



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

LUDMILA RODRIGUES ROSA

**O FILME DE ANIMAÇÃO *O LORAX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA* NA
PERSPECTIVA DOS ESTUDOS CULTURAIS**

**UBERLÂNDIA - MG
2016**

LUDMILA RODRIGUES ROSA

**O FILME DE ANIMAÇÃO *O LORAX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA* NA
PERSPECTIVA DOS ESTUDOS CULTURAIS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Área de concentração: Educação em Ciências e Matemática.

Orientadora: Professora Dr^a Lúcia de Fátima Estevinho Guido.

UBERLÂNDIA - MG
2016

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

R788f Rosa, Ludmila Rodrigues, 1986-
2016 O filme de animação *O Lorax* : em busca da trufula perdida na
perspectiva dos estudos culturais / Ludmila Rodrigues Rosa. - 2016.
153 f. : il.

Orientadora: Lúcia de Fátima Estevinho Guido.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Programa de Pós-Graduação em Educação.
Inclui bibliografia.

1. Educação - Teses. 2. Animação (Cinematografia) - Teses. 3.
Cinema na educação - Teses. 4. I. Guido, Lúcia de Fátima Estevinho. II.
Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em
Educação. III. Título.

BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Lúcia de Fátima Estevinho Guido
Universidade Federal de Uberlândia – UFU



Profa. Dra. Ana Paula Bossler
Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM



Profa. Dra. Daniela Franco Carvalho
Universidade Federal de Uberlândia – UFU

É com imenso carinho que dedico este trabalho a essas pessoas, que, a cada, dia tornam a minha vida mais feliz e completa:

Ao Maurilio, meu companheiro de todos os momentos.

A minha irmã e cunhado, Janaina e Rodrigo, pelo carinho e incentivo nesta caminhada.

Aos meus pais, que sempre me incentivaram a seguir meus estudos, não medindo esforços para isso.

A todos vocês, o meu amor e a minha ternura.

MINHA GRATIDÃO

A todos que contribuíram para a realização deste trabalho.

Em especial...

A Deus, meu refúgio e fortaleza. Obrigado Senhor, pois apenas nós sabemos da imensa dificuldade para fazer esta caminhada.

À minha orientadora Lúcia Guido, pela ética, pela sensatez e pela compreensão no decorrer da escrita minha dissertação.

Aos professores doutores Daniela Franco e Gerson de Sousa, pelas significativas contribuições como membros da Banca de Qualificação.

Às professoras doutoras Daniela Franco e Ana Paula Bossler, pela gentileza com que aceitaram o convite para a defesa.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação, que muito contribuíram para a minha formação acadêmica e para a construção deste trabalho.

Aos colegas de Mestrado, pela convivência amiga, pelas trocas e pela oportunidade de aprender, todos os dias, algo novo.

A Aline, Danielle, Jacqueline, Leila e Mariane, pela amizade construída durante o curso.

A Ana Paula, Charlene, Cristiane, Flávia e Keila, amigas incondicionais e irmãs de coração, pelas conversas sobre a vida e o trabalho.

Aos colegas de trabalho, profissionais da escola EMEI Hipólita Teresa Eranci, pelo apoio.

À minha família e aos amigos, que sempre estiveram ao meu lado, pelo afeto e pelo incentivo em todos os momentos desta caminhada.

Enfim, a todos aqueles que, de uma forma ou de outra, contribuíram para a realização desta pesquisa, os meus sinceros agradecimentos!

Meus melhores afetos a todos vocês!

“Eu não sou você.

Você não é eu.

Mas sou mais eu, quando consigo lhe ver.

Porque você me reflete...”

Madalena Freire

“O cinema não tem fronteiras nem limites.

É um fluxo constante de sonho.”

Orson Welles

RESUMO

Este trabalho está inserido na Linha Educação em Ciências e Matemática do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Uberlândia. A presente pesquisa teve como objetivo analisar o filme de animação *O Lorax: em busca da trufula perdida* para compreender quais questões culturais são postas em circulação a partir da temática ambiental. Tomamos como inspiração metodológica a abordagem qualitativa, que possibilitou encontrar formas de representar a realidade, utilizamos a técnica da decupagem para melhor observar o filme e, consequentemente, entender os significados produzidos por ele; analisamo-lo a partir da perspectiva cultural, pois essa vertente contempla as mais variadas esferas da experiência humana e suas transformações, considerando o contexto e as singularidades atuais. Assim, buscamos compreender como o cinema, mais especificamente o artefato do filme de animação, na perspectiva dos Estudos Culturais, materializa-se socialmente na cultura, atua como produtor de saberes e constrói significados importantes na formação do sujeito histórico, social e cultural. Com base na análise do filme, percebemos que as representações de sujeitos da sociedade e da natureza são veiculadas na animação, na maneira pela qual os personagens são apresentados na história e como se configuram suas representações, bem como as principais ferramentas usadas na construção cultural do sujeito. A relevância deste trabalho centra-se na ruptura da utilização do filme apenas como entretenimento, pois ele nos permite um acesso mais consciente à nossa interioridade e, por consequência, com a nossa própria aprendizagem, sendo um dispositivo pedagógico que potencializa novos saberes. Nesse sentido, a visão não é mera habilidade, mas uma construção cultural que se aprende e ensina no interior das práticas sociais, formando identidades.

Palavras-chave: Educação. Estudos Culturais. Filme de animação.

ABSTRACT

This study is included in the Education in Science and Mathematics line, in Mastership Course, Education Post-Graduate Program in Federal University of Uberlândia, Minas Gerais, Brazil. It is a research which aimed to analyze the animation film *Dr. Seuss' The Lorax* in order to understand which cultural issues are put into circulation from the environmental approach. We used as methodological inspiration the qualitative approach, which authorized us to find ways of representing reality and we also used the decoupage technique to better understand the movie and, as a consequence, better apprehend meanings produced by it. We analyzed it from the cultural approach, because this line includes the most varied spheres of human experience and their transformations, considering the current context and singularities. Therefore, we seek to understand in what way the cinema, more specifically the animated film artifact, according to cultural studies method, materializes social culture, act as a knowledge producer and builds important meanings in the formation of historical, social and cultural subjects. The film analysis allowed us to perceive that subjects, society and nature are symbolized in the it by the way the characters are presented in the story and how they set their own figurations, as well how the main tools are used in building the cultural subject. The research relevance focuses on the breakdown of using the film only as entertainment, because it allows us a more conscious access to our inner life and, consequently, with our own learning, so it is a pedagogic dispositive that leverages new knowledge. Therefore vision is not merely a skill but a cultural construction that learns and teaches within the social practices, forming identities.

Keywords: Education. Cultural studies. Animation film.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 O personagem Lorax	24
Figura 2 O personagem Umavez-Ildo	24
Figura 3 O personagem Ted	24
Figura 4 O personagem Audrey.....	25
Figura 5 O personagem Vovó Norma	25
Figura 6 O personagem Mãe do Ted.....	25
Figura 7 O Prefeito de <i>Thneedville</i>	26
Figura 8 Capa do filme.....	26
Figura 9 Abertura do filme	52
Figura 10 Vista da cidade <i>Thneedville</i>	53
Figura 11 Imagens da “natureza” artificial de <i>Thneedville</i>	54
Figura 12 Audrey e Ted	55
Figura 13 Os desenhos de Audrey	55
Figura 14 Ted e sua família	56
Figura 15 O pinheiro da casa de Ted	57
Figura 16 O gabinete do Prefeito.....	58
Figura 17 Consumismo e propaganda	60
Figura 18 A natureza extramuros da cidade	61
Figura 19 A paisagem antiga, antes da destruição	62
Figura 20 A primeira árvore cortada	64
Figura 21 O surgimento de Lorax	65
Figura 22 O controle do Prefeito	66
Figura 23 O <i>sneed</i> se torna uma atração	68
Figura 24 O sucesso do <i>sneed</i>	69
Figura 25 A família de Umavez-Ildo e a visão do lucro	70
Figura 26 A destruição da natureza	72
Figura 27 A pedra com os dizeres	74
Figura 28 As pessoas veem além dos muros	77
Figura 29 A conscientização das pessoas e a semente da esperança	79
Figura 30 Lorax e Umavez-Ildo se abraçam	79

ÍNDICE DE ABREVIATURAS E DE SIGLAS

EC	Estudos Culturais
NEIAPE	Núcleo de Educação Infantil, Alfabetização e Práticas Educativas
TV	Televisão
UFU	Universidade Federal de Uberlândia

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO - LEMBRANÇAS, EXPERIÊNCIAS E INQUIETAÇÕES	12
CAPÍTULO 1 - DELINEANDO OS CAMINHOS DA PESQUISA	18
1.1 Seleção da animação	20
1.2 Apresentando o filme de animação <i>O Lorax: em busca da trufula perdida</i>	22
1.2.1 Lorax	24
1.2.2 Umavez-Ildo	24
1.2.3 Ted	24
1.2.4 Audrey	25
1.2.5 Vovó Norma	25
1.2.6 Mãe do Ted	25
1.2.7 Aloysio O'Hare	26
1.3 Decupagem e análise fílmica	28
1.4 Linguagem cinematográfica	31
CAPÍTULO 2 - OS ESTUDOS CULTURAIS E O CINEMA	34
2.1 Começando pelos Estudos Culturais	34
2.2 Os Estudos Culturais, Educação e cinema	39
2.3 Cinema e as possíveis representações	42
2.4 Cinema de animação	44
CAPÍTULO 3 - PENSANDO O FILME <i>O LORAX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA</i> COM OS ESTUDOS CULTURAIS	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
REFERÊNCIAS	87
APÊNDICES	92
Apêndice 1 Declaração de correção	92
Apêndice 2 Decupagem do filme	93

INTRODUÇÃO

LEMBRANÇAS, EXPERIÊNCIAS E INQUIETAÇÕES

Nossas lembranças permanecem coletivas, e elas nos são lembradas pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e com objetos que só nós vimos. É porque, em realidade, nunca estamos sós. Não é necessário que outros homens estejam lá, que se distingam materialmente de nós: porque temos sempre conosco e em nós uma quantidade de pessoas que não se confundem (HALBWACHS, 1990, p. 26).

Com o auxílio das palavras de Halbwachs, podemos afirmar que a nossa vida está impregnada de tudo aquilo que tivemos como experiências em nossa história. Essas vivências foram compondo nosso repertório que nos constituíram nos seres que somos neste momento. Algumas experiências e/ou algumas imagens nos saltam à memória, outras, entretanto, não estão no nível da consciência, mas contribuem para a composição da pessoa que é o resultado de fragmentos das construções coletivas.

A história vivida sustenta nossa memória, é construída pelas referências e pelas lembranças próprias e das pessoas com as quais convivemos. Nesse sentido, relembrar possibilita-nos grandiosos aprendizados. É a partir da narrativa construída ao longo do tempo que me proponho¹ a efetuar as reflexões sobre minhas experiências e que me motivaram na realização do presente trabalho.

Começo esta dissertação narrando meus caminhos trilhados ao longo dos anos, pois acredito que as nossas escolhas e aspirações, incluindo a motivação para esta pesquisa, foram influenciadas pela trajetória percorrida na vida, a partir das minhas lembranças, das experiências, das aprendizagens e das inquietações.

Sou membro de uma família pequena, cujos pais sempre trabalharam para sustentar suas filhas, o que os obrigou a designar parte da nossa criação a babás. Em razão disso, boa parte do nosso dia era passado em frente à televisão assistindo a desenhos animados como: *Tom e Jerry*, *Felícia e Cérebro*, *Caverna do dragão*, *Popeye*, *Pernalonga*, *Tartarugas Ninja*, *Flintstones*, *Os caça-fantasmas*, *He-man*, *Denis: o pimentinha*, *A família Addams*, *Ursinhos*

¹ Apenas nesta introdução será utilizada a primeira pessoa do singular, por se tratar de minha história de vida. No restante da dissertação, será usada a primeira pessoa do plural. Optei por essa primeira pessoa do plural, por sentir-me incluída, parte deste estudo e não um observador distante do desenrolar dos fatos.

Carinhosos, Piu Piu e Frajola, O fantástico Mundo de Bobby, Pica-pau, Capitão Planeta, entre outros.

Além dos desenhos animados, também ocupávamos nosso tempo jogando video game e, entre os jogos, apreciávamos *Ligeirinho, Donkey Kong, Sonic, Super Mário*. Para completar, gostávamos de assistir a alguns programas ou séries infantis *como Chiquititas, Carrossel, Castelo Rá-ti-bum, TV Colosso, Passa e Repassa, Planeta Xuxa, Caça Talentos*. Recordo-me de como eu me divertia assistindo à televisão durante boa parte do dia. Meus momentos de lazer e diversão preferidos eram ali, sentada no sofá.

Mesmo trabalhando o dia todo fora de casa, meus pais sempre encontraram tempo para se dedicarem a nós, dando-nos carinho e atenção. Além da atenção a nós despendida, também encontravam tempo para trabalhos filantrópicos. Tendo esses exemplos desde criança, sempre me sentia confortável e útil ajudando as pessoas.

Na escola, esse interesse em ajudar tornou-se mais evidente, ao me deparar com colegas de sala que apresentavam dificuldades em aprender. Essa possibilidade e esse desejo de ensinar e ajudar, acrediito que foram fundamentais na minha decisão de ser professora. Na escola, eu sempre tive a oportunidade de colaborar com meus colegas com problemas de aprendizagem e sentia uma enorme felicidade quando conseguia auxiliá-los a entender a lição que a professora ensinava.

Sempre fui uma aluna com facilidade para a aprendizagem, assim como me adaptava bem às dinâmicas dos professores e do colégio. Além de auxiliar os colegas em algumas tarefas, ajudava também meus professores a passar a lição no quadro, a fazer chamada e a entregar materiais. Sendo assim, mantinha boas relações tanto com os colegas, quanto com os professores.

Em razão disso, gostava muito do jardim de infância e dos professores e, com isso, minhas brincadeiras em casa começaram a ser de escolinha e diminuí o tempo frente à televisão. Na tentativa de imitar e de seguir os exemplos desses excelentes educadores que tinha, tanto nas atitudes profissionais quanto nos modelos de exercícios trabalhados por eles, fui auxiliando minha irmã caçula a escrever as primeiras palavras.

Contrariando essa facilidade em aprender e em ensinar e o encanto pela escola, no Ensino Médio, comecei a apresentar dificuldades em algumas disciplinas como Física, Química e Matemática. Ainda não sei ao certo as razões, contudo é possível estabelecer uma relação com o momento em que comecei a trabalhar e tive que dividir meu tempo entre o estudo e o trabalho. Outra explicação pode ser o fato de o contexto em sala de aula não favorecer o processo de ensino-aprendizagem e ser pouco criativo.

O desencanto com o Ensino Médio me levou, por várias vezes, a desistir de me tornar professora, mesmo sendo um sonho de criança, pois, em certos momentos, alguns professores foram decepcionantes. O contexto da sala de aula não permitia que esses professores estabelecessem algum vínculo afetivo com os alunos, o que gerava um descaso em relação à aprendizagem deles. O conteúdo era ministrado sem a preocupação em contextualizar, em estabelecer relação com a prática e o dia a dia, sem utilizar estratégias de motivação para fazê-lo. A eles interessava desempenhar a função de transmissores de conhecimentos, sem a preocupação com a aprendizagem por parte dos alunos.

Essa postura distanciava a relação entre professores e estudantes, pois os alunos eram meros receptores dos conteúdos, sem autonomia para elaborar seu próprio pensamento, e os professores eram os detentores do saber. Essa ausência de interação deixava a relação distante, baseada no modelo de superioridade, por parte do professor, e de inferioridade, por parte dos alunos. Nesse sentido, a convivência com esses educadores que em sua prática pedagógica deixava o conhecimento engessado, sem liberdade de criatividade ou intervenção por parte dos alunos, fez com que a minha aspiração de ser professora fosse questionada.

Após a conclusão do Ensino Médio, fui trabalhar em uma escola de Educação Infantil como secretária, onde tive o contato com várias professoras às quais indaguei sobre o que achavam da profissão. Mesmo com algumas falas negativas, lembro-me de uma frase de uma professora que me marcou, “Gosto muito do que faço e não conseguiria fazer outra coisa tão bem”. Isso me instigou a buscar a formação em Pedagogia, assim decidi fazer o curso, por acreditar ser possível fazer a diferença na vida de alguém, uma vez que é na formação inicial que se constroem as bases para um ser humano crítico e entendedor do seu papel na sociedade.

Em maio de 2006, prestei o concurso vestibular da Universidade Federal de Uberlândia (UFU) para o curso de Pedagogia e fui aprovada. Meus familiares e eu sentimos um imenso orgulho diante dessa conquista, pois consegui ser aprovada na primeira tentativa em um vestibular concorrido, após ter estudado a vida toda em escola pública.

No Ensino Superior, explorei ao máximo as oportunidades ofertadas pela instituição e procurei participar de alguns projetos desenvolvidos pela Universidade, um dos quais consistiu na minha atuação como estagiária em salas de alfabetização em uma escola de Ensino Fundamental da Rede Municipal e essa experiência me possibilitou conhecer a realidade escolar, seus desafios e possibilidades, aliando teoria à prática.

Esse período, acumulando trabalho e estudo, foi desgastante, contudo muito produtivo. No mesmo ano de ingresso na UFU, comecei a exercer a profissão docente, trabalhando em

uma escola particular na Educação Infantil, em um único turno. O período em que estudei na Universidade foi uma época muito importante em minha vida, pois tive ótimos professores e estava realizando o meu desejo de ser pedagoga.

