As passarelas,
Só foram instaladas
Depois
do atropelamento de Pé.

Pega uma foto da multidão em um protesto

Cabeça

O acidente gerou
muitos protestos.
Que deram resultado.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Desenvolvimento

Pé e Cabeça nas telas e bancada do Secret Lab, analisam esquemas e desenhos para a concretização do mecanismo apresentação da árvore genealógica. Pé explica.

Pé

Pregadores
de roupa para as fotos.
Catracas, corrente e pedal!

Sequencia - Exterior dia - Passarela virtual - Envio de material

A turminha envia as fotos.

Sissi

Família reunida

Lálá

Album completo

Lua

Só foto legal

Zeca

Juntei todo mundo.

Nas telas diversos sinais de carregando.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Recepção

Pé e Cabeça na bancada do Secret Lab, recebem fotos.

Pé

O vovô fofinho de Zeca!

Cabeça

Esse neném parece Lua.

Pé

Que casal simpático.

Cabeça

Os pais de Sissi, elegantes!

DA 20

Os irmãos de Lalá!

DA 20 fica indagando sobre as suas origens. Sente falta de informações sobre sua família.

DA 20

E minha família?

Família, de DA 20?

Pé

Esse robot tá carente, né?

Cabeça

Excesso de inteligência

Artificial

DA 20

Cadê papai? Papai?

Cabeça sem paciência. Usa o controle remoto e desliga
DA 20

Cabeça

Dorme nenê, nenê...

DA 20

Sonhar, sonhar...

Sequencia - Interior dia - Narrativa Cabeça - Descrição

Cabeça conta que para impulsionar ainda mais o trabalho da invenção da árvore didática, solicitou à turminha, algo inusitado:

Cabeça

A ideia do mecanismo que Pé
criou, pedia muitas rodas.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Recepção

Numa tela em wire frame o desenho feito por Pé. Cabeça fala no Head Set.

Cabeça

Rodas de bicicletas
de diversos tamanhos,

Pé

Usadas e recicláveis

Cabeça

Serve de triciclo, monociclo,

Pé

Até de velocípede.

Sequencia - Interior dia - Narrativa Cabeça - Mãos à obras

Cabeça na sua narrativa destaca a agilidade da turminha para conseguir as rodas de bicicleta.

Cabeça

Pessoas de 2050, saibam:

essa super turminha,
caçava recicláveis
como nenhuma outra.

Sequencia - Exterior dia - Passarela virtual - Roda na mão.

Sissi, Lua, Zeca e Lalá chegam velozes, com as rodas de bicicletas que conseguiram recolher.

Sissi

Reaproveitável!

Lalá

Perfeita!

Lua

Girando

Zeca

Funcionando!

Sequencia - Interior dia - Narrativa Cabeça - Mão na roda.

Cabeça na narrativa destaca a criatividade de Pé em solucionar o projeto.

Cabeça

Genial a ideia de pé,
de uma árvore
múltipla.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Recepção

No Secret Lap, ao lado com as rodas de bicicleta, e de Cabeça e DA 20, Pé no Wire Frame maneja as rodas.

Pé

Em ordem decrescente
com os aros que giram

Cabeça

Entendi, um carrossel
Com as seis famílias.

Pé

Cada giro uma raiz
genealógica.

DA 20

Não somos sete?

DA 20 fica ainda mais confuso e irritado com a falta de respostas à sua crise existencial.

Pé

DA 20, um dia
Você também terá uma família, tá?

DA 20

Quem eu sou, de onde vim,
Para onde vou, oh céus!

Pé e cabeça, riem e abraçam DA 20.

Pé

Ser ou não ser?

Cabeça

Eis a questão.

Sequencia - Interior dia - Narrativa Cabeça - Irmão Pé.

Cabeça, narra sobre o desfecho da história, coloca na capsula do tempo, uma foto de Pé: monta o mecanismo da árvore.

Cabeça

Amigo do futuro,
Quando se tem um irmão nerd como
Pé, na natureza nada se perde
tudo se transforma.

Sequencia - Interior dia - Sala de Aula - Apresentação

A apresentação é um sucesso: a árvore genealógica feita de rodas de bicicleta na forma decrescente- a menor no alto e sucessivamente, e mais um tablete no topo, será um carrossel, que puxam as fotos e mostra horizontalmente e verticalmente a "linhagem" de cada membro da Turminha;

Pé

Totalmente analógica
Sem gasto de energia.

Cabeça

Zero carbono.
Cada giro uma família.

Fotos das famílias de Zeca, Sissi, Lua, Lalá e, Pé & Cabeça mostram a genealogia por décadas. A Turminha atenta observa a Arvore funcionar.

