



AS AVENTURAS DE NILL

ROTEIRO

IDEIA: UM MENINO VIAJA EM UM FOGUETE E CONHECE UM PLANETA ONDE NÃO EXISTE FOME.

CONFLITO: UM MENINO CONSTRÓI UM FOGUETE E VIAJA PELO TEMPO/ESPAÇO DESCOBRINDO QUE NO FUTURO CONSEGUIREMOS VIVER EM UM MUNDO SEM FOME, ELE VOLTA PARA SEU TEMPO/ESPAÇO E PASSA A DIVULGAR AS AÇÕES NECESSÁRIAS PARA QUE ISSO ACONTEÇA.

PERSONAGENS:

NILL: UM MENINO SONHADOR COM MUITA IMAGINAÇÃO. NO SEU TEMPO LIVRE, NILL GOSTA DE INVENTAR E CONSTRUIR COISAS.

CARLOS (PAI DO NILL): ENGENHEIRO AGRÔNOMO DEDICADO A ESTUDAR BIOTECNOLOGIA E GENÉTICA. ELE TRABALHA EM UMA GRANDE EMPRESA AGRÍCOLA.

MILA: UMA MENINA TAMBÉM COM MUITA IMAGINAÇÃO, FALANTE E QUE SE ORGULHA DO TRABALHO DO PAI.

TEMPO DRAMÁTICO: A HISTÓRIA ACONTECE DE MANEIRA ACELERADA PARA QUE O FOCO FIQUE NAS SOLUÇÕES QUE NILL ENCONTROU DURANTE SUA AVENTURA.

AÇÃO DRAMÁTICA

NILL BRINCA NA
CABANA NA
COMPANHIA DE TOBIAS
E MARGARIDA

O PAI DE NILL CHEGA
EM CASA E CONTA
ALGO SOBRE O
TRABALHO

NILL MOSTRA O
PROJETO DA CASA NA
ÁRVORE PARA O PAI E
RECEBE APROVAÇÃO
DELE

NO DIA SEGUINTE, NILL
PLANEJA O FOGUETE

VÁRIOS DIAS SE
PASSAM E NILL
CONSTRUINDO O
PROTÓTIPO DO
FOGUETE ATÉ QUE ELE
FICA PRONTO

NILL PASSA POR UMA
PLANTAÇÃO DE TRIGO
E VÊ ALGUNS ROBÔS
MAPEANDO O LOCAL

NILL AVISTA OUTRO
PLANETA E DECIDE
ATERRISAR

NILL AVISTA UM
PLANETA COM
UMA RAPOSA E
UMA PLANTAÇÃO
DE ROSAS

NILL SE DESPEDE DOS
AMIGOS E DECOLA NO
FOGUETE (FICANDO
IMPLICITO QUE PODE
SER UM SONHO)

NILL VAI DORMIR
PENSANDO NO
FOGUETE

AÇÃO DRAMÁTICA

NILL ENCONTRA MILA E
CONVERSA COM A
MENINA

MILA MOSTRA A
FAZENDA PARA NILL

MILA FAZ UM DESENHO
PARA NILL MOSTRANDO
TUDO QUE FOI FEITO
PARA ACABAR COM A
FOME

NILL DESCOBRE QUE
NA VERDADE VIAJOU
NO TEMPO E AQUELE
PLANETA É A TERRA
DAQUI ALGUNS ANOS

O PAI DE MILA
APARECE PROCURANDO
POR ELA

NILL PASSA A
DIVULGAR AS AÇÕES
QUE NOS LEVARÃO À
UM MUNDO SEM FOME

NILL ACORDA E
ENCONTRA O DESENHO
DE MILA

NILL VOLTA PRO
FOGUETE E VIAJA DE
VOLTA

O PAI DE MILA (NILL DO
FUTURO), CONVERSA
COM NILL



ESSE É O NILL.

UM MENINO DE 10 ANOS MUITO CRIATIVO.

NILL É MUITO CURIOSO E GOSTA DE PESQUISAR INFORMAÇÕES SOBRE O MUNDO E COMO AS PESSOAS VIVEM EM LUGARES DIFERENTES DO SEU.

ELE USA O SEU TEMPO LIVRE PARA INVENTAR E CONSTRUIR COISAS E RECEBE O APOIO DO SEU PAI PRA ISSO.

O PAI DE NILL É UM GRANDE PESQUISADOR E O MENINO SE INSPIRA NO TRABALHO DELE.

NILL, POR VEZES SE SENTE SOZINHO E NESSAS HORAS GOSTA DE IMAGINAR COMO SERIA VIAJAR E CONHECER PESSOALMENTE AS COISAS QUE ELE VÊ PELA TELA DO COMPUTADOR.

A FUNÇÃO DRAMÁTICA "IDENTIFICAÇÃO COM O PÚBLICO" É TRABALHADO NA HISTÓRIA TRAZENDO REFERÊNCIAS DE ÍDOLOS REAIS, E SONHOS COMUNS DO IMAGINÁRIO INFANTIL COMO O DE CONSTRUIR UMA CASA NA ÁRVORE E O DE VOAR EM UM FOGUETE.