Constituindo minha formação, aprendi muito com os docentes do curso de Pedagogia, ao observar suas condutas durante as aulas e suas ações com os educandos. As aulas desses mestres, independente do conteúdo que ministravam, eram sempre muito ricas, dinâmicas e proveitosas, pois eles pareciam ensinar com prazer, demonstrando o compromisso que tinham com a nossa formação e o respeito pelas pessoas. Assim, esses professores colaboraram na constituição das boas lembranças sobre a prática docente, suscitando meu desejo de ensinar.

Entre esses professores, cujas práticas foram exitosas, que me marcaram de forma positiva, merece destaque uma professora que encantou a todos por sua paixão pelo magistério e pela Educação Infantil, assim como pelo domínio de conteúdo e pela amabilidade. Sua presença me incentivou a aprender cada vez mais. Foi essa professora que me ensinou e me auxiliou na elaboração do meu primeiro projeto de pesquisa, viabilizando que eu o apresentasse em diversos Congressos realizados na cidade de Uberlândia, bem como participasse de um grupo de estudo NEIAPE (Núcleo de Educação Infantil, Alfabetização e Práticas Educativas). Foi uma experiência bastante enriquecedora para mim.

Assim que me formei, no ano de 2010, comecei a trabalhar na Prefeitura Municipal de Uberlândia, como contratada, em um turno, e em um colégio particular, no outro turno. No ano de 2011, fiz um curso de Pós-Graduação em Supervisão e Inspeção Escolar, para ampliar meus conhecimentos e, no ano de 2012, prestei concurso público e fui aprovada para trabalhar como Professora, em um cargo, e Orientadora Educacional, em outro período, na Secretaria de Educação da Prefeitura Municipal de Uberlândia.

Pude, com a tranquilidade de um concursado, exercer a profissão escolhida de professora e de Orientadora Educacional. Ao assumir os cargos, pude perceber a magnitude do que é ser uma pedagoga e docente da Educação Infantil, que é colaborar com a formação do ser humano.

Atuando nessas instâncias educativas, algumas questões me inquietaram e comecei a perceber que os corpos, as condutas e as identidades dos alunos eram materializados na cultura por meio da mídia. As roupas das crianças, bem como os calçados, adereços, mochilas, cadernos e demais materiais escolares refletiam o que era anunciado na televisão e eram sempre mostrados com encanto. Também percebi que, nos períodos livres, as atitudes dos alunos reproduziam as músicas, as danças e os gestos veiculados nos desenhos, nos programas e nas novelas.

As observações e as inquietações me trouxeram a um novo momento. Há dois anos, eu terminara o curso de Especialização e, durante esse período, percebi a necessidade e o desejo de voltar aos estudos a fim de aprofundar o que aprendera, bem como adquirir novos conhecimentos que me pudessem auxiliar na prática como docente e como Orientadora Educacional.

Em razão do desejo de voltar aos estudos, candidatei-me a uma vaga no Programa de Pós-Graduação (Mestrado) em Educação da Universidade Federal de Uberlândia, buscando desenvolver uma pesquisa sobre filmes de animação. Então busquei aliar dois fatores importantes: por um lado, o interesse dos alunos por assuntos veiculados na mídia e, por outro, meu desejo de trabalhar com a linguagem cinematográfica em especial filmes/desenhos animados, por perceber que a televisão e seus programas se materializam socialmente na cultura e influenciam o imaginário infantil.

Desses fatores, surgiu a motivação para pesquisar sobre filme de animação. Conforme Diniz (2014)

[...] a linguagem cinematográfica sempre me encheu os olhos, com suas cores e sons, bem como com suas temáticas e conteúdos diversificados. Sem dúvida, a narrativa filmica esteve presente em minha vida, conduzindo muitas de minhas reflexões e posteriores decisões (DINIZ, 2014, p. 11-12).

Os filmes a que assisti ao longo da minha vida me permitiram vivenciar diferentes emoções e sentimentos, possibilitando-me mergulhar em mares desconhecidos. Assim, a escolha pelo filme deu-se pelo fato de, inicialmente, acreditar que a linguagem cinematográfica enriquece a formação educacional dos alunos, por se tratar de linguagem lúdica e acessível, em razão do meu próprio encantamento por essa forma de expressão. Finalmente, por acreditar que esta pesquisa poderá trazer contribuições para os professores que terão a alternativa de utilizar esse e outros filmes como dispositivos pedagógicos, assim como poderá servir de base para outros trabalhos que privilegiem a linguagem cinematográfica como subsídio para o trabalho em sala de aula, tornando-o mais significativo para alunos e professores.

O presente trabalho configura-se como uma proposta desenvolvida no campo de pesquisa Educação em Ciências e Matemática. Seu foco principal está nas discussões oportunizadas a partir do campo dos Estudos Culturais na interface com o cinema de animação destinado ao público infantil. A fonte norteadora da pesquisa é o filme intitulado *O Lorax: em busca da trufula perdida*.

A partir do que foi apresentado, formulamos, então, nossa problemática de pesquisa: Quais as construções culturais estão presentes no filme? Algumas questões que balizaram o nosso estudo são: i) Como as representações de sujeitos, sociedade e natureza são veiculadas na animação? ii) Quais personagens são apresentados na história e como se configuram suas representações? iii) Que outras representações são colocadas em destaque no filme? iv) Quais as principais ferramentas usadas na construção cultural do sujeito?

Assim, a pesquisa tem por objetivo analisar o filme de animação para compreender quais questões culturais são postas em circulação a partir da temática ambiental. A temática em questão está em evidência no filme, já que o mote que orienta todo o enredo é a busca da “trúfula [uma árvore ficcional] perdida”.

Para uma pedagoga, professora e orientadora educacional na Educação Infantil, trabalhar com essa temática que parece ser mais ligada ao campo da comunicação não foi uma tarefa simples, pois focalizar a pesquisa nos Estudos Culturais me permitiu e até exigiu transitar em outros campos teóricos. Entretanto, meu interesse foi fortalecido pelo fato de poder contribuir com novos olhares sobre os filmes de animação, indo muito além do entretenimento.

Este trabalho apresenta-se organizado em três capítulos, assim resumidos:

No primeiro capítulo "Delineando os caminhos da pesquisa" foram explicitados os critérios para a seleção da animação e sua apresentação em forma de resumo, incluindo a descrição de seus personagens com suas características e finalidades. Em seguida, foi especificada a técnica da decupagem e sua relação com a análise filmica. Por fim, esclareço a importância da linguagem cinematográfica e seus efeitos sobre os espectadores.

Já no segundo capítulo "Os Estudos Culturais e o Cinema" foram abordados os Estudos Culturais, levando em consideração a literatura específica, desde as origens do processo cultural, seu desdobramento e desenvolvimento ao longo do tempo. Dá-se também um enfoque sobre o cinema, Educação, a mídia, o artefato cultural e a Pedagogia Cultural.

No terceiro capítulo "Pensando o filme *O Lorax: em busca da trúfula perdida* com os Estudos Culturais" foi realizada a análise filmica, buscando responder os objetivos deste trabalho e outras questões que balizaram nossos estudos e que também foram apresentadas no contexto do filme, como a artificialidade do natural, o consumismo e a natureza.

Por fim, as considerações finais trazem um apanhado geral dos resultados alcançados com o estudo, destacando as possibilidades de mediação do cinema nos processos de ensino-aprendizagem e na ressignificação das práticas educativas, sendo um dispositivo cultural que colabora na produção de conhecimento.

CAPÍTULO 1

DELINANDO OS CAMINHOS DA PESQUISA

A utilização de filmes como estratégia para ensinar pode ser uma boa proposta pedagógica, se eles forem explorados de forma contextualizada e coerente. A discussão gerada após a exibição de um filme deve ter por objetivo ampliar os conhecimentos tanto do professor quanto dos alunos. É com interesse de ampliar os conhecimentos acerca dos Estudos Culturais por meio da análise filmica, nesse caso do filme *O Lorax*, que nosso foco se configura.

Este estudo a que nos propomos nesta dissertação situa-se na área da Educação, que se insere na grande área das Ciências Humanas. A pesquisa em Educação, na contemporaneidade, considera que há várias formas de olhar e de conceber o mundo, assim como há diferentes maneiras de interpretá-lo. Os resultados do trabalho são parciais e provisórios, uma vez que a realidade assume diferentes formas, de acordo com os critérios de estudo que forem estabelecidos. Dessa forma, a escolha por uma abordagem ou perspectivas teóricas é que possibilitam encontrar formas de representar a realidade pelo viés escolhido (COSTA, 2002; CORAZZA, 2002).

A proposta da pesquisa apresentada tem como metodologia a abordagem qualitativa, que “[...] consiste em conhecer a natureza de determinado fenômeno, de forma mais profunda, por meio da análise da interação de certas variáveis, compreensão e classificados de processos vividos por grupos sociais” (GIL, 2002, p. 66). Assume também esse caráter, por não estabelecer hipóteses a serem alcançadas no início da pesquisa e também por não se preocupar com dados estatísticos.

São características da pesquisa qualitativa, de acordo com Bogdan e Biklen (1994): (1) a fonte dos dados é o ambiente natural e o pesquisador é o instrumento principal. É preciso levar em conta os contextos dos locais de pesquisa e a influência desses contextos no comportamento humano; (2) a investigação qualitativa é descritiva, e os dados obtidos são abordados de forma minuciosa. Tudo é descrito, considerado e avaliado; (3) nesse tipo de investigação, o processo é mais importante do que os resultados obtidos. O foco do processo está em como as definições se formam; (4) os dados, na investigação qualitativa, tendem a ser analisados de forma indutiva. Não se trata de confirmar ou desmentir hipóteses, vai-se construindo um quadro a partir de questões abertas que permitem estabelecer a direção da pesquisa somente depois de recolhidos os dados e feitas as interações com os sujeitos

pesquisados; (5) o significado é de vital importância na pesquisa qualitativa, e a apreensão das perspectivas dos participantes é que dá sentido e significado àquilo que está sendo observado.

O método utilizado se baseia na análise cultural, que se dedica centralmente à crítica das distinções entre alta e baixa cultura e ao fortalecimento das produções e das manifestações culturais populares. Costa (2010) comenta que a cultura na qual estamos imersos, está em constante ampliação e os indícios da emergência de formas culturais novas desafiam-nos a tentar compreender e explicar os mistérios dos novos tempos.

Essa mutação cultural percorre os amplos e variados domínios da existência humana, implicando transformações tecnológicas, econômicas, sociais, filosóficas, científicas, artísticas, culturais e muitas outras, forjando novos modos de viver e novas formas de pensar (COSTA, 2010, p. 132).

Nesse sentido, a análise cultural contempla as mais variadas esferas da experiência humana e suas transformações, considerando o contexto e as singularidades atuais. Essa nova forma de observar os modos de viver e de pensar tem como objetivo proporcionar ao investigador os meios técnicos para garantir realização da pesquisa dos fatos culturais.

Em consonância, compreendemos que a investigação acerca de um filme de animação é importante, porque é um artefato cultural presente na grande mídia, nas escolas e na sociedade em geral. Consideramos essa discussão importante para a formação de professores, no intuito de proporcionar aos docentes novos olhares sobre os filmes infantis e sobre como a mídia se apresenta ao público.

Ainda em relação à metodologia, temos como escopo principal a análise do filme *O Lorax: em busca da trífula perdida*. Quando analisamos a mídia, devemos considerar “[...] a conjuntura histórica da qual fazem parte, que está de acordo com atitudes da época em questão; contudo, há que se ponderar, também, comportamentos que permanecem com o passar do tempo, bem como outros perdidos ou transformados” (DINIZ, 2014, p. 14).

É importante destacar que o nosso interesse em trabalhar com a linguagem cinematográfica, mais especificamente com o filme, surgiu pelo encantamento por essa forma de expressão, por fazer parte da nossa história e de muitas outras pessoas, por perceber que esse objeto é usado com frequência nas escolas, além de contemplar diferentes construções culturais.

Compreendemos o filme como um artefato cultural que precisa

[...] ser analisado de acordo com as pistas que vão surgindo, e somos nós, os pesquisadores, os responsáveis por interpretá-las e avaliar se elas são pertinentes para o nosso trabalho a partir dos delineamentos próprios que cercam a feitura de uma investigação (DINIZ, 2014, p.15).

Ainda sobre essa problemática, podemos dizer que o importante não é tomar o artefato cultural como verdade absoluta; pelo contrário, como afirma Diniz (2014, p. 16) “[...] é necessário duvidar, pois ele é uma produção humana, uma seleção de um fato, um recorte pessoal ou mesmo institucional de determinadas circunstâncias históricas”, assim, precisa ser questionado e contextualizado.

Kindel (2007) observa que os desenhos animados têm seus efeitos expandidos quando analisados na vertente dos Estudos Culturais, que assumem que eles atuam na produção de comportamentos, bem como de compreensão de mundo dos sujeitos, participando da sua construção e de seu aprendizados. Nesse sentido, essas implicações são resultantes da interação, inter-relação, convergência de representações construídas nos artefatos, que atuam como pedagogias culturais, formando identidades.

1.1 Seleção da animação

Realizamos, nos meses de agosto e setembro de 2014, a seleção do filme de animação que serviu como material de análise desta pesquisa. Os critérios de seleção foram: animações recentes – estreadas nos anos de 2012 ou 2013²; não ser um filme em série (que tenha continuidade); grande recepção pelo público – grande bilheteria (mundial e no país de origem) – e que contemplasse a temática ambiental. Esses critérios foram os mesmos utilizados por Braz (2013), em pesquisa realizada sobre o poder da mídia na (re)construção das identidades.

Iniciamos a seleção do filme, utilizando como recurso o *site* de busca³, atendendo ao primeiro critério, serem animações recentes, com o intuito de pesquisar e de conhecer as principais produções estreadas nos anos de 2012 e 2013. Encontramos as seguintes informações: em 2012 foram lançados – com maior repercussão nos meios de comunicação – *Valente* (Pixar/Walt Disney), *A era do gelo 4* (Blue Sky Studios), *Hotel Transilvânia* (Sony Pictures), *Madagascar 3* (DremWorks Studios) e *O Lorax: em busca da trufula perdida* (Universal e Illumination Entertainment); e, no ano 2013, foram estreados *Detona Ralph* (Walt Disney), *Universidade Monstros* (Pixar/Walt Disney), *Tá chovendo hamburgers 2* (Sony Pictures), *Os croods* (DreamWorks Animation) e *Meu malvado favorito 2* (Universal e Illumination Entertainment).

Posteriormente, partimos para o segundo critério, que foi desconsiderar as animações criadas para dar continuidade a filmes anteriores, nas quais encontramos *A era do gelo 4*,

² Foram considerados apenas estes anos porque a pesquisa teve início em 2014

³ Fonte: www.google.com.br

*Madagascar 3, Universidade Monstros*⁴, *Tá chovendo hamburger 2* e *Meu malvado favorito 2*.

Já o terceiro critério foi a bilheteria conquistada pelos filmes, considerando o país de origem e exibições no mundo. Ainda utilizando os *sites* de busca na Internet⁵, que nos possibilitou localizar os seguintes resultados, em ordem decrescente de bilheteria: *Os croods* (US\$ 187 milhões nos Estados Unidos e US\$ 587 milhões no mundo); *Valente* (US\$ 237 milhões nos Estados Unidos e US\$ 538 milhões no mundo), *Detona Ralph* (US\$ 189 milhões nos Estados Unidos e US\$ 471 milhões no mundo), *O Lorax* (US\$ 214 milhões nos Estados Unidos e US\$ 348 milhões no mundo) e *Hotel Transilvânia* (US\$ 198 milhões nos Estados Unidos e US\$ 346 milhões no mundo).

A partir da receptividade do público, desconsideramos o filme *Hotel Transilvânia* (menor bilheterias), sendo selecionados dois filmes estreados em 2012 - *Valente* e *O Lorax* e dois em 2013 - *Detona Ralph* e *Os croods*. Essas animações foram levadas para outra etapa do processo de seleção, que consistiu em uma pré-análise de cada uma delas, para conhecer as temáticas apresentadas e seu assunto central.

Assim, notamos a presença das seguintes temáticas: o filme *Valente* retrata o conflito entre os valores comportamentais femininos tradicionais *versus* os valores pós-modernos, com mulheres independentes e fortes, representadas por mãe e filha. Busca transmitir a ideia de que deve existir um equilíbrio entre ambos os valores citados, pois cada qual tem sua importância; no filme *O Lorax* são abordadas questões culturais relacionadas aos sujeitos, à sociedade e ao meio ambiente. Retrata a sociedade industrial e capitalista, mostrando como a natureza pode ser impactada pelo poder destruidor da ganância no dinheiro e pelas ações dos homens. Também ressalta a ideia de que precisamos cuidar do planeta e de que as condutas que temos hoje se refletirão tanto na nossa vida quanto nas das pessoas das futuras gerações; já o filme *Detona Ralph* apresenta a ideia de que os personagens de videogames possuem uma vida que nós, “pessoas reais”, desconhecemos. Ralph se sente marginalizado em seus jogos e por seus pares, por ser vilão, assim, decide que também pode ser um herói e passa a ser reconhecido e adorado. Ressalta o valor da amizade, a aceitação de si mesmo, a ideia de que somos importantes em um ambiente, seja ele qual for; por fim, o filme *Os croods* retrata uma família pré-histórica em situações anacrônicas, que tenta adaptar-se a uma nova era. Essa família e o que ela representa estão fortemente marcados em seus personagens. O filme passa a ideia de que o mundo sempre irá mudar e que visualizaremos o novo com medo e, em

⁴ *Universidade Monstros* é continuação do filme *Monstros S.A.* – lançado em 2001.