Professor Plutônio na lousa digital, elogia o trabalho.

Plutônio

Que árvore

Genial, Genial e lógica!

A turminha alegre vibra e aplaude.

Sequencia - Interior dia - Narrativa de cabeça - Retorno

Cabeça, arremata a sua narrativa: coloca algo na Cápsula e fecha a tampa. Fala para o futuro.

Cabeça

Também coloquei na Capsula,

uma foto de nosso

Robot de estimação.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Família Robot.

De volta ao Secret Lab, usando o mecanismo, Pé e Cabeça presenteiam DA 20, com a sua árvore genealógica: fotos dos protótipos e robôs criados pelos irmãos ao longo da infância, formas sua família.

Pé

Seu bisavô

Cabeça

Seu Avô

Um desenho de uma máquina bem estranha balança no aro.

DA 20

Bonito, bem bonito o meu papai.

Oh! Papai, papai!

ROTEIRO 8 - (quarto tratamento)

Argumento e Roteiro por José Araripe Jr, em 15 de Janeiro de 2022

Sequencia - Interior dia - Escola - Teaser tarefa

Professor Plutônio na Lousa digital anuncia a tarefa de reciclagem ecológica.

Plutônio

O que podemos
reciclar para preservar
o planeta?

Tarefa de conclusão:

Apresentem soluções

úteis e prática:

Sequencia - Exterior/interior dia - Abertura Padrão Fixa

Sob trilha especial, vinheta de abertura da série: em um trecho urbano super denso uma vista geral mostra de um lado uma única árvore isolada, do outro lado, uma única casa (as demais edificações são prédios) onde funciona a Escola. Uma passarela alta típica de Salvador que atravessa duas pistas de velocidade, une os dois lados.

Os irmãos saem da escola, passam pela passarela até o outro lado. Através de um elevador camuflado eles sobem até o topo da árvore onde na sua copa, está o Secret Lab.

No interior em suas bancadas equipadas e mirabolantes, os dois preparam a montagem de uma máquina.

Depois com seus meios de transportes na mão, os dois descem do Secret Lab pelo tobogã rápido e forma a turminha completa no pé da árvore.

A logomarca da série encerra a sequencia.

Sequencia - Cartela do episódio.

Cartela em pintura estilo pastel + título do episódio:

Loc:

Episódio de Hoje:

Papel massa!

Sequencia - Interior dia - Narrativa Plutônio -

Ele enfatiza que todo o processo de criação terá que ser documentado on line.

Plutônio

Atenção:

Documentem o trabalho da equipe.

com posts, foto e filmagens.

Sequencia - Interior dia - Escola - Brainstorming

A turminha do Secret lab faz brainstorming e reúne ideias para a tarefa.

Sissi

Plástico

Lálá

Orgânicos?

Lua

Madeira?

Zeca

Metais?

Pé

Celulose?

Cabeça

Isso, papel pode ser uma boa!

Sequencia - Interior dia - Narrativa Plutônio - Era uma vez.

O próprio Plutônio é quem vai narrar a aventura vivida por Pé & Cabeça e a turminha.

Plutônio

Sou testemunho

Que a união faz a força.

Sequencia - Interior dia - Escola - Brainstorming

A turminha opta por pesquisar reaproveitamento de papel.

Sissi

Jornal velho

Lálá

Saco de pão

Lua

Papel de embrulho

Zeca

Revistinhas

Pé

Papel de rascunho

Cabeça

Usados e descartados.

Sequencia - Interior dia - Narrativa Plutônio - Equipe

Plutônio, no curso de sua narrativa apresenta imagens em fotos e vídeos do processo de trabalho da turminha.

Plutônio

Reaproveitar papel usado,

me pareceu uma boa ideia

Cabeça

Uma máquina portátil

de reciclagem.

Toda escola precisa de uma.

Plutônio em review apresenta arquivos onde Cabeça explica com desenhos técnicos as etapas da máquina de reciclagem.

Cabeça

Aqui entre o papel picado
que vai ser preparado
para a reciclagem.

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Localizações

No mapa, pin de localizadores e círculos com foto de identificação de Sissi, Lua, Zeca e Lalá. Cada qual em seu canto.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Aviso

No Secret Lab, Pé e Cabeça, convocam turminha.

Cabeça

Alerta de missão.

Pé

Ativar!

Sequencia - Interior dia - Narrativa Plutônio - Equipe

Plutônio

A equipe positiva e operante
foi à luta!

Sequencia - Exterior dia - Passarela - Localizações

Na "passarela virtual", a turminha com seus comunicadores se informa sobre a nova missão.

Sissi

Fui!

Lalá

Game Start!

Lua

Ação!

Zeca

Pra já!