⁵ Fontes: pt.wikipedia.org ; www.adoro.cinema.com; www.omelete.uol.com.br

seguida, com vitória, pois tudo é questão de costume. Também reflete a necessidade da busca do homem por ele mesmo.

Diante dessas observações, optamos, por interesse pessoal, por discutir, problematizar e analisar o filme de animação *O Lorax* que, como qualquer outro, poderia ser analisado com base teórica nos Estudos Culturais. Outro fator que levamos em consideração foi o fato de perceber, pela nossa experiência profissional na Educação Infantil, que esse filme é muito utilizado na escola pelos professores, não só como entretenimento, mas também como recurso didático, por eles acreditarem que ele esteja ligado ao currículo, no que se refere ao tema meio ambiente.

Assim, o filme selecionado foi *O Lorax: em busca da trufula perdida* (2012), pois notamos o discurso sobre as questões culturais relacionadas aos sujeitos, à sociedade e ao meio ambiente, trazendo como foco as questões ambientais, na tentativa de conscientizar seus espectadores sobre o cuidado com a natureza e a sua preservação, além do alerta sobre os riscos que a ganância e ambição de sair-se bem pode trazer à vida de uma pessoa e ao mundo em que vive.

1.2 Apresentando o filme de animação *O Lorax: em busca da trufula perdida*

O filme *O Lorax: em busca da trufula perdida* é baseado no livro *O Lorax* do escritor norte-americano Dr. Seuss, publicado em 1971, que é uma fábula com mensagem de ambientalismo. O referido escritor publicou 46 livros de histórias infantis e suas obras são caracterizadas pela rima e pelo seu peculiar mundo imaginário, em que personagens bastante expressivos permeiam suas histórias⁶.

Dr. Seuss brinca de forma bastante descontraída com os valores humanos e tenta transmitir, por meio de suas obras, sempre uma bela mensagem ao público infantil. As histórias do escritor são sempre ricas em personagens curiosos e muito divertidos e têm um grande ponto em comum: fazer o bem. Essa é a prerrogativa de todas as histórias contadas por meio de ricos livros infantis, que foram responsáveis por ajudar a construir o imaginário de muitas crianças (e adultos) até os dias de hoje⁷.

O Lorax: em busca da trufula perdida é um filme de animação, produzido pelos estúdios Universal Pictures e Illumination – nos Estados Unidos - e foi dirigido por Kyle Balda e Chris Renaud. Foi lançado em março de 2012 com a duração de 86 minutos. A

⁶ Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Lorax_%28livro%29; culturacomleitura.blogspot.com.br/o.lorax

⁷ Fonte: <http://nerdpai.com/o-lorax-e-o-mundo-fantastico-de-dr-seuss/>

história trata de um tema delicado, o extermínio da natureza, de forma muito irreverente, falando sobre os impactos ambientais da industrialização desenfreada. A fim de ratificar o exposto e apresentar maiores detalhes sobre o filme, pode-se ler na sinopse do filme na versão para o português:

O mundo cheio de imaginação do Dr. Seuss ganha vida como nunca, nesta espetacular aventura dos criadores de Meu Malvado Favorito! Ted, de doze anos, vai fazer qualquer coisa para encontrar uma árvore de trúfula de verdade, para impressionar a garota de seus sonhos. Quando inicia sua jornada, Ted descobre a incrível história do Lorax, uma rabugenta, mas simpática, criatura que fala com as árvores. Com as talentosas vozes de Danny DeVito, Ed Helms, Zac Efron, Taylor Swift e Betty White, na versão original, *O Lorax em Busca da Trúfula Perdida* está repleto de hilariante diversão para todo mundo!⁸

Fica evidente, pela sinopse, que o filme é uma adaptação do conto clássico do Dr. Seuss e que é uma aventura animada que narra a trajetória de Ted, adolescente que sai em busca da única coisa que poderia fazer com que ele conquistasse a afeição da garota de seus sonhos: encontrar uma árvore de trúfula de verdade, algo em extinção. Para isso, ele terá que descobrir a história do Lorax, a zangada, porém charmosa criatura que luta para proteger a natureza.

O trecho, anteriormente transcrito, não apresenta todos os personagens da trama. Não foram mencionados aqueles que fazem parte da jornada do personagem e que o ajudaram a embarcar na aventura por uma terra desconhecida, cheia de cor, de natureza e de árvores. Ao contrário do que todos pensam ao ler o título da obra, o personagem principal é Ted e não o Lorax, embora esse último desempenhe um papel fundamental na mensagem que o filme busca transmitir.

A seguir, apresentamos a caracterização dos personagens principais que animam o filme acompanhado das suas imagens⁹ e posteriormente a história¹⁰ é sintetizada, conforme os anúncios do longa-metragem em *sites* de cinema. Optamos, nesse momento, por trazer as descrições dos personagens bem como a história do filme *O Lorax* de acordo como é transmitido pela mídia, a fim de observarmos como se processam tais informações, pois no terceiro capítulo, lançaremos nossos olhares sobre todo o contexto do artefato, muitas vezes contrapondo os discursos relatados.

⁸ Sinopse do filme apresentada na contracapa do DVD – versão brasileira

⁹ Fonte das descrições e das imagens: <http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/cultura/lorax-busca-trufulaperdida-personagens-animacao-3d-cinema-678849.shtml>. Acesso em: outubro de 2014.

¹⁰ Fonte: <http://www.mondobacana.com/filmes-abril-2012/o-lorax-em-busca-da-trufula-perdida.html>

1.2.1 Lorax



Figura 1 O personagem Lorax

"Essa pequena criatura laranja e bigoduda é a guardiã do Vale das Trúfulas - uma espécie de árvore bem colorida e exótica. Para cumprir sua missão de proteger a floresta mágica onde vive, junto com tantos outros bichos, Lorax é capaz de ser muito severo e durão — chegando, por vezes, a ser rabugento. Contudo, apesar disso, é uma criatura doce e engraçada, apaixonada pela natureza e acredita no poder de resiliência dos homens gananciosos, que destroem o meio ambiente por dinheiro".

1.2.2 Umavez-Ildo

"Jovem e empreendedor, todavia desacreditado pela família, Umavez-Ildo desmata as árvores do Vale das Trúfulas para fazer fortuna. Empresário do ramo têxtil, até promete para Lorax que não irá mais destruir a floresta, mas, quando começa a ganhar muito dinheiro com a prática ilegal, não resiste e acaba cortando todas as árvores do lugar. No filme, Umavez-Ildo vive com a culpa de ter destruído o Vale das Trúfulas, onde ainda mora, e possui a última semente de Trúfula do mundo, entregue a ele por Lorax, que acreditava que, no futuro, o empresário se arrependeria de desmatar a floresta e tentaria reverter a situação que criara".



Figura 2 O personagem Umavez-Ildo

1.2.3 Ted



Figura 3 O personagem Ted

"Jovem e apaixonado. Está determinado a encontrar uma árvore de verdade para Audrey, a garota a quem ama, secretamente. Inteligente e dono de uma força de vontade invejável, Ted decide deixar a cidade de *Thneedville*, onde mora, para procurar, com sua *scooter*, uma trúfula. No meio

da viagem, o garoto se dá conta de que lutar pela recuperação da natureza significa muito mais do que agradar Audrey, pois decidirá o futuro de *Thneedville* e de todos os seus moradores".

1.2.4 Audrey

"Apaixonada pela vida, a jovem valoriza o mundo ao seu redor e é a única em *Thneedville* que sente falta de árvores de verdade na cidade. Com dons artísticos invejáveis, Audrey pinta o Vale das Trúfulas em uma parede e confidencia a Ted que seu maior sonho é ver uma árvore ao vivo, despertando no garoto a vontade de encontrar uma trúfula para agradar-lhe".



Figura 4 O personagem Audrey

1.2.5 Vovó Norma



Figura 5 O personagem Vovó Norma

"Norma, avó de Ted, tem um espírito jovem e lembra com saudades da época em que o mundo era repleto de árvores. Com toda a sabedoria que a idade lhe rendeu, Vovó Norma encoraja o neto a levar adiante seu plano de encontrar uma trúfula de verdade e o aconselha a ir atrás de Umavez-Ildo para conseguir cumprir sua missão".

1.2.6 Mãe do Ted

"É a típica moradora "alienada" de *Thneedville*, que leva uma vida perfeita e não sente falta da natureza. Vive inconformada com as confusões em que a mãe, Vovó Norma, e o filho, Ted, se envolvem, por causa de seu espírito aventureiro e obstinado e, por isso, está sempre vigilante em relação aos dois, reprimindo-os. No entanto, quando alguém ameaça a segurança de um deles, ela se



Figura 6 O personagem Mãe do Ted

transforma em protetora e faz de tudo para protegê-los".

1.2.7 Aloysio O'Hare

"É o prefeito de *Thneedville*, que, publicamente, finge ser uma pessoa extremamente amável, mas, na verdade, é um empresário ganancioso, que faz fortuna vendendo garrafas de ar puro para a população e está disposto a fazer de tudo para que ninguém arruine seu negócio. O'Hare comanda a cidade de um dirigível e está sempre na companhia de seus dois seguranças, que seguirão Ted, em sua aventura, quando descobrirão que o garoto pode acabar com o negócio do prefeito, trazendo as árvores - e, consequentemente, o ar puro "grátis" - de volta à *Thneedville*".



Figura 7 O Prefeito de *Thneedville*



Figura 8 Capa do filme

A maioria dos habitantes da pequena *Thneedville* não conhece a natureza, pois, na cidade, as árvores são de plástico e a grama é sintética. Como não existem plantas, a cidade é hermeticamente fechada e nela circula ar fabricado. Por mais estranho que isso possa parecer, os cidadãos parecem não se importar com a falta da natureza. Pelo contrário, gostam e se divertem com as diversas formas e luzes que uma árvore artificial pode adquirir.

A rotina da cidade parece invariável, até o dia em que Ted descobre que o grande sonho de sua paixão platônica, Audrey, é ver uma árvore de verdade. O protagonista, sem saber onde seria possível achar uma planta, vai direto perguntar a sua mãe, mas a resposta

veio da avó que, apesar de ser um tanto maluca, é uma grande mentora na história. Sua avó conta que para achar árvores, seu neto teria que sair da cidade e procurar um homem chamado Umavez-Ildo. Como sair da cidade não é permitido, Ted vai escondido em sua motocicleta em busca do “presente perfeito” para Audrey.

Ao sair, o garoto encontra uma imensidão, um lugar desolador, sem nada, nenhum objeto, animal nem árvore, somente um céu de um tom cinza muito escuro, mesmo durante o dia. Após o espaço vazio, ele acha uma casa, na qual é surpreendido com uma série de armadilhas, bugigangas e um senhor, que não mostra o rosto e demonstra interesse no pedido do garoto, quando ele conta com que realmente se importa. É nesse momento que a história de fato começa, pois Umavez-Ildo expõe a sua história, que envolve o fato de ter sido o grande responsável pelo desmatamento da bela floresta de trufas.

Dessa forma, o espectador conhece Lorax, criatura mal-humorada, que é o guardião das árvores da floresta. Umavez-Ildo, quando muito jovem, descobriu que as trufas seriam a matéria-prima perfeita para fabricar um tecido especial chamado *Sneed*, o que tornaria possível realizar o sonho de ser um grande empreendedor rico e poderoso, de quem sua família desajustada se orgulharia. Ao cortar a primeira árvore, Lorax aparece irritado com o feito do rapaz. Apesar das brigas constantes entre o garoto e a pequena criatura rabugenta, os dois se tornam amigos. A amizade se torna mais forte no momento em que Umavez-Ildo promete fazer uso inteligente das árvores, sem cortá-las. Apesar dos conflitos, os animais da floresta são muito graciosos e engraçados, o que deixa a narrativa leve e divertida.

Para contrariar a promessa do moço, a família aparece no momento em que descobre o sucesso do tecido que o filho criou. Sob a pressão da mãe, Umavez-Ildo quebra a promessa que fez ao Lorax e desmata a floresta inteira por ganância. O empreendedor cresce cada vez mais nos negócios, à medida que a floresta morre. Dessa forma, foi criada a cidade com mesmo nome do tecido. No momento em que a última árvore é cortada, os negócios terminam e Umavez-Ildo se afasta da cidade com vergonha do que fez.

Ao ver o interesse de Ted em salvar a floresta extinta por amor verdadeiro, Umavez-Ildo entrega ao garoto a última semente de trufa existente no mundo. Ted corre para plantar a semente e conta com a ajuda de Audrey, de sua avó e de sua mãe. Mas não é uma missão muito fácil: o prefeito ganancioso e arrogante faz de tudo para detê-los.

1.3 Decupagem e análise filmica

Com a intenção de conhecer melhor o filme de animação *O Lorax*, nos meses de novembro e dezembro de 2014 e janeiro, fevereiro e março de 2015, realizamos o processo de decupagem do filme. Para tanto, assistimos ao filme e o revisamos integralmente inúmeras vezes, sendo desmontado em partes para que todos os detalhes pudessem ser analisados, com atenção voltada para os conjuntos de cenas nas quais as questões culturais eram marcantes.

Sobre o processo de produção e montagem de um filme, Xavier (1983) fala que, para essa construção, são necessários muitos desmembramentos, em que todas as partes são fundamentais para o todo. Inicialmente é criado o roteiro, em seguida ele é dividido em sequências, posteriormente essas são separadas em cenas e, finalmente, em planos e em ângulos. Segundo o mesmo autor, um filme consiste de diversos planos que compõem uma cena e eles são agrupados para originar sequências inteiras.

De acordo com os pressupostos de Guido e Bruzzo (2008), no processo de decupagem, que é o contrário da montagem abordada por Xavier (1983), é necessária atenção às imagens e à banda sonora. Nesse sentido, a decupagem é uma técnica que desmonta o objeto-filme para examiná-lo, estendendo seu registro perceptivo para melhor usufruir dele.

Nesse sentido, as cenas foram vistas minuciosamente, observando, a cada pausa, os mínimos detalhes, com o intuito de descrever os elementos que compunham a imagem e o som. O processo de decupagem foi fundamental para compreender todo o contexto do filme de animação, assim, essa técnica possibilitou melhor observar o filme e, consequentemente, entender os significados produzidos por ele.

Para registrar os dados coletados com a aplicação dessa técnica, foi construída uma tabela (Apêndice 2) composta por três colunas que descrevem a sequência, a imagem e o som. A coluna da sequência refere-se ao registro de mudança de cena, na qual percebemos o corte da imagem. Já a imagem aborda todos os tipos de planos (geral, total, inteiro, médio, americano e detalhe), as características dos ambientes e dos personagens, bem como suas movimentações. A terceira coluna, referente ao som, descreve as falas das diversas personagens, bem como as locuções em *off*, músicas de fundo, barulho e ruídos, som ambiente.

Com vistas a desmembrar cada cena, utilizamos os conceitos de enquadramento dos objetos e dos personagens, elaborados por Shirayama (2006) e citados por Braz (2013), que nos serviram de instrumentos para melhor olhar e compreender o objeto analisado. São eles: plano geral, que engloba todo o cenário e os personagens; plano total, que representa o

personagem de corpo inteiro; plano inteiro, caracterizando o personagem dos ombros para cima; plano médio, que apresenta o personagem da cintura para cima; plano americano, em que o personagem é mostrado dos joelhos para cima; plano detalhe que apresenta o detalhe em um objeto ou personagem dentro da cena.

Em relação à banda sonora, descrevemos os sons presentes em cada cena, como as músicas, os barulhos e ruídos produzidos no ambiente, as risadas e suspiros, como também as narrativas dos personagens antecipadas por seus nomes. Quando o enunciado era realizado por um personagem secundário e seu nome não era apresentado, indicávamos por uma referência, por exemplo: homem, entregador, mulher, avó, menino. Quando a história é feita por um narrador que não participa da ação, sua especificação é feita pela expressão locução *em off*.

Já enredo musical é instrumental e cantado, e foi exposto conforme os sentimentos gerados nos ouvintes, sendo considerados, conforme Braz (2013, p. 28) como “[...] música calma, agitada, alegre, triste, animada, de suspense etc.”. Nessa mesma direção Duarte (2002, p. 47) explicita que “[...] a trilha musical é, em geral, utilizada para amplificar o estado emocional, para reforçar as emoções que se espera que determinada cena 'provoque' no espectador”.

Frisamos que preferimos assistir ao filme e analisa-lo o filme na versão dublada, pelo fato de considerar como público infantil brasileiro assiste a ele. Da mesma forma que Braz (2013, p. 26) “[...] para descrição dos sons, além da narração, utilizamos também a opção de legenda em português. Porém, quando houve discordância na narração e na legenda, optamos pela narração”.

Dessa forma, foi por meio da técnica de decupagem que conseguimos construir nossos dados para analisá-los, sempre considerando que o filme é o ponto de partida e de chegada dessa apreciação. Para tanto, é importante deixar claro que o filme tem a duração de 1 hora, 21 minutos e 55 segundos, mas sua decupagem se estendeu por 5 (cinco) meses. A análise do filme se estendeu pelos meses de julho a novembro de 2015, e sobre ele lançamos alguns olhares sobre os Estudos Culturais no objeto em questão.

De acordo com os pressupostos de Vanoye e Leté (1994, p. 15), analisar um filme é, antes de mais nada, decompô-lo em seus elementos constitutivos. “É despedaçar, descosturar, desunir, extraír, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente, pois se é tomado pela totalidade”.

Para realizar a análise de um filme ou de um fragmento dele, é importante compreendê-lo, para ter condições de elaborar um discurso a seu respeito. Para Vanoye e Golitot-Lété (1994), o trabalho de análise existe por pelo menos dois motivos:

Primeiro, porque a análise trabalha o filme, no sentido em que ela o faz “mover-se”, ou faz se mexerem suas significações, seu impacto. Em segundo lugar, porque a análise trabalha o analista, recolocando em questão suas primeiras percepções e impressões, conduzindo a reconsiderar suas hipóteses ou suas opções para consolidá-las ou invalidá-las (VANOYE; GÓLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12 e 13).

Como os autores afirmam, analisar um filme é um trabalho de condução e de reconsideração. Então é válido frisar que qualquer análise traz vários pontos de vista sobre o objeto, principalmente o cinema que é uma arte de representação que gera produções simbólicas. Por isso, selecionamos e analisamos de acordo com nossas experiências e interpretações, e não acreditamos que exista somente uma verdade, e sim, várias.

De acordo com Vanoye e Leté (1994), na produção de um filme, a sociedade não é mostrada, ela é encenada, pois os criadores do produto escolhem, organizam os elementos, decupam o real e o imaginário, podendo mostrar a realidade, mas também ocultar alguns aspectos fundamentais. Nesse sentido, os enredos que perpassam as telas do cinema dão continuidade aos interesses pessoais, coletivos e mercadológicos.

Complementando, Penafria (2009) classifica a análise fílmica em alguns tipos, entre elas, a textual, de conteúdo, a poética e a de imagem e som. Nossa foco centra-se na última divisão que corresponde à análise da imagem e do som, que pode ser caracterizada pelo cuidado com toda a cena, destacando as linguagens cinematográficas utilizadas e por aproximar das formas que o cineasta realiza sua obra e de que forma contribui para que o mundo seja visto com outros olhares.

A análise do filme foi realizada em ordem cronológica como apresentada na história, pois, a nosso ver, as sequências materializadas pelo autor fizeram sentido na nossa interpretação e seus efeitos foram incorporados na escrita. É válido frisar que é possível que outros analistas observem o filme de outra maneira e consigam dividi-lo e interpretá-lo diferentemente, atribuindo-lhe sentidos outros, pois a interpretação é individual, construída sócio, histórica e ideologicamente.

Foi no processo de produção da decupagem do filme juntamente com o referencial teórico dos Estudos Culturais, que tem a intenção de compreender a transformação social e a mudança cultural, que nos inquietaram alguns elementos que foram levados para a análise.

Assim foram extraídos alguns traços representativos expressos nas seguintes categorias: artificialidade, consumismo e natureza.

No filme, esses elementos aparecem intrínsecos, existindo relações entre eles, por isso optamos por não fazer separações pontuais. Na escrita da análise, usamos os dados da decupagem, sendo empregadas as falas e as músicas na íntegra; já as imagens foram descritas com menos detalhes, para não ficar cansativo aos leitores, apesar de serem fundamentais para as nossas interpretações.

1.4 Linguagem cinematográfica

A linguagem fílmica é de grande importância dentro da totalidade deste trabalho, pois é por meio dela que os personagens vão criando vínculos com seus espectadores. A partir dessa linguagem é que retiramos do filme elementos que pudessem dialogar com a animação proposta, valendo-nos, de uma análise que colaborasse com os objetivos propostos nesta pesquisa.

Sobre a linguagem cinematográfica, Fantin (2011, p. 82) afirma que “[...] os elementos fílmicos configuram os significantes cinematográficos através das imagens, das escritas, das vozes, dos rumores e da música” envolvendo vários códigos e elementos definem a qualidade das produções e a produção de sentidos nos espectadores.

Com base teórica em Marcel Martin (2011) que discute as características do cinema, escolhemos a linguagem cinematográfica, por ela ser repleta de elementos composicionais importantes. Inspiramos também na dissertação de Diniz (2014), quando elegemos alguns elementos que colaboram para o texto, tornando-se um documento a ser desconstruído e reconstruído, entre eles a imagem, texto verbal, efeitos sonoros, enquadramentos, planos, ângulos, iluminação, vestuário/cenário e cores.

A imagem é o elemento essencial no texto analisado. Apesar de ser um texto não verbal, ela é possuidora de um valor inestimável para a compreensão do conteúdo do filme, pois consegue transmitir um recado, assim como acontecia com os filmes sem falas. A imagem “[...] certamente é o caráter mais específico e mais importante na imagem fílmica” sendo considerada uma fotografia em movimento (MARTIN, 2011, p. 22).

No texto verbal, os diálogos são um meio de expressão essencial. Existe uma grande diferença em assistirmos ao mesmo filme com diálogos e sem diálogos, pois a interpretação se modifica de acordo com a intenção dos roteiristas e diretores. Nesse sentido, “[...] a fala deve

evitar o máximo possível ser uma simples paráfrase da imagem” (MARTIN, 2011, p. 200). Assim, é necessário atentar para que a explicação verbal não se sobreponha à visual, pois ambas são interconectadas.

Os efeitos sonoros em um filme são inúmeros e diferentes; consideramos aqui a música, por ser de extrema relevância para o filme e para a sensibilidade dos espectadores. De acordo com Martin (2011, p. 134), “[...] a música é, sem dúvida, a contribuição mais interessante do cinema falado”. Esse elemento, ao mesmo tempo em que ocasiona emoção, pode também ocasionar desagrado e/ou indiferença, dependendo da cena na qual está presente.

Nesse sentido, Chion (1993) afirma que a música expressa emoção na cena, adaptando o ritmo, o tom e a frase, evidentemente, em função de códigos culturais da tristeza, da alegria e do movimento. Podemos falar então de “[...] música empatia (faculdade de experimentar os sentimentos dos demais), que reforçam nos filmes a emoção individual dos personagens e do espectador à medida que fingem ignorá-la” (CHION, 1993, p. 15).

Complementando a ideia de emoção criada pela música, outro elemento são os enquadramentos. O conjunto de prescrições do cinema engloba vários tipos de enquadramentos, como, por exemplo, o chamado “plano médio”. Ele é muito utilizado no jornalismo da televisão, no qual a pessoa aparece da cintura para cima, o ambiente não é mostrado e a ação é enfatizada pela parte superior do corpo. Além deste, existe o “plano detalhe” que impacta por ampliar, com minúcia, um pormenor, focalizando um objeto ou personagem dentro da cena. Enfim, cada enquadramento tem um objetivo específico e o diretor o utiliza de acordo com a mensagem que deseja transmitir.

Temos também os planos que são marcados pela aproximação e pelo distanciamento da câmera aos personagens e por cenas que englobam o cenário completo, sem nenhuma especificação. O importante é entender que “[...] a escolha de cada plano é condicionada pela clareza necessária à narrativa” (MARTIN, 2011, p. 40). Assim, os planos têm como objetivo a comodidade da percepção e a clareza da narrativa, permitindo um significado ao espectador e auxiliando na compreensão da história que querem contar.

Os ângulos de filmagem são utilizados na confecção de um filme para dar maior verossimilhança, podendo passar diversas intenções, dependendo do contexto. Martin (2011) comenta que essa técnica incide diretamente no emocional do espectador, que acompanha cada movimento preciso da câmera. A partir da leitura de Martin (2011), trazemos alguns exemplos de ângulos: *contra-plongée* — é marcado pelo movimento da câmera de baixo para cima, produzindo o efeito de superioridade, de poder, de domínio; e *plongée* — a filmagem é

de cima para baixo, produzindo o efeito de inferioridade, de pequenez, de fraqueza. É importante conhecer os movimentos de câmera para compreender a mensagem de cada cena, ou seja, a intenção do diretor.

A iluminação dentro de uma cena pode variar, dependendo do seu contexto e de seu conteúdo. Também constitui um importante e decisivo fator para a criação da expressividade da imagem. É por meio dela que se terá um ambiente, isto é, será criada uma atmosfera que é “[...] um elemento dificilmente analisável, sua importância é desconhecida e seu papel não aparece diretamente aos olhos do espectador desavisado” (MARTIN, 2011, p. 61).

Outro elemento é a união entre o vestuário e o cenário. O figurino revela muito dos personagens e do filme e, em conjunto com o cenário, situa o espectador. Martin (2011) afirma que a elaboração do vestuário e do cenário determina a situação em que se institui o texto, que é carregado de significação, sendo reflexo dos grupos sociais, de traços culturais e de períodos históricos. Assim, o vestuário faz parte do arsenal da expressão fílmica, bem como o cenário, e seus elementos são interpretados por quem assiste às produções cinematográficas, situando-os.

Finalmente, e não menos relevantes, são as cores. Elas não devem ser concebidas e entendidas somente pelas suas características estéticas, deve-se levar em consideração as suas diversas funções no espaço, bem como a usabilidade. O uso de cores foi um importante passo para o cinema, afinal ele esteve praticamente reduzido ao preto e branco durante muitos anos. As cores vêm para colaborar com todos os acessórios cinematográficos, desde o cenário, as roupas, enfim, a imagem em si. Elas podem ser utilizadas de maneira mais forte e mais clara, porém sempre com a intenção de impressionar ou de chamar a atenção do espectador.

Todos os elementos que envolvem a produção fílmica têm sua importância e materializam variadas representações culturais. Neste trabalho, demos maior ênfase às imagens e aos sons. Ressaltamos que o objetivo da análise cinematográfica é o de esclarecer o funcionamento de um filme e propor interpretações, assim procuramos responder à problemática da nossa pesquisa usando como referencial metodológico a análise fílmica e como referencial teórico os Estudos Culturais.

CAPÍTULO 2

OS ESTUDOS CULTURAIS E O CINEMA

Para discorrer sobre as construções culturais veiculadas nos filmes de animação optamos por trabalhar com autores ligados aos Estudos Culturais e Educação. Além desses assuntos abordamos questões relativas ao cinema como artefatos culturais, a fim de contextualizar nosso trabalho para o desenvolvimento da análise que tem como objeto o filme de animação *O Lorax: em busca da trufula perdida* (2012), dirigido por Chris Renaud.

Trilhamos esse caminho, por partilhar da ideia de que o filme é um artefato cultural que possibilita o diálogo com diferentes e diversos contextos, sendo, por isso, um estudo que está em constante transformação. Focalizamos nossos olhares sobre o longa-metragem na perspectiva dos Estudos Culturais, por acreditar que ele produz saberes e sujeitos, materializando socialmente na cultura.

2.1 Começando pelos Estudos Culturais

Os Estudos Culturais apresentam, logo no início de sua criação, um pensamento não unívoco. Essa característica permite analisar as relações entre o conjunto da produção cultural contemporânea e a sociedade, ou seja, "[...] as formas como as práticas sociais dos indivíduos influenciam no comportamento nas relações entre os mesmos" (FIGUEIREDO; TOMAZETTI, 2007, p. 03).

Segundo Costa (2000), Estudos Culturais são:

Saberes nômades, que migram de uma disciplina para outra, de uma cultura para outra, que percorrem países, grupos, práticas, tradições, e que não são capturados pelas cartografias consagradas que têm ordenado a produção do pensamento humano (COSTA, 2000, p. 13).

Wortmann e Veiga-Neto (2001) entendem que os Estudos Culturais, no caso da Ciência, incorporam uma conexão radical entre conhecimento e materialidade. Dessa forma, as atividades de produzir e de fazer circular o conhecimento científico estão “[...] necessária e imanentemente conectadas a quaisquer outras atividades culturais e, por isso, são inseparáveis de questões sociais, econômicas e políticas” (WORTMANN; VEIGA-NETO, 2001, p. 40).

Costa, Silveira e Sommer (2003) entendem que os Estudos Culturais surgem em meio às movimentações de determinados grupos sociais e culturais que tencionam apropriar-

se de dispositivos pedagógicos, de ferramentas conceituais previamente escolhidas para apresentarem conteúdos e de ideias de conhecimentos que parecem vir de suas leituras do mundo, influenciando uma hegemonia cultural e pedagógica, que despreza aqueles que se interpõem, no decorrer dos tempos, aos anseios por uma cultura baseada em possibilidades democráticas, vinculada na Educação de livre acesso.

Segundo Costa, Silveira e Sommer (2003) quando pensamos em cultura na perspectiva dos Estudos Culturais, devemos deixar claro que ela nasce de um

Conceito impregnado de distinção, hierarquia, elitismos segregacionistas e se desloca para outro eixo de significados em que se abre um amplo leque de sentidos [...]. A cultura deixa, gradativamente, de ser domínio exclusivo da erudição, da tradição literária e artística, de padrões estéticos elitizados e passa a contemplar, também, o gosto das multidões (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003, p. 36).

Nesse contexto, a cultura renasce de sentidos e de significados, transcendendo sentimentos, histórias e vivências de mundos diferentes, sendo valorizada a subjetividade dos variados grupos. De acordo com Nelson, Treichler e Grossberg (2011):

Os estudos culturais constituem em um campo interdisciplinar, transdisciplinar e algumas vezes contra disciplinar que atua na tensão entre suas tendências para abranger tanto uma concepção ampla, antropológica, de cultura quanto uma concepção estreitamente humanística de cultura. [...] estão, assim, comprometidos com o estudo de todas as artes, crenças, instituições e práticas comunicativas de uma sociedade (NELSON; TREICHLER; GROSSBERG, 2011, p. 12).

Para esse autor, nas tradições dos Estudos Culturais, a cultura é percebida como um modo de vida que constitui ideias, linguagens, práticas, relações de poder, entre outros, sendo um leque de práticas culturais disponíveis para serem relacionadas a variados contextos sociais, considerando a vida diária dos sujeitos comuns, compreendendo suas produções e sentidos.

Os Estudos Culturais assumem uma perspectiva expandida de cultura, na qual, segundo Kindel (2003, p. 12), “[...] direcionam seu olhar para várias práticas culturais, que passam a ser tomadas como instâncias educativas que produzem ideais, representações e identidades culturais, sendo desse modo, constitutivas dos sujeitos”.

A partir do que chamamos cultura ou práticas culturais, surgem novos caminhos que levam aos Estudos Culturais e às novas descobertas do que seja realmente o erudito, o literário, o artístico, e novos padrões estéticos vão-se delineando. Os saberes, particularidades

e interesses do povo são valorizados e contemplados, sendo considerados como uma construção histórica, social e cultural.

Henry Giroux (2001) ressalta que a cultura é o cenário onde a análise é realizada, o objeto de estudo é investigado, o local de crítica é estudado e a intervenção política acontece:

[...] os Estudos Culturais também rejeitam a noção da Pedagogia como uma técnica ou um conjunto de habilidades neutras, argumentando que a Pedagogia é uma prática cultural que só pode ser compreendida através de questões sobre história, política, poder e cultura (GIROUX, 2001, p. 85).

Sendo assim, Nelson, Treichler e Grossberg (2011) observam que os Estudos Culturais ganharam velozmente forças, pois a propagação de mudanças que ocorrem em todo o mundo é tão rápida como os acontecimentos e transformações surgidos de eventos sociais e culturais dos dias de hoje, conforme dizem os autores:

[...] uma preocupação contínua nos Estudos Culturais é a noção de transformação social e cultural radical e como estudá-la. Entretanto virtualmente em todas as tradições de Estudos Culturais, seus praticantes veem os Estudos Culturais não simplesmente como uma crônica de mudança cultural, mas como uma intervenção nessa mudança e veem a si próprios não simplesmente como *scholars* fornecendo um relato, mas como participantes politicamente engajados (NELSON; TREICHLER; GROSSBERG, 2011, p. 15).

Sobre o envolvimento nas mudanças culturais e possíveis engajamentos, Nelson, Treichler e Grossberg (2011) relatam pesquisas no âmbito dos Estudos Culturais que defendem a prática como fator essencial em relação ao que se espera do resultado do trabalho intelectual sob a influência da concepção da tentativa de fazer a diferença, mesmo que as intervenções não aconteçam e permaneçam vigentes no sistema social. Assim, escrevem esses autores que os Estudos Culturais não são simplesmente uma prática intelectual e teórica, sem importância no contexto social e, sim, devem ser vistos como um meio de ligação entre a teoria e a cultura material.

Os Estudos Culturais salientam a valorização de que no mundo moderno é preciso ocorrerem novas configurações culturais para disputar com a instituição de ensino o privilégio sobre a Educação das pessoas. Ao utilizar de artefatos midiáticos, como a televisão, o cinema, os games, as revistas, os brinquedos, a música, os desenhos animados, entre outros, o professor, nas palavras de Giroux (2001), promove uma transformação na maneira pela qual lida com as metodologias de ensino, nomeadas pelo autor como “máquinas de ensinar”. Tais artefatos ocasionam maneiras de pensar e de atuar, que interferem nos conhecimentos dos sujeitos sociais sobre si mesmos, além dos outros e do mundo.

Moreira (2003), citado por Figueiredo e Tomazetti, ressalta o papel que a televisão assume como instituição primária responsável pela produção de sentidos infantis. No entanto, é interessante perceber que, para esse autor, a televisão ainda não tomou o papel da família, da escola e da Igreja na função de construção das primeiras noções de Educação e de socialização das crianças.

Parece-me inequívoco que os diversos meios de comunicação exercem hoje uma função pedagógica básica, a de socializar os indivíduos e de transmitir-lhes os códigos de funcionamento do mundo. Sem dúvida instituições como a família, a escola e a religião continuam sendo, em graus variados, as fontes primárias da Educação e da formação moral das crianças. Mas a influência da mídia está presente também por meio delas. A televisão, por exemplo, ocupa uma fatia considerável do tempo das crianças, sobretudo em meios sociais carentes de fontes alternativas de ocupação e lazer (MOREIRA, 2003, p. 116 *apud* FIGUEIREDO; TOMAZETTI, 2007).

Dessa forma, somos conduzidos para um panorama de possibilidades, em que os Estudos Culturais se tornam, entre muitos potenciais, uma escolha metodológica, que nos proporciona um direcionamento rico de análise para nos aproximar do objeto pesquisado que é o filme de animação *O Lorax* (2012).