Sequencia - Interior dia - Narrativa Plutônio - Turminha

Na narração documentada Plutônio se entusiasma com as habilidades da turminha em se locomover velozmente e dar conta da missão de coleta.

Plutônio

Lua, Lalá, Zeca e Sissi,

Velozes e curiosos

cumprindo seus papéis.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Papéis.

No Secret Lab, Pé e Cabeça desenham e analisam nas telas e nas bancadas de química, as diversas amostras de papel recolhidas, que passam para DA 20.

Pé

Leve, ideal.

Cabeça

Bio degradável.

Pé

Essas revistinhas,

Adequado pra cortar

Testar misturas!

Cabeça

DA 20, por favor, ativar

Tesoura pra picar papel.

DA 20 é escalado para usar sua mão de tesouras e picotar o papel.

DA 20

DA 20 mãos de tesouras,
mão de tesouras,
a seu dispor!

Sequencia - Interior dia - Narrativa Plutônio - DA 20.

Plutônio também exhibe a participação da contribuição DA 20

Plutônio

Vejam só: aquela máquina
agressiva, me surpreendeu!

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Recusa

DA 20 entretido em ler e comentar os jornais e revistinhas velhas, se recusa a cortar as revistinhas.

DA 20

Descoberto petróleo
no mar.

O Fim dos Beatles.

O homem pisou na Lua.

Pé

DA 20 vai cortar ou ler?

DA 20 com pose de leitor compenetrado continua a ler os quadrinhos.

Cabeça

DA 20, DA 20 obedeça zo comando
e picote as revistinhas.

DA 20

Histórinhas em quadrinhos.

divertidas.

DA 20 se recusa, se recusa.

Pé

Veja só.

Cabeça

Ao trabalho, seu boa vida!

Cabeça, usa o controle remoto, mas DA 20 não muda o que faz.

Sequencia - Interior dia - Narrativa Plutônio - Parte 2

Plutônio retorna com um vídeo de Pé.

Plutônio

Na teoria, o mecanismo engenhoso,
parecia simples.

Pé explica com desenhos, a parte 2 do mecanismo em construção.

Pé

Na câmara do segundo estágio
os termostatos vão
produzir o calor necessário...

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Mudanças

DA 20 negocia com Pé e Cabeça.

DA 20

Revistinhas divertidas
Engraçados não cortar.
Vou guardar.

Pé

Ok, faça sua gibiteca.

Cabeça

Mas, mãos à obra
nos jornais: são do século passado.

Pé e Cabeça, aceitam preservar as revistinhas. DA 20 começa a cortar os jornais e faz uma chuva de papel picado.

Sequencia - Interior dia - Narrativa Plutônio - A entrega

Plutônio narra o desfecho da apresentação:

Plutônio

Os últimos
detalhes da preparação
da gerigonça
foram bem caseiros.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Mudanças

A teimosia de DA 20 gera a ideia de Pé & cabeça, de incluir no topo da máquina, um liquidificador como picotadora de papel.

Pé

Acho que um
liquidificador
acoplado aqui

Cabeça

Vai picotar melhor o
Papel.

DA 20 dorme no sofá com revistinhas em todos os braços.

Sequencia - Interior dia - Narrativa Plutônio - A entrega

Plutônio

A aventura foi de muito suspense:
Inclusive usaram um laboratório secreto
que eu não descobri onde fica.

Sequencia - Interior dia - Sala de aula - Apresentação

Sob os olhos eletrônico da lousa digital de Plutônio, a turminha Pé e Cabeça, apresenta a máquina portátil de reciclar papel para fazer massa de modelar de papel marchê.

Plutônio

Agora é com vcs!

Pé e Cabeça descubrem a máquina.

Plutônio

Vai funcionar?

Pé

Aproveitamos papel
descartável

Cabeça

Para de forma prática
produzir massa de modelar.

Pé

Liga, despeja,
corta, dilui, dosa com cola
e tira a mistura
na torneirinha.

Cabeça

Aí, é só modelar!

Pé

Rápidamente faço uma
escultura do

super professor Plutônio:

O bonequinho que parece com ele tem uma capa de super herói.

Plutônio

Esse sou eu?

Pé & Cabeça

Nota 10!

A turminha aplaude.

Sequencia - Interior dia - Secret Lab - Avatar

Pé e Cabeça estão na bancada do Secret Lab. Nas telas um sinal de vídeo entra acidentalmente: Plutônio, não percebe, mas deixa o sinal de vídeo da transmissão aberta.

Plutônio

DA 20, DA 20 tá me ouvindo?

Já viu meu avatar de papel marchê?

Me empresta uma revistinha

Do Flash Gordon?

Pé e Cabeça, e DA 20 caem na risada.