Hall (1997a e 1997b) citado por Costa, Silveira e Sommer (2003), alega que sob o olhar dos Estudos Culturais, as sociedades capitalistas tornaram-se espaços contidos em uma rede de desigualdade no que tange a etnia, sexo, gerações e classes sociais, sendo a cultura o foco principal em que são criadas e avaliadas tais diferenças. É no cenário cultural que acontece a busca pela significação, na qual a coletividade relacionada à subordinação social quer defrontar-se com o movimento de imposição de conceitos que fortalecem os interesses dos agrupamentos que possuem mais poder, o que repercute na contemplação dos textos culturais como sendo a própria localidade onde o significado é aferido e estabilizado.

Com isso, a cultura e seus significados não devem ser compreendidos como uma gama de saberes ou de processos que envolvem a estética, o intelecto ou o conhecimento espiritual, e sim, merece ser analisada e entendida de maneira a envolver todos os assuntos que estão associados e as funções que os caracterizam em todos os temas relacionados à vida social (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003).

É importante salientar que os Estudos Culturais não compõem um núcleo encadeado de ideias, entendimentos e reflexões a respeito das representações culturais. Ao contrário dessa concepção, os Estudos Culturais constituem um conjunto de formações instáveis e descentradas, que, a partir dessa dinâmica (instabilidade e descentralização) oportuniza o cenário epistemológico que envolve esse sistema (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003).

Nessa mesma direção, os Estudos Culturais organizam e direcionam assuntos culturais relacionados aos conhecimentos gerais para ampliar as formas de fomento à aprendizagem dentro e fora do ambiente escolar. Assim, com a utilização de dispositivos pedagógicos, como a mídia eletrônica, cinema, revistas, entre outros, as possibilidades de produzir momentos de aprendizagem em ambientes informais são tão comuns de serem implementadas quanto dentro da instituição de ensino, conforme afirma Giroux (2001):

Ao analisar a toda a gama dos lugares diversificados e densamente estratificados de aprendizagem, tais como a mídia, a cultura popular, o cinema, a publicidade, as comunicações de massa e as organizações religiosas, entre outras, os Estudos Culturais ampliam nossa compreensão do pedagógico e de seu papel fora da escola como o local tradicional de aprendizagem (GIROUX, 2001, p. 90).

Dentro de uma série de manifestações culturais, a Congada, por exemplo, como expressão da cultura popular, está relacionada aos conhecimentos históricos, culturais e sociais de um grupo específico que usa a história oral para ensinar as suas tradições. Nesse sentido, reportamo-nos ao trabalho de Silva (2011) em relação aos Estudos Culturais que salienta:

Os Estudos Culturais estão, entretanto, amplamente preocupados com a cultura popular de uma outra forma, mais profunda e desafiadora. Em primeiro lugar, uma vez que os Estudos Culturais estão preocupados com as inter-relações entre domínios culturais supostamente separados, é necessário questionar a mútua determinação entre crença popular e outras formações discursivas. [...] os Estudos Culturais têm estado há muito tempo preocupados com o terreno cotidiano das pessoas e com todas as formas pelas quais as práticas culturais falam a suas vidas e de suas vidas. Nesse sentido, a importância do ‘popular’ nos Estudos Culturais envolve a observação de que as lutas em relação ao poder devem, de forma crescente, interagir e operar por meio das práticas culturais, da linguagem e da lógica do povo – contudo ‘o povo’ não pode ser definido antecipadamente (SILVA, 2011, p. 25).

Por isso, segundo esse autor, os Estudos Culturais requerem que a sociedade consiga identificar a execução de práticas culturais específicas, de como continuamente distinguem a demarcação existente entre a cultura popular e a cultura legítima, e o que elas podem realizar em contextos determinados. “[...] Ao mesmo tempo, os Estudos Culturais devem constantemente questionar sua própria conexão com relações contemporâneas de poder, seus próprios interesses” (SILVA, 2011, p. 28).

Escosteguy (2012, p. 28-29) cita Calhoun e Sennett (2007, p. 05), que mostram como o estudo da cultura preveem uma determinada composição entre organização social, ação social e produção de sentido, consistindo na investigação “[...] dos modos pelos quais

processos sociais se transformam em formas culturais pela atividade prática e, por sua, vez, configuram a improvisação de [outras] práticas sociais” (CALHOUN; SENNETT, 2007, p. 05 apud ESCOSTEGUY, 2012, p. 28-29).

Nesse sentido, Sardar e Van Loon (1998) citados por Costa, Silveira e Sommer (2003, p. 43), apontam cinco pontos distintivos nos Estudos Culturais para mostrar suas peculiaridades: primeiramente, seu propósito é apresentar as relações existentes entre poder e práticas culturais; mostrar como o poder se estabelece para estruturar essas práticas. Outro fator se concentra na maneira pela qual se desenvolvem os estudos da cultura, tendo em vista captar e entender toda a sua complexidade dentro dos contextos sociais e políticos. O terceiro ponto deve-se ao entendimento de que a cultura sempre tem uma dupla atuação, ou seja, é o objeto de estudo e o local da prática e da opinião política. Outro ponto é que esses estudos tentam expor e reconciliar a divisão do conhecimento entre quem conhece e o que é conhecido. Finalmente, “refere-se ao compromisso dos EC com uma avaliação moral da sociedade moderna e com uma linha radical de ação política”.

2.2 Os Estudos Culturais, Educação e cinema

Os Estudos Culturais, na dimensão educacional, definem-se, segundo Costa, Silveira e Sommer (2003, p. 54) como “[...] uma ressignificação e/ou uma forma de abordagem do campo pedagógico em que assuntos extremamente relevantes como cultura, identidade, discurso e representação passam a ocupar, de forma flexível, o primeiro plano da cena pedagógica”.

Partindo dessa concepção, a Educação e a cultura têm sido tratadas por meio da expressão “Pedagogia Cultural”, que, conforme Steinberg e Kincheloe (2001, p. 14), inclui “áreas pedagógicas” entendidas como “[...] aqueles lugares onde o poder é organizado e difundido, incluindo-se bibliotecas, TV, cinemas, jornais, revistas, brinquedos, propagandas, videogames, livros, esportes etc.”

Costa, Silveira e Sommer (2003) salientam que, com base nesse princípio, são alvos de investigação diversos veículos da mídia jornalística impressa e televisiva, contemplando desde peças publicitárias até produtos de entretenimento, tais como revistas, filmes de animação, desenhos animados, seriados de TV, entre outros.

Nessas lições, frequentemente se estabelece o normal e, concomitantemente, o desviante; o ‘progressista’, sinalizando para o ‘antiquado’; o certo, sinalizando para o errado, em um panorama que, marcado pelas questões

culturais, é naturalizado e mostrado como ‘moderno’, ‘atual’, ‘biologicamente condicionado’, ‘estando na ordem das coisas’. (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003, p. 56)

Para esses autores, os Estudos Culturais e sua relação com a Educação e com a Pedagogia acontecem em diferentes espaços do mundo contemporâneo, sendo a escola apenas um deles, além de vários ambientes que informam por meio de imagens, filmes, textos escritos, pela propaganda, pelas *charges*, pelos jornais e pela televisão, principalmente, com produtos do entretenimento.

Nesse contexto de disputa cultural, o mundo de imagens tem um papel importante, em uma perspectiva pedagógica, por ser um terreno de contestação e de lutas entre aqueles conhecimentos que são incluídos e aqueles que são excluídos pela mídia (AMARAL, 1996).

A cultura da mídia, muitas vezes, coloca à disposição dos espectadores imagens e gravuras com as quais seu público consiga identificar-se, imitando-as ou mesmo concordando com suas condições. Ela exerce um importante significado, no que se refere aos fatores socializantes e culturais por meio de diversos contextos que o indivíduo pode ocupar. O que uma imagem de um desenho animado, por exemplo, significa não é somente o que figura, mas o que comunica simbolicamente. Todas as formas de ilustração mediante o uso de imagem envolvem comunicação por meio de elementos simbólicos.

Nesse contexto, segundo Magalhães e Silva (2014), a mídia se constitui como difusora de significados, produzindo modos de vida e constituindo sentidos. Ela é considerada forte, por ter rapidez para propagar e atingir seus espectadores. Entendendo a mídia, nesse caso o cinema, como um artefato cultural, "[...] podemos encontrar nos filmes estratégias de fazer com que quem os assiste sinta-se identificado com os personagens, com o enredo, com as imagens, com as falas". Essa identificação permite darmos utilidade ao que consumimos, o que influencia na produção de conceitos na vida cotidiana de cada um (MAGALHÃES; SILVA, 2014, p. 02).

Com as inovações tecnológicas o cinema se torna cada vez mais inovador e mais atraente aos seus admiradores, conquistando os mais variados públicos, sendo “[...] um instrumento de investigação da realidade, de construção do humanismo, que pode se manifestar por meio do extremo artifício” (MERTEN, 2003, p. 245). Esse autor ainda enfatiza que a produção cinematográfica será considerada uma arte no futuro, pois sua evolução é perceptível, tanto no que se refere às novidades tecnológicas, quanto aos conceitos estéticos e criativos.

Referente ao cinema como espaço educativo Xavier expõe que:

Cinema que educa é o cinema que faz pensar, não só o cinema, mas as mais variadas experiências e questões que coloca em foco. Ou seja, a questão não é ‘passar conteúdos’, mas provocar a reflexão, questionar o que, sendo um constructo que tem história, é tomado como natureza, dado inquestionável (XAVIER, 2008, p. 15).

Fantin (2007, p. 1) considera o cinema como uma atividade de contar histórias com imagens, sons e movimentos; no contexto do que a autora denomina de mídia-Educação pode vir a provocar diferentes dimensões: “estéticas, cognitivas, sociais e psicológicas”. Para a autora, o cinema pode atuar no âmbito da consciência do sujeito e no âmbito sócio-político-cultural, configurando-se como um instrumento de intervenção, de pesquisa, de comunicação, de Educação e de fruição. A autora complementa: “[...] a Educação pode abordar o cinema como instrumento, objeto de conhecimento, meio de comunicação e meio de expressão de pensamentos e sentimentos”.

O uso de recursos audiovisuais favorece o entendimento da reflexão que se propõe, seja em sala de aula ou em qualquer ambiente social em que seja necessário entender um tema e refletir sobre ele, já que, por meio do cinema, o trabalho pedagógico se torna mais amplo e mais significativo.

O cinema edifica e reconstrói uma representação da realidade quando utiliza os componentes da linguagem cinematográfica para encantar o público. [...] Ao assistir a um filme vislumbra-se a estória, os personagens, o cenário e a narrativa, ou seja, recursos que já existiam na antiga prática dos contadores de histórias e no teatro” (BRISOLLA; BRISOLLA, 2010, p. 1122).

Fantin (2007) avalia a Educação como um escopo que pode abordar não somente a TV, mas o cinema como um dispositivo, objeto de conhecimento, meio de comunicação e modo de expressão de pensamentos, sentimentos e conhecimentos filosóficos e sociais. Assim, de acordo com a autora, o cinema explora a questão cultural, tais como costumes e formas de vida de diversos grupos sociais. Fantin (2007, p. 04) afirma que “[...] a realidade cultural vista no tempo e no espaço é constituída de concepções, princípios, obras e realizações que preparam e modelam o patrimônio de toda a humanidade”, e por isso, além das oportunidades de difusão de significados sociais, à medida que as produções cinematográficas “[...] contribuem para transmitir a cultura, isso já os configura como fato cultural por si mesmo”.

Segundo a autora, o cinema:

Goza do privilégio de ser reconhecido com um estatuto estético que o aproxima da arte e da literatura: o que confirma a forte inscrição de autoria

(o Potêmkin é de Eisenstein como a Gioconda de Leonardo) e o desenvolvimento de estudos críticos e históricos que o olham. (RIVOLTELLA, 2005, p. 76 apud FANTIN, 2007, p. 04)

O cinema mostra os diversos temas e contextos mundiais em uma sequência de imagens e em uma arquitetura de lugares que não servem apenas para a compreensão da história que está sendo narrada, devido à variação de tempo. Essa construção cinematográfica é uma construção narrativa, em que o espectador, ao concentrar-se na narrativa da história, aprende a perceber as questões do mundo, criando com as imagens uma criticidade importante para entender o mundo (MIRANDA; COPPOLA; RIGOTTI, 2006).

2.3 Cinema e as possíveis representações

Para entender as representações criadas e provocadas pelo cinema e proceder à análise do filme, nesta pesquisa recorremos aos estudos de representação elaborados por Stuart Hall (1997). Esse autor vê a representação de uma maneira mais ampla, como a produção de significado dos conceitos por meio da linguagem, como um construto político em processos socioculturais, que constitui uma das práticas centrais que produzem cultura. O significado não é inerente às coisas, mas é construído e produzido como o resultado de uma prática significativa – o que faz as coisas adquirirem sentido.

Hall (1997, p. 11) entende o termo representação como sendo “[...] parte essencial do processo pelo qual o significado é produzido e intercambiado entre os membros de uma cultura”. Ele assinala ainda que a análise das representações exige que se considerem as maneiras concretas pelas quais os significados são construídos (mitos, por exemplo) e como são promovidos.

Santi e Santi (2008) também citam Hall (1997) quando comentam que:

É através do uso que fazemos das coisas, o que dizemos, pensamos e sentimos – como representamos – que damos significado. Ou seja, em parte damos significado aos objetos, pessoas e eventos através da estrutura de interpretação que trazemos. E, em parte, damos significado através da forma como as utilizamos, ou as integramos em nossas práticas do cotidiano. [...] É justamente a investigação sobre a forma como se constrói o significado que mobiliza a análise de Hall (1997) sobre o conceito de representação. (SANTI; SANTI, 2008, p. 2)

Nesse contexto, a representação surge como um arranjo incompleto do mundo, é um processo de objetivação, pois o mundo como objeto surge na representação sendo diferente do

mundo/coisa. A representação é um dispositivo que permite dispor como se fosse uma imagem que concebe a ação sobre o real.

Contudo, Santi e Santi (2008, p.3-4) fazem uma observação fundamental à realização dessa análise: “[...] não há resposta única e, mais do que isso, correta para o significado de uma imagem, mas sim uma interpretação plausível, ainda que não isenta à transformação”. Eles se apropriam da ideia por Hall (1997) quando afirma que “[...] o significado não é direto nem transparente e não permanece intacto na passagem pela representação. Ele está sempre sendo negociado e inflectido, para ressoar em novas situações”.

Tendo a interpretação como um fator importante para qualquer análise, percebe-se que o filme traz todo um conjunto de imagens e de sons que podem ter uma relação mais próxima do cotidiano e isso reforça a questão do filme como objeto de análise na perspectiva dos Estudos Culturais.

Para os Estudos Culturais, as representações não espelham uma realidade, ou seja, a representação cultural é conceituada por Hall (1997c *apud* KINDEL, 2003, p. 19) como a “[...] forma de instituir significados por meio da linguagem. Assim, a representação não é a 'coisa' em si, nem um espelho dessa realidade, mas uma construção operada a partir de uma rede de significações instituídas e posta em circulação por meio das linguagens”.

Kindel (2003, p. 147) menciona que, para analisar um filme na perspectiva dos Estudos Culturais é imprescindível focalizar “[...] as representações culturais e os efeitos de sentidos associados à construção de determinados personagens, os quais fazem circular visões que têm sido estabelecidas para eles por representação de etnia, colonização, raça e gênero”. A autora menciona que:

Embora a própria técnica de construção do filme se utilize de características específicas para determinado personagem, alguns padrões (de beleza, de mulher, de homem, de bondade, de natureza, entre outros) vão se estabelecendo como "verdadeiros e próprios a esses sujeitos (KINDEL, 2003, p. 149).

Os filmes colocam em evidência padrões considerados próprios e adequados a homens e mulheres de variados contextos, que produzem efeitos de sentidos de inferioridade e de exclusão dos que estão diferentes dos padrões considerados normais. Nesse sentido, para os Estudos Culturais interessa a materialização de significados que a representação tem nos sujeitos, preocupada com a constituição desses significados (KINDEL, 2003).

Os princípios individuais de uma determinada expressão artística são impressos decisivamente pelos sujeitos envolvidos no método de produção/reprodução de um filme, ou

seja, “[...] aqueles que atribuem valoração a obra, julgando-o como boa ou ruim ou como 'cult' ou 'trash', o fazem por que estão envoltos nas concepções valorativas classistas tidas como potencialmente superiores e universais as demais”, como fala Moreira (2013, p. 3). Nesse sentido, o filme tornou-se espelho das ideologias, dos costumes e dos interesses dominantes.

Partindo desse pressuposto, o cinema é organizado a partir de determinados valores que reproduzem e reforçam o entendimento da sociedade atual. Moreira continua sua fala mencionando que

Como resultado desse processo e não menos classista que os demais, as ideologias cinematográficas revelam as perspectivas dos indivíduos comprometidos com ela e com a conservação do *status quo*, uma vez que a Educação no país vem passando por profundas mudanças, sejam elas estruturais, ou mesmo de cunho ideológico, o processo de aquisição de conhecimento não acontece isento de objetivos e muitas vezes agem somente como forma de reprodução das relações sociais com suas contradições. (MOREIRA, 2013, p. 03)

De acordo com a referida autora, a Educação é percebida como discurso social e busca sensibilizar os educandos quanto à necessidade de reflexão sobre conteúdos em relação ao próprio conhecimento que estão produzindo, em uma visão global do saber. Debates sobre os processos de construção do conhecimento dentro do ambiente escolar, a partir da análise de filmes, permitem perceber as inúmeras interpretações que são feitas

[...] *a posteriori* e que dependem dos valores, dos problemas, das condições materiais, dos embates políticos, das perspectivas culturais, das representações construídas sobre as formas de viver e sobre as maneiras de pensar de cada época (MOREIRA, 2013, p. 03).

Os artefatos culturais são marcados pela cultura que os produz e pelos significados que se materializam socialmente nos espaços em que circulam. Concordamos com Fabris (2005, p. 67), quando afirma que o cinema, entendido como artefato cultural, é “[...] produto criado culturalmente que traz as marcas, as inscrições das culturas na sua forma de expressão, nas representações que produz”.

2.4 Cinema de animação

O cinema de animação pode ser uma forma de estimular as crianças a se interessarem por temas variados de forma provocativa, interessante e criativa; podem apresentar desafios éticos para a vida futura, como também, podem cumprir a tarefa de aproximar os conteúdos da vida das crianças.

Ortiz (2008) fala que as técnicas utilizadas na produção de filmes de animação também contribuem para a produção de significados. É importante considerar, segundo Duarte (2002), que o cinema compõe significados, ao incorporar técnicas, procedimentos e tecnologias como o uso da câmera, da imagem, do som, do cenário, entre outros. Nessa mesma direção, Fabris (1999) argumenta que as produções dos filmes seduzem os sujeitos e produzem significados que extrapolam a experiência, não significando apenas entretenimento.

Napolitano (2009) explica que o filme pode ser utilizado como um incremento de determinado conteúdo disciplinar de maneira que pode ser um material fomentador de debates ligados a temas previamente selecionados pelo professor e também como um documento em si, ou seja, um produto cultural e estético que agrega e propaga valores, conceitos e atitudes. Para esse autor, ao assistir ao filme com antecedência, o educador “[...] mobiliza o olhar mais crítico e apurado que tem para, entre outras possibilidades, selecionar os trechos que serão analisados, anotando, por exemplo, cenas e imagens representativas do filme [...]” (NAPOLITANO, 2009, p. 23).

Os filmes de animação, portanto, têm-se instituído como artefatos culturais que fazem parte da rotina de muitas crianças, sendo vistos tanto na escola quanto fora dela. Esses longas-metragens atuam como uma Pedagogia Cultural na atualidade, pois situam os diferentes espaços em que aprendemos, não se limitando ao ambiente escolar (ORTIZ, 2008), conforme discutimos anteriormente.

Para Bruzzo (1996), o cinema de animação relaciona e agrega elementos de todas as outras formas de expressão para dar forma aos personagens e demais criações. É plástico, musical, narrativo, cinematográfico e coreográfico, o que atrai a atenção dos espectadores:

Se pudermos explorar os filmes de animação como uma forma de contar história, usando elementos visuais com movimento e som, pode-se aproximar do imaginário da criança, estimulando sua vontade de sonhar, emocionar-se e criar (BRUZZO, 1996, p. 191).

Lisboa (2012) acredita que o uso do filme de animação em sala de aula seja uma estratégia que contempla a realidade do aluno, já que toda criança gosta de desenhos, o que beneficia a correlação com o cotidiano, desperta o interesse e possibilita a aprendizagem.

Além das tecnologias utilizadas na produção de filmes de animação, há empresas como a Disney, por exemplo, que organizam e regulam profundamente a cultura infantil (GIROUX, 2003).

Essa regulação garante sua legitimidade porque costuma ser articulada através de estratégias utilizadas nos meios midiáticos, como jornais,

televisão, lojas, McDonalds, *outdoors*, mercados, entre outros lugares. Além da legitimidade, há valores sendo postos em circulação, tais como modos de conduta, hábitos, tipos de corpo, enfim, um currículo cultural que é abrangente e que opera além do espaço físico da escola (ORTIZ, 2008, p. 04).

O uso de livros, filmes de animação e da Internet, por exemplo, tem uma grande importância nos processos educativos, visto que podem ser utilizados em praticamente todos os momentos das aulas e fazer parte do cotidiano escolar, pois, muitas vezes, configuram-se como fontes imprescindíveis para as propostas de execução de trabalhos de pesquisa.

Com isso, os Estudos Culturais analisam os efeitos dos textos da cultura da mídia, as maneiras pelas quais o público se apropria dela e de como essas imagens e discursos atravessam a cultura em geral que, segundo Kellner (2001), a própria criação das maneiras de ser e viver dos dias atuais é fruto do condicionamento de estilos de vida fornecidos pela cultura da mídia, o que possibilita o entendimento de que ela possui a hegemonia social e cultural da sociedade contemporânea.

O autor, também relaciona a cultura da mídia à indústria cultural, pois funciona segundo um modelo pré-estabelecido pela indústria, cujas mercadorias produzidas servem mais diretamente para atender aos interesses de grandes conglomerados dominantes.

De acordo com Guimarães e colaboradores (2013), o cinema e os filmes são reconhecidos e legitimados, como objetos culturais de estudos, todavia, também são vistos como produtos da indústria cultural. Não se pode deixar de registrar que o cinema (os filmes) e todas as relações circunstanciais que os envolvem estão sob os ditames da maquinaria, são estigmatizados pelo signo da mercadoria. Faz-se oportuno ressaltar que os orçamentos são grandiosos. Assim, sabe-se que o cinema é uma forma de representar o mundo real a partir do imaginário, que lugares e personagens se misturam em um enredo capaz de influenciar a construção de conceitos e de atitudes, principalmente, quando possuem a intenção educativa em algum aspecto da vida cotidiana.

Os filmes, por exemplo, têm contribuído significativamente para o desenvolvimento de determinados assuntos em sala de aula e a indústria cinematográfica tem contribuído cada vez mais para a diversidade de temas e de problemas que podem ser trabalhados, principalmente, com o intuito de educar ou de reeducar crianças e jovens em contexto social cada vez mais aversivo ao diálogo, ou de, pelo menos, induzir à reflexão.

Fantin (2007) discorre sobre a importância do uso de filmes como dispositivos pedagógicos, quando argumenta que: “[...] o filme em um contexto formativo será mediado por fatores diferentes dos que intervêm em contextos mais informais, e é importante ter em

mente as transformações que operam na passagem da fruição lúdico-evasiva à educativa” (FANTIN, 2007, p. 02).

A evolução da indústria cinematográfica é caracterizada por transformações frequentes, que tornam cada vez mais complexas a sua dinâmica produtiva e seu impacto social, econômico e cultural, justificando, assim, a sua contribuição, como instrumento, para o processo educativo em sala de aula.

A partir do momento em que o cinema se tornou parte da indústria cultural, sua melhor compreensão e, consequentemente, a assertividade das políticas e estratégias voltadas para essa atividade dependem da observância desse novo contexto estrutural, ou seja, lidar com temas cotidianos que podem refletir-se na sociedade de forma positiva, ou também podem criticar uma determinada realidade.

E segundo Rosenfeld (2002) o cinema tem sido contribuinte em potencial para entender o filme como uma arte que pode ser usada para os mais diversos fins.

Pode-se constatar que, nas duas primeiras décadas do século XX, o cinema se afirmou como indústria de entretenimento e como sétima arte. Essa evolução conjunta configura-se em uma dialética fundamental para a indústria cinematográfica, impactando na relação entre os agentes de produção, e destes com os demais elos da cadeia produtiva. A verificação da tensão “indústria versus arte” também permite compreender o conflito entre a repetição de modelos e a criação de novidades, essencial para a evolução e renovação da indústria. (ROSENFELD, 2002, p. 147)

Dessa forma, acredita-se que os filmes, principalmente os desenhos, possuem maior poder de persuasão e constroem um mundo com novos conceitos vindos de uma reflexão sobre as temáticas propostas em cada película ou desenho.

Segundo Kindel (2007), os desenhos animados utilizam diversos recursos que simplificam e purificam histórias e contos infantis nos quais o ambiente natural tem sido sempre um cenário privilegiado, um dos principais focos da contextualização narrativa. Os desenhos animados, ao longo dos tempos, vêm sendo implementados por meio de uma pedagogia cultural por meio da mídia.

O desenho animado faz parte da mídia e se materializa na construção da cultura infantil. Essa modalidade de filmes, no mercado cinematográfico, é variada e apresenta uma diversidade de títulos e de temas. Por isso, o professor precisa criar possibilidades e opções de ensino que realmente consigam interagir com a realidade dos alunos.

Dessa forma, a seleção do material utilizado precisa ser alvo de uma constante discussão entre professores e estudantes. Deve fornecer elementos que estimulem no aluno, a

partir da prática da observação, interpretação, reflexão e análise, uma visão crítica da realidade, levando-o a sentir-se como agente transformador da sociedade.

Fischer (2002) percebe a televisão como parte integrante e fundamental de complexos processos de veiculação e de produção de significações culturais, sociais e até didáticas, envolvendo os sentidos, que, por sua vez, estão relacionados a modos de ser, de pensar, de entender o mundo, de interagir com a vida.

Mello (2007) afirma que as produções humanas são passadas de geração a geração, quando as crianças se apropriam não só dos objetos, mas da função social que eles ocupam na sociedade, tal como os filmes de animação que chamam a atenção delas devido à composição de fatores já mencionados neste estudo. Nessa situação, as crianças aprendem qual a função social de olhar o tempo, se está frio ou calor, se ensolarado ou chuvoso etc.

Segundo Débord (2001) [...] viver em uma sociedade significa, muitas vezes, consumir não somente mercadorias, mas também os símbolos e códigos que algumas imagens carregam [...]. Esse poder de gerar e difundir sentidos e conceitos torna-se especialmente delicado quando o espectador em questão é o grupo infanto-juvenil, uma vez que a sociedade do espetáculo é também uma sociedade que vive as situações do cotidiano e carrega consigo o medo da destruição da natureza, o medo da violência, o medo dos resultados gerados pela ganância do homem em relação ao futuro e ao crescimento urbano.

De acordo com Vygotsky (1991), ao se humanizar, o homem criou instrumentos que o auxiliam nas ações. Os signos colaboram na ação mental do homem e as funções psíquicas superiores se desenvolvem por meio das interações estabelecidas nas relações sociais. A escola também contribui para o desenvolvimento humano. No decorrer dos anos, quando a criança aumenta a quantidade de conhecimento e avança em seus interesses cognitivos, ela adquire a linguagem contextual.

Leontiev (1978) afirma que a criança passa por um período do desenvolvimento em que percebe a premência de agir como um adulto para conseguir socializar-se e entender que faz parte dela, a partir da conscientização de sua identidade e autonomia.

Nesse viés, as inovações tecnológicas e a mídia são consideradas produtores de conhecimento, valores e comportamentos, e precisam estar conectadas com a Educação para contribuir na formação humana. O currículo cultural ultrapassa as barreiras do conhecimento cotidiano e escolar, funcionando também por meio do mecanismo de prazer, emoção, diversão e entretenimento. Ortiz (2008, p. 04) comenta que esse currículo pode ser identificado “[...] como parte de uma Pedagogia Cultural que controla a produção de significados que circulam

na cultura”, pois, com suas diversas estratégias, ensina como as crianças devem compreender, comportar-se e viver na sociedade contemporânea.

CAPÍTULO 3

PENSANDO O FILME *O LORAX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA* COM OS ESTUDOS CULTURAIS

Iniciamos a análise do filme a partir da metáfora utilizada por Veiga-Netto (2012) que nos auxilia a compreender o conhecimento não como algo naturalizado, mas como construções ou invenções históricas no espaço social mais amplo.

Se não soubermos ocupar toda a casa, se nos mantivermos confinados apenas no espaço intermediário, nesse espaço das experiências imediatas em que se desenrola o que chamamos de vida concreta e de realidade. Se nos deixarmos prender nos andares intermediários, sem habitar o sótão e o porão, perderemos boa parte de nossa própria condição humana, pois, enquanto lá no sótão se dão as experiências da imaginação e da sublimação, é lá no porão que estão as raízes e a sustentação racional da própria casa (VEIGA-NETTO, 2012, p. 269).

Ir aos porões é o caminho para que possamos compreender as origens e desdobramentos daquilo que consideramos conhecimento social, mostrando que o mundo social tem histórias mais complexas do que pensamos. É preciso conhecer as raízes, a sustentação racional para entender o que estamos pesquisando.

As idas aos porões possibilitam desconstruir afirmações tomadas como verdadeiras, colocando-as em dúvida, sendo então problematizadas. Não há um pensamento único e hegemônico, mas discursos que estão constantemente em negociação e em modificação, em decorrência de seus tempos e das relações sociais.

Nesse sentido, buscamos fazer uma análise fílmica indo além das superfícies de um filme de animação, prestando atenção às contribuições que esse tipo de artefato cultural oferece às crianças, pois entendemos que os filmes se materializam socialmente na cultura e também ensinam, de acordo com Kindel (2007), uma diversidade de conhecimentos, atitudes e valores, promovendo e motivando o interesse por vários temas que perpassam a Pedagogia Cultural.

De acordo com essa autora, os desenhos animados têm seus significados ampliados quando são estudados na perspectiva dos Estudos Culturais que se desenvolvem ao estarem a caminho da compreensão das atitudes dos sujeitos sociais, de suas identidades e funções no decorrer da trama. Como os personagens ficcionais são queridos pelo público, os discursos são mais facilmente aceitos e, dessa forma, os códigos culturais são melhor incorporados.

Kindel (2003) ressalta que nesse contexto, os desenhos animados qualificam-se como espaços educativos – pedagogias culturais – que ensinam de forma prazerosa, entrelaçando em suas tramas representações de natureza, assim como questões relativas à gênero/sexualidade, raça, etnia/nacionalidade e classe social.

Nessa mesma direção, Duarte (2002) comenta que as experiências culturais relacionadas ao ato de assistir a filmes interagem na produção de conhecimento, identidades, opiniões em diversos contextos e de várias culturas dos sujeitos sociais, ressaltando com isso a natureza pedagógica do cinema.

Em decorrência, o cinema é, de acordo com Fabris (2008, p.119),

[...] como uma possibilidade não apenas de entretenimento e de material ilustrativo e/ou pedagógico na vivência em sala de aula e, aliás, como dispositivo responsável por desenvolver uma Pedagogia, de ensinar modos de vida (FABRIS, 2008, p.119).

Lembramos assim, que escolhemos trabalhar com um filme de animação, pois atualmente eles se têm tornado mais acessíveis ao público e as representações de mundo podem (ou não) interferir no modo pelo qual as crianças e os adultos estabelecem relações de sentido sobre a realidade social.

É importante destacar que os recortes selecionados para compor a presente análise não devem ser tomados como um universo fechado. Os recortes são imprescindíveis para compreender e analisar o artefato – o longa-metragem *O Lorax: em busca da trufula perdida* na perspectiva dos Estudos Culturais.

O filme tem seu início marcado pelo personagem Lorax que, em um palco de teatro, propõe-se a contar a história que move a trama. Ele começa o diálogo cumprimentando os espectadores e sua fala valoriza a presença deles, no caso, a disponibilidade em assistir ao filme. Em seguida, ele se apresenta ao público, demonstrando ser uma espécie de guardião da "natureza".

– Eu sou Lorax e pelas árvores falo. Vou dizer uma coisa e depois me calo. A história que agora vão assistir, aconteceu sim, posso garantir. Há mais dessa história do que possa pensar, então prestem atenção eu já vou explicar. (Lorax)



Figura 9 Abertura do filme

Esse personagem é diferente dos demais, parece ter características mais próximas de um animal do que de um humano. Ser místico (que vem do céu) de pequeno porte e da cor laranja, com bigode e sobrancelhas avantajadas, chamando a atenção por ser o portador de uma história para contar. Os contadores de histórias trazem consigo o mistério, a curiosidade, o limite da criação e, por isso, são importantes nas tramas, suas expressões e seu tom de voz trazem significados que, às vezes, as palavras escondem.

Consideramos que a partir da contação de história que o público infantil foi convidado a mergulhar nesse universo desconhecido narrado por Lorax. Segundo Abramovich (1997), a contação de história traz elementos que fascinam, despertam o interesse e a curiosidade, isto é, o encantamento, o fantástico, o maravilhoso, o faz de conta, sendo fonte inesgotável de prazer, conhecimento e emoção.

Em seguida à apresentação do Lorax, as cortinas se abrem e as imagens mostram uma placa sinalizando a cidade de *Thneedville*, na qual grande parte do filme é encenada. Lorax apresenta a cidade:

– *Thneedville*, lugar feito de plástico, que seus habitantes achavam fantástico. Não havia natureza, nem árvore a crescer e o que houve com eles? (Lorax)

As imagens em plano geral apresentam a cidade com várias casas parecidas, possuem telhados vermelhos, paredes beges, janelas arredondadas com toldos listrados de vermelho e branco, chaminés com funis na ponta, árvores na porta, caixinhas de correios amarelas, todas alinhadas uma ao lado da outra.

Mostram também que o local foi planejado e construído milimetricamente na sua urbanização, tentado suprir as necessidades de seus moradores, desde os jardins, praças, neves, praias até o ar que as pessoas respiram. Tudo arquitetado para agradar, proporcionando bem-estar e facilidade à vida dos habitantes que não parecem incomodar-se com o fato de a cidade ser toda murada.



Figura 10 Vista da cidade Thneedville

A música cantada por variados personagens é alegre e animada, sua canção retrata a cidade e mostra como os habitantes gostam do lugar:

Em *Thneedville*, mais um dia vai raiar.
 Mansões e carros de impressionar, nada falta aqui em *Thneedville*!
 Em *Thneedville*, o verde a gente é que fez.
 Da fábrica, direto ao freguês, vem com cem pilhas para vocês.

Em *Thneedville*, o ar é meio ruim.
 Mas dá pra comprar, é tão fácil assim!
 E satisfeitos vão ficar, sim.

Em *Thneedville*, ninguém liga não!
 Para onde vai à poluição?
 Eu dei um mergulho, na radiação.

Vejam só! É Aloysio O'Hare.
 Que vende ar, para quem ele quer.
 E ganho quanto eu quiser.

Em *Thneedville*, natureza não há! *Thneedville* é o meu lugar.

O paraíso na terra é... Perfeito! E sempre assim vai ser!

Aqui ninguém fica à toa.
 A vida é muito boa.
 Pra qualquer pessoa.

Eu adoro...
 Um viva para... *Thneedville*.

Thneedville é uma cidade diferente, um lugar perfeito, e a "natureza"¹¹ existente lá não é diferente. Todos os elementos relacionados à "natureza" são puramente decorativos,

¹¹ As imagens mostram que a natureza retratada no filme não é tão natural (as plantas e animais são descaracterizados, tudo é muito perfeito e em harmonia), por isso na escrita da dissertação a palavra natureza está entre aspas.

artificiais, como montanhas, plantas, ar, árvores, animais, alimentos, entre outros, tudo produzido pelas mãos humanas, com a justificativa de tornar a vida mais prática.



Figura 11 Imagens da "natureza" artificial de Thneedville

A artificialidade é vista com naturalidade pelos moradores, já que o filme mostra que os personagens não tiveram contato com o mundo além dos muros da cidade. As cenas apresentam pessoas felizes, cantando e dançando. Enfatizam a naturalidade da artificialidade quando mostram um policial que aparece dançando próximo a uma árvore, colocando pilhas em seu tronco e as bolas da árvore acendem; ao fechar o compartimento, as pilhas caem no chão e ele começa a pegá-las, enquanto isso, outro guarda que estava ao lado canta, mostrando que tudo está em perfeita ordem e as ações parecem naturais

Aparecem flores saindo de buracos, abelhas penduradas em arame, o entregador colocando o galão em um purificador de ar, em todas as cenas a "natureza" é artificial, como se fosse máquina, que pode ser comprada em uma loja. Podemos notar que, em várias cenas, que aparecem imagens de "natureza", o plano detalhe é utilizado para fazer com que o espectador perceba a mensagem de artificialidade que a história quer transmitir.

A artificialidade é tudo aquilo que é feito pelo ser humano, sendo um artefato. Ao analisar o filme, entendemos essa artificialidade como ausência de naturalidade que se comporta ou se expressa de maneira artificial, podendo ser considerada superficial. Em outras

palavras, é tudo que imita as coisas da natureza, sendo caracterizado em termos de finalidade, objetivos e adequação.

A história gira em torno do personagem Ted, um jovem, branco, magro, de olhos e cabelos castanhos, cabelos lisos. Consideramos ser o personagem principal, pois é ele que aparece em várias cenas e quem toma a iniciativa de sair da cidade em busca de uma semente de árvore de verdade. Seu amor platônico é Audrey, uma jovem, branca, magra, de olhos verdes, cabelos loiros e lisos, cujo sonho é ter uma árvore de trúfula, que até então não existe na cidade.



Figura 12 Audrey e Ted

A figura 12 mostra o olhar lânguido de Audrey, contrastando com os olhos inebriados de Ted, mostrando que ele está em estado de êxtase. Audrey seduz e Ted se deixa seduzir. Ted vai à casa de Audrey para vê-la, ela o convida para entrar e mostra a ele árvores pintadas nas paredes e faz um comentário que o envolve, motivando-o a ir em busca dessa raridade:



Figura 13 Os desenhos de Audrey

– Que coisas são essas? (Ted)

– São árvores, de trúfulas, de verdade... E elas cresciam por toda parte. E eu ouvi dizer que a sua folhagem era a coisa mais macia do mundo, mais que seda, e cheiravam a leite de borboleta. O maior sonho que eu tenho na minha vida é ver uma árvore viva, de verdade, crescendo no meu quintal. (Audrey)

– Então, mas assim, se um cara conseguisse uma pra você? (Ted)

– Eu acho que casava com ele na hora. (Audrey)

Para impressionar a Audrey, Ted sai determinado a encontrar uma semente da árvore de trúfula. Nesse momento, percebemos que o filme utiliza a motivação como artifício para mover Ted a ir buscar a "natureza", para conquistar o amor de Audrey, sua paixão secreta, e ele acredita que, encontrando a árvore, terá alguma possibilidade com ela no futuro.

A motivação é tudo o que impulsiona as pessoas a agirem de uma determinada forma e é ela que modifica os comportamentos e as ações humanas; esse estímulo nos encoraja a irmos em busca de sonhos e realizações. Em outras palavras, a motivação humana está estreitamente relacionada com o impulso em realizar alguma tarefa ou atingir um determinado objetivo.

Um fator interessante é que as árvores "de verdade" também são de mentira, uma fantasia, não existem árvores parecidas com algodão-doce e com troncos no formato de palitos de pirulito, parecem ter vindo da imaginação de uma criança, um sonho, um desejo infantil de tornar as árvores algo tão doce e bonito que as pessoas não iriam querer destruir.

Podemos perceber também, nas cenas, que a figura feminina aparece como romântica, frágil e dependente. Se o sonho de Audrey é ter uma árvore de trúfula verdadeira por que ela mesma não sai em busca para encontrá-la? Já a figura masculina representada por Ted aparece como o corajoso e valente, que com determinação e força de vontade irá em busca da árvore.

Na sequência do filme, Ted aparece jantando com sua família, sua avó, que é representada por uma senhora idosa, branca, gorda, de olhos castanhos, cabelos brancos encaracolados e usando óculos e sua mãe, uma mulher, branca, magra, de olhos castanhos, cabelos encaracolados castanhos e usando óculos. Notamos que a mãe do garoto se parece bastante com a avó, dando a impressão de que chegará a velhice da mesma forma. A avó faz a ligação do passado ao presente, trazendo a história do tempo antigo de quando as trúfulas existiam.



Figura 14 Ted e sua família

A família de Ted é composta por ele, mãe e avó, uma constituição diferente da tradicional, pois seu pai não aparece, nem é mencionado na história. Essa família, de certa forma, reflete a família atual, que se constitui em um grupo de pessoas unidas por convicções ou provindas de um mesmo lugar, não necessariamente por laços de sangue. Mas o fato de o pai não ser mencionado no filme não garante que o entendimento da ideia de família esteja atualizado, mesmo porque, nas imagens que compõem os fundos de cenas, aparecem com frequência casais heterossexuais com filhos.

Ted pergunta para sua mãe onde ele poderia encontrar uma árvore de verdade, mas sua genitora não entende o motivo desse pedido e o seguinte diálogo se estabelece:

- Então mãe, assim, por acaso você sabe onde eu posso encontrar uma árvore, tipo, viva? (Ted)
- Ted, já temos uma árvore e é o último modelo. (Mãe Ted)
- É, eu sei, mas tô falando de uma de verdade que cresce saindo do chão sei lá uma de verdade. (Ted)
- Sério? Então você prefere um pedaço de madeira sujo e feio que fica saindo do meio da terra? E para fazer o quê? Eu nem sei o que faz, qual o objetivo? Olha a nossa lá fora, o pinheiro mático, uma árvore com controle remoto. (Mãe Ted)



Figura 15 O pinheiro da casa de Ted

Novamente em plano detalhe é enfatizada a artificialidade, por meio da tecnologia, a mãe do rapaz argumenta o porquê de o filho querer uma árvore viva, se ele tem uma com várias funções, com luzes e discoteca, e que ainda não suja. Logo depois, a vovó Norma responde que quem sabe das árvores é Umavez-Ildo e o aconselha a ir atrás dele, para conseguir cumprir sua missão, levando algumas coisas de que ele gosta.

Munido das informações transmitidas pela avó, Ted vai procurar a árvore que não existe na cidade. Percebemos que o nome do filme (Em Português) está diretamente ligado a esse acontecimento, de o rapaz Ted ir em busca de uma árvore de trufula que está perdida, e ao personagem Lorax, que apresenta inicialmente a história contada, sendo o guardião do Vale das Trufulas, onde a semente vai ser achada.

Para encontrar Umavez-Ildo, o rapaz sai de *Thneedville* com sua moto. O muro que cerca a cidade dificulta sua partida, mas Ted descobre uma passagem que é permitida somente para pessoas autorizadas.

Corte, Aloysio (prefeito da cidade), homem, branco, gordo, de estatura baixa, de olhos pretos, cabelos lisos e pretos está dentro de um balão que sobrevoa *Thneedville*. Lá de cima, ele tem a visão ampla do que acontece, além de monitorar os moradores. Dentro do balão, a cor azul predomina e Aloysio aparece sentado em uma cadeira verde com o formato parecido de uma folha. Esse cenário apresenta uma certa relação com o natural. O prefeito, atrás de uma mesa, observa e conversa com dois homens (ambos brancos, de cabelos lisos, um gordo e outro magro) que propõe a venda de ar em garrafas pets.



Figura 16 O gabinete do Prefeito

Segue o diálogo:

- Senhor O'Hare o que temos para o senhor é uma coisa que vai levar a O'Hare para outro nível. (Homem gordo)
- Então, senhor O'Hare, eu sei que está pensando “Primeiro eu fiquei rico vendendo ar mais fresco do que aquela coisa fedorenta lá fora, segundo e mais importante, como é que eu posso ganhar mais dinheiro ainda”. (risada forçada). Nós sabemos senhor, nós sabemos. (Homem magro)
- Veja só esse comercial hã... (Homem gordo)

A propaganda apresenta em plano geral dois jovens deitados em espreguiçadeiras na laje de uma casa. Um deles fala que o dia estava sem graça, o outro pega na caixa térmica

uma garrafa azul com tampa branca e responde que não. O rapaz abre a garrafa, que é filmada em plano detalhe, e de dentro dela sai uma luz. De repente, várias pessoas de todos os estilos saem da porta do cômodo carregando fardos com essas garrafas, algumas delas abrem as garrafas e fazem uma expressão de frescor (quando abrem um vento forte sai de dentro da garrafa e os cabelos voam). Todos que estão ali dançam. Uma mulher loira abre a garrafa e o ar se espalha no seu rosto, seus cabelos voam. Corte para um plano detalhe, que mostra seu sorriso, com ar de satisfeita, dá uma piscadela. Plano geral enquadramento de dois jovens que brindam e dançam. Ao centro da tela aparece a garrafa, iluminada, com o rótulo O'Hare.

Essa cena do filme nos conduz a pensar sobre como a propaganda é utilizada na grande mídia, sendo, segundo Kotler e Keller (2006), qualquer forma paga de apresentação não pessoal e promocional de ideias, bens ou serviços por um patrocinador identificado. Os anúncios são uma forma lucrativa de disseminar mensagens, seja para desenvolver uma preferência de marca, seja para instruir as pessoas. Para os autores, a propaganda tem como propósito aumentar as vendas, divulgar o produto, informar, lembrar, persuadir e comunicar, fazendo com que os consumidores procurem mais rapidamente as ofertas divulgadas pelas empresas.

O diálogo e a propaganda deixam em evidência que os profissionais de marketing querem usar a propaganda por meio da mídia com finalidade de conquistar os telespectadores a comprarem ar em garrafas. Nesse contexto, percebemos que o filme também mostra que as empresas usam como artifício a propaganda e a publicidade, com a finalidade de induzir, vender e promover a comunicação entre produtos e consumidores.

Continuando a conversa no filme:

- Só podem estar de brincadeira, acham mesmo que as pessoas vão ser tão burras para comprar isso [se referindo a vendas de ar em garrafas de plásticos]. (Aloysio)
- As pesquisas mostram que se colocar qualquer coisa em uma garrafa de plástico as pessoas compram. (Homem gordo)
- Tem mais, quando construirmos uma nova fábrica de garrafas plásticas a qualidade do ar vai ficar pior. (Homem gordo)
- E todos vão querer ainda mais o nosso ar e as vendas vão disparar. (Homem magro)
- Em outras palavras, quanto mais fumaça se espalhar (risos) mais pessoas compram ar. (Aloysio)

O diálogo segue na tentativa de convencer o prefeito Aloysio, dizendo que ele ganhará mais dinheiro do que já possui, se concordar com a ideia de vender o ar para as pessoas. Além disso, se construir uma nova empresa, a qualidade do ar vai piorar e as pessoas vão comprar o produto, aumentando a produtividade e, consequentemente, os lucros.

Outro ponto importante do diálogo estabelecido é quando comentam que as pessoas compram qualquer coisa que estejam em garrafas de plástico, o que parece evidenciar uma crítica ao consumismo. Destacamos que o consumismo é considerado um modo de vida norteado por uma crescente disposição ao consumo de bens ou serviços, em geral desnecessários, em pretexto do seu significado simbólico (prazer, sucesso, felicidade), frequentemente atribuído pelos meios de comunicação de massa.



Figura 17 Consumismo e propaganda

A propaganda, em muitos casos, é considerada influenciadora do consumidor para que ele adquira mais, mesmo sem necessidade pontuais, sendo, em muitos casos, bens e materiais supérfluos para conseguir status. Para conquistar o público, as propagandas são construídas para alcançar a esfera emocional do espectador. Essa motivação do consumidor de querer comprar cada vez mais está diretamente ligada a fatores de ordem social, psicológica e cultural.

De acordo com Bauman (2008, p. 41), existe diferença entre consumo e consumismo. Em vista disso, observa-se que: “[...] De maneira distinta do consumo, que é basicamente uma característica e uma ocupação dos seres humanos como indivíduos, o consumismo é um atributo da sociedade”. O consumo faz parte da sobrevivência do ser humano, é necessário alimentar-se, vestir-se, ter moradia. Nesse sentido, o consumismo é característico da sociedade, que dispõe para pessoas a ideia de sempre precisar de mais, de querer, acompanhando as mudanças da tecnologia e da moda, acompanhando as tendências.

No filme, percebemos uma falta de coerência, no que se refere às imagens que mostram as pessoas adquirindo produtos, sendo muitas vezes consumistas, e, por outro lado, não mostra os personagens trabalhando. Parece haver um apagamento do que seja produzir para o consumo cotidiano, para dar evidência ao consumo do supérfluo, sem mostrar da onde vem a renda para as compras, tudo parece muito fácil e prático: as árvores acendem com controle remoto, o ar se compra, não há espaço para o conflito.

Na sequência, o filme mostra os seguranças de Aloysio interrompendo a conversa, do prefeito com os profissionais de marketing e sinalizando, por meio do celular, as imagens de Ted saindo da cidade. Corte. Ted passa atrás dos muros e percebe o esgoto que é produzido na cidade e, quando sai, surpreende-se com a paisagem que encontra. Nesse momento, o espectador entra em contato com outro cenário no qual se desenrola a animação, já não é mais a cidade artificial, agora é apresentada a “natureza”, como se ela fosse mais natural do que a apresentada até então. A cidade com árvores ligadas a pilha dá lugar para a "natureza" que não existe mais, o filme apresenta como algo que é natural, mas que, para nós, espectadores, também é artificial. Afinal, árvores de algodão-doce não representam a categoria árvore científica.



Figura 18 A natureza extramuros da cidade

Ted encontra uma imensidão, um lugar desolador, sem nada, nenhum objeto, animal, nem árvore, somente um céu de um tom cinza muito escuro, mesmo durante o dia. Após o espaço vazio, ele acha uma casa, na qual é surpreendido com uma série de armadilhas, bugigangas, uma pedra no chão com a escrita "a menos que" e um senhor que não mostra o rosto, que aparece escondido atrás de uma espécie de grade, e conversa pela janela, que fica no alto da casa.

– Escuta, eu ouvi dizer que se alguém te traz essas coisas (quinze centavos, um prego e a casca de um caracol tataratataravô), você conta sobre as árvores. (Ted)

- Árvores? (Umavez-Ildo)
- É, de verdade, aquelas que crescem do chão. Tá vivo? (Ted)
- É que eu não sabia que alguém ainda se importava com as árvores. (Umavez-Ildo)
- Eu vim por isso, eu ainda me importo. (Ted)
- Você quer saber sobre as árvores? O que aconteceu com elas? Por que sumiram? A culpa é toda minha. (Umavez-Ildo)
- É o que? (Ted)
- A culpa é toda minha. E da minha invenção, o *sneed* era um produto incrível que tinha um milhão de utilidades. (Umavez-Ildo)

Corte no diálogo, Umavez-Ildo expõe a sua história para Ted, que envolve o fato de ter sido o grande responsável pelo desmatamento da bela floresta de trúfulas. Ele começa relatando de quando era jovem (branco, magro, de olhos azuis, cabelos pretos e lisos) e a "natureza" era natural.

O cenário muda novamente para um ambiente claro, com uma casa grande no fundo. As imagens mostram Umavez-Ildo se despedindo da família, falando que iria mudar o mundo com sua invenção, o *sneed*, e sua família rindo e debochando, desacreditando no sucesso do jovem empreendedor.

Umavez-Ildo sai de casa com uma mula, uma charrete e uma guitarra em busca do material perfeito para a confecção do *sneed*. Até que um dia ele encontra uma "natureza" intocada pelos humanos, onde pássaros e animais silvestres viviam em harmonia, os rios eram límpidos, o som da "natureza" se espalhava pelos cantos, havia milhares de árvores de trúfulas, tudo era perfeito.



Figura 19 A paisagem antiga, antes da destruição

Os elementos naturais mostrados nessas cenas são distanciados da realidade, mostram-se totalmente estilizados, mas próximos de um mundo da fantasia do que de um mundo real. A floresta retratada é assimilada ao imaginário de uma loja de doces, as árvores são multicoloridas com aspecto de algodão. A paisagem, mesmo se tratando de árvores de algodão-doce, dão a impressão de que a "natureza" vive em harmonia, e parecem passar a ideia de que os humanos ainda não estiveram por ali.

Ao chegar naquele lugar, o jovem Umavez-Ildo se emociona. Aparecem três peixes laranja caminhando, em seguida eles cantam e saem deslizando na grama. Aparecem atrás deles dois ursos, um menor e outro bem gordinho, comendo frutas, em seguida, vêm chegando outros ursos e sobem um sobre o outro (em ordem de tamanho) formando uma pirâmide, o urso maior joga o pequenino para o topo que colhe uma frutinha rosa na árvore.

A cena mostra, em cima da árvore, um pássaro em um ninho, que sai voando e dentro dele um filhote. A câmera acompanha o voo do pássaro que sai sobrevoando o lugar que está cheio de ursos, de árvores e de flores. O pássaro também sobrevoa um lago com peixes saltitantes e passa por baixo de um túnel de pedras.

Podemos notar, a partir das descrições das imagens, que os animais utilizam gestos humanos para apresentar a "natureza" daquele lugar ao homem e os tratam com naturalidade. É importante mencionar que os animais são descaracterizados do real, fazem palhaçadas e além disso, alguns, como, por exemplo, os peixes, falam, andam e vivem fora da água.

Os animais apresentam forte distorção de comportamentos e ignoram as características preponderantes das espécies, a eles são atribuídas as inquietações humanas, como físicas, sentimentos, emoções, pensamentos ou ações, sendo nítida a predominância do antropomorfismo e a submissão ao humano, provocando situações ridicularizadas, tornando o personagem engraçado.

Continuando a sequência, Umavez-Ildo começa a tocar e cantar, depois pega coisas de dentro da charrete e joga para fora, algumas delas quase acertam os bichos que estão dançando com ele, uma pá quase acerta o pato, a maquininha de cortar cabelos passa pela barriga de um urso e o depila, uma pasta dental cai e sobre ela um martelo que espirra toda a pasta no rosto do peixe. Esses fatos mostram que o ser humano não cuida dos animais e da "natureza", faze mal ou destrói o meio ambiente. Provavelmente essas cenas foram inseridas para trazer comicidade ao filme, para alegrar as crianças, público preferencial de filmes de animação.

Todos os bichos fazem expressão de bravos para o Umavez-Ildo, preparando-se para atacar. Ele pega os sacos de *marshmallow* e, quando um dos ursos o ataca, acaba furando o

saco da guloseima que voa por toda parte. Os animais, que estavam bravos, encantam-se com a novidade e começam comer (cena em câmera lenta), demonstrando adorar. O jovem fica feliz e aliviado por saber que os animais gostaram da guloseima.

Umavez-Ildo pega um machado e fala que vai fazer um *sneed* que mudará o mundo e um som de suspense começa a tocar. O jovem bate o machado na árvore e a cena do corte da árvore é evidenciada em plano detalhe. Todos os animais se escondem, espantados pela ação.



Figura 20 A primeira árvore cortada

O espanto dos animais e, em seguida, seus olhares de tristeza, ao verem a primeira árvore de trúfula sendo cortada, deixam claro que aquele ato foi inconsequente e é isso que o filme tenta transmitir para o público. Pensamos também que o nome do personagem Umavez-Ildo se remete ao passado, a uma história inventada – Uma vez, muito utilizado como clichês para introduzir narrativas, nesse caso para falar do que aconteceu.

Umavez-Ildo arrasta a árvore para um outro local, enquanto os animais saem dos esconderijos, caminhando em direção ao tronco da árvore:

– Mal sabia eu, que ao cortar aquela árvore, tinha invocado uma criatura mística tão antiga quanto o próprio tempo. O lendário, ligeiramente irritante, guardião da floresta - O Lorax. (Umavez-Ildo)

O céu escurece, as nuvens se fecham formando um buraco ao centro (parecendo um vendaval). Os bichos correm por todos os lados, escondendo-se, desesperados, as folhas voam, as árvores balançam com o vento, muitos trovões até que um raio cai sobre o tronco cortado, que está em meio às outras árvores, incha e de dentro sai Lorax.

Percebemos que a intenção da cena descrita acima reforça a fala de Umavez-Ildo, que foi de criar um suspense para a apresentação do personagem, como se, ao cortar a árvore, tivesse invocado a criatura que apareceu como em um passe de mágica, além de enfatizar que ele é um ser místico vindo do céu para proteger a floresta e falar pelas árvores.



Figura 21 O surgimento de Lorax

A cena volta a ficar clara, Lorax demonstra a reação de desânimo e de tristeza, ao ver aquele pedaço de tronco à sua frente. Ele pega uma pedra e coloca ao lado do tronco. Nesse momento, começa a tocar uma música instrumental com ritmo lento, os animais veem sua ação e levam pedras para ele, que faz uma barreira em volta do tronco. Todos os animais ficam também em volta do tronco, em círculo, olhando com tristeza aquele pedaço da árvore.

Essa sequência do filme pode ser considerada como uma cena épica, sendo um fato de grande relevância que ocasionou a mudança na história do filme, marcando um acontecimento grandioso e dramático. O corte da primeira árvore de trufula deixou os animais preocupados com a possibilidade de destruição e de desmatamento da floresta.

Em seguida, Lorax vê Umavez-Ildo arrancando as folhas de algodão da copa da árvore cortada, tira satisfação e pede para ele ir embora de lá.

- Vejam só o intruso e seus atos violentos, que vergonha, é de doer. (Lorax)
- Tá legal, quer saber? Já chega! Escuta aqui ô, sua almôndega peluda, eu vou cortar quantas árvores eu quiser, sacou? E tem mais, eu não saio daqui. (Umavez-Ildo jovem)

O jovem ignora a criatura. Corte. A imagem volta para o tempo presente com Umavez-Ildo conversando com Ted pela janela, falando que não deu ouvidos a Lorax e que nem imaginava o que aconteceria naquela noite com ele, por ter falado que cortaria quantas árvores quisesse. Ted fica curioso para saber, mas Umavez-Ildo responde que só contaria o final da história no outro dia.

Corte. Na sequência, o filme mostra Audrey fazendo aniversário, no momento em que ela vai soprar a vela do bolo e fazer o pedido, Ted aparece falando que sabe o seu sonho e que tinha conseguido realizá-lo, assim o rapaz mostra uma árvore de trufula em um vaso. Para retribuir a ação de ter conseguido a árvore, Audrey aproxima-se de Ted para beijá-lo e, de

repente, a mãe de Ted o sacode, falando que ele estava sonhando. Essa cena reafirma que a motivação para Ted ir em busca da árvore é seu desejo em conquistar Audrey.

Ted disfarça e fala para sua mãe que não estava pensando em uma garota, então pega sua moto para voltar na casa de Umavez-Ildo, pois queria continuar sabendo o desfecho da história e por que as árvores sumiram, mas, no caminho, é impedido pelos seguranças do prefeito. Aloysio vai conversar pessoalmente com o rapaz:

– Oi, Ted, não é? (Aloysio)

– É, senhor O`Hare. (Ted)

– Então, eu soube que ficou interessado em árvores. Mais que história é essa? (Aloysio)

– É... Como é que o senhor soube disso? (Ted)

– (Risos) Há muito pouca coisa aqui em *Thneedville* que eu não fique sabendo. Seguinte, eu vendo ar fresco para as pessoas, as árvores dão ar de graça, então quando eu ouço alguém falando delas é meio como uma ameaça ao meu negócio. (Aloysio)

– Eu nem sei do que está falando. (Ted)

– Escuta aqui ô moleque, não mete o nariz onde não é da sua conta ou eu vou ser seu pior pesadelo. (Aloysio)

Aloysio O`Hare menciona que sabe tudo o que acontece em *Thneedville*, tendo olhos por todas as partes, que são as câmeras de vigilância, além de não entender o motivo de o jovem querer sair da cidade, argumentando que ela oferece tanta coisa divertida para um nível de atenção tão pequeno. O prefeito também deixa claro que não quer Ted atrapalhando seus negócios e que a "natureza viva" poderia ameaçar seus lucros.



Figura 22 O controle do Prefeito

Nesse contexto, percebemos a conduta do prefeito querendo manipular as pessoas, assim como Umavez-Ildo faz com os animais e as árvores, tratando-os como se fossem

objetos, dominando-os. Manipula aquele que quer convencer, seduzindo ou ameaçando para que aceite o que é oferecido sem dar pretextos. Os habitantes de *Thneedville* são tratados como marionetes por Aloysio, que atua astutamente sobre as decisões individuais e favorece somente seus propósitos, não respeitando a liberdade das pessoas.

Um fator importante que observamos na animação é a caracterização dos personagens principais. Um estereótipo bem marcado nas cenas é o fato de os heróis e os malvados serem do gênero masculino, como Ted, Lorax, Umavez-Ildo e Aloysio. De acordo com Kindel (2007, p. 230) os homens têm seu poder articulado “[...] à força, à capacidade de organização e à função de defesa do grupo [...]. Nesse sentido, elas [mulheres] são coadjuvantes nas conquistas alcançadas pelos grupos, posto que a salvação dos grupos é quase sempre obra de um homem”.

Segundo a mesma autora, ainda sobre as questões de gênero, as mulheres exercem relação de afeto estando a elas reservado o amor materno ou um amor romântico; essas representações são percebidas pelas personagens da mãe de Ted, vovó Norma e Audrey. Podemos notar também que, no filme, todos os personagens principais são brancos e os negros, quando aparecem, são como coadjuvantes.

Segundo Duarte (2002, p. 19) os filmes são potenciais educativos na formação das subjetividades humanas, pois “[...] determinadas experiências culturais, associadas a uma certa maneira de ver os filmes, acabam interagindo na produção de saberes, identidades, crenças e visões de mundo de um grande contingente de atores sociais”.

É válido destacar de que modo as representações das identidades sociais se materializam na percepção do público quando, mesmo sem acompanhar a história, já sabe quem é o herói, quem é o personagem do mal, quem representa a beleza, quem manda, quem obedece, entre tantas outras, assim como os filmes analisados por Kindel (2007).

Ted retorna a casa de Umavez-Ildo que continua a história. A cena se volta para as lembranças dele, costurando seu *sneed* e logo em seguida indo para cama dormir. Lorax e os outros animais tentam se livrar dele, mas o plano não dá certo e o diálogo segue:

- Eu não queria te fazer mal, só queria que você saísse flutuando em uma boa. Olha todo mundo aqui precisa das árvores e você está derrubando elas, então temos um belo problema. (Lorax)
- Tudo bem, olha, eu juro que daqui em diante eu nunca mais vou derrubar outra árvore. Eu prometo! (Umavez-Ildo jovem)
- Obrigado! Mas eu vou ficar de olho em você. (Lorax)

– Ótimo! Olha, eu tenho um dia importante amanhã então eu vou dormir um pouco. (Umavez-Ildo jovem)

Lorax e Umavez-Ildo fazem um acordo e, aos poucos, tornam-se amigos. A amizade se torna mais forte no momento em que jovem promete fazer uso inteligente das árvores, sem cortá-las. Apesar dos conflitos, os animais da floresta são muito graciosos e engraçados, o que deixa a narrativa leve e divertida. O estranho é que Lorax pede para não cortar as árvores e que precisamos delas, mas nunca explica o motivo, talvez ele mesmo não saiba, a "natureza" apresentada no filme é tão bela quanto inútil, intocada.

Umavez-Ildo volta para sua casa para dormir e, ao acordar, depara-se com todos os animais dentro da residência.

– Arghh... Quer saber, eu tenho que trabalhar viu, é, eu tenho que ir para a cidade vender o meu *sneed*. (Umavez-Ildo jovem)

– (Risos) Você cortou a minha árvore para fazer esse pedaço de lixo? (Lorax)

– O quê? Lixo? Ah! Não... Ah! Não... Você não está entendendo, este é um produto revolucionário que vai mudar o mundo inteiro para sempre, tem um milhão de utilidades. Olha só, uma roupa de banho. Por acaso convidados indesejáveis sujaram o seu chão?! O *sneed* é a solução perfeita para isso! Oba, oba, oba, mas espere... Ainda tem mais, graça a suas microfibras naturais, o *sneed* é superabsorvente e também pode ser um chapéu. (Umavez-Ildo jovem)

O trabalho de Umavez-Ildo era vender o *sneed* para as pessoas e, todos os dias, ele saía com a expectativa de consegui-lo. Todas as suas tentativas foram um fracasso, levando-o a desistir. Antes de retornar para sua residência ele joga o *sneed* para o lado que, sem querer, cai na cabeça de uma mulher. Como em um passe de mágica, o tecido, ao cair na cabeça de uma mulher, transforma-se em uma atração.



Figura 23 O *sneed* se torna uma atração

Em plano geral, um rapaz e duas moças se aproximam da mulher com o *sneed* na cabeça e as seguintes falas acontecem:

- Nossa! Que chapéu maneiro. (Rapaz)
- Ai, meu Deus, eu quero pra mim. (Moça)
- Com isso aí você é da minha turma. (Moça com a câmera)

Pelas falas e imagens dos *flashes*, notamos que o produto começa a ser "aceito" pela população, tornando-se moda. O fato de o tecido fazer sucesso sem a intenção explícita de Umavez-Ildo parece minimizar a responsabilidade do personagem pelo corte das árvores, como se ele não fosse tão culpado assim.

As cenas anteriores enfatizam como o consumismo é algo imposto pela sociedade, que dá a ideia de que sempre é preciso estar na moda. Allères (2000) comenta que para conquistar o consumidor é preciso acertar no produto, na marca e também no impacto que ela causará, despertando o interesse e preferência do público.

Nesse sentido, a moda é uma combinação de subsídios que passa a ser usada por um grupo de referência. De acordo com Solomon (2002), “[...] Moda é o processo de difusão social pelo qual um estilo é adotado por alguns grupos consumidores”. Para esse mesmo autor, a indústria têxtil passa por alguns estágios de desenvolvimento, como a introdução, em que a roupa é usada por um pequeno número de inovadores, e a de aceitação, em que a roupa atinge maior visibilidade e aceitação de grandes segmentos da população e torna-se moda.

Umavez-Ildo só percebe que conquistou a população quando muitas pessoas o procuram querendo seu produto. Uma multidão vai atrás dele cantando uma música alegre que fala “Todo mundo quer um *sneed*, ninguém nunca viu tão bom assim. *Sneed* é bom, *sneed* é legal, é muito especial.”, depois alguns coadjuvantes cantam quais as utilidades do tecido. No início, o jovem se assusta com a quantidade de encomendas, depois fica feliz em perceber que vai ganhar dinheiro e que sua invenção é um sucesso, deixando-o em evidência.



Figura 24 O sucesso do *sneed*

Para atender todos os pedidos de *sneed*, ele percebe que vai precisar de ajuda, assim liga para sua família.

– Olha aí, ninguém vai me segurar. Mãe, oi, sou eu, eu disse que ia ser um sucesso. Você tem que trazer toda a família para cá agora, vamos ficar ricos. (Umavez-Ildo jovem)

Corte. As cenas retornam para *Thneedville*, que mostra Audrey chegando em casa e se deparando com uma parede toda mal pintada de cinza com os dizeres: com os cumprimentos da empresa O`Hare. Essa parede estava, anteriormente, com imagens de árvores de trufulas. Ao pintar com tom de cinza e deixar o recado, o filme enfatiza que as pessoas da cidade não têm privacidade e não podem fazer nada que contrarie os interesses pessoais do prefeito e dono da empresa O`Hare.

Ted tenta sair novamente da cidade, mesmo que o caminho que fazia anteriormente esteja bloqueado, ele encontra outra forma de sair, dessa vez, pulando o muro. O rapaz encontra novamente Umavez-Ildo que retoma a história de quando era jovem.

Corte. A família do jovem chega para trabalhar com ele, uma família composta por mãe, pai, filhos (gêmeos e Umavez-Ildo) e avó. O jovem apresenta todos para Lorax, que não gosta da novidade de eles se mudarem para lá, mas Umavez-Ildo fala que precisa de ajuda para ampliar a sua empresa, argumentando que tem grandes planos, uma visão do mundo cheio de *sneed*.



Figura 25 A família de Umavez-Ildo e a visão do lucro

Lorax demonstra tristeza e pergunta:

– Ai, pra que lado a árvore cai? (Lorax)

– Ah!... Para baixo. (Umavez-Ildo jovem)

– Ela cai para onde ela se inclina, cuidado para onde você se inclina. (Lorax)

Sem entender o que Lorax queria dizer, Umavez-Ildo começa a executar o plano que consiste em retirar da árvore de trúfula a folhagem que é a matéria-prima para fabricar um tecido especial chamado *sneed*. Eles mal iniciam o trabalho e sua mãe chega falando:

- Zildinho, temos um pequeno problema. (Mãe de Umavez-Ildo)
- Problema! (Umavez-Ildo jovem)
- Uhum!... É, a produção de *sneed* tá muito devagar. (Mãe de Umavez-Ildo)
- Hã... Colher todos esses tuhos é muito demorado. (Pai de Umavez-Ildo)
- Bom, e o que é que a gente faz? (Umavez-Ildo jovem)
- Pois é, eu tive uma ideia genial. Que tal se a gente derrubasse as árvores. (Mãe de Umavez-Ildo)
- O quê? (Umavez-Ildo jovem)
- Assim é que se fala, isso ia ser bom demais. (Pai de Umavez-Ildo)
- Mas... (Umavez-Ildo jovem)
- Sem mais Umavez-Ildo. Você é um homem de negócios, tem que fazer o que é melhor para sua empresa e para sua mãe. (Mãe de Umavez-Ildo)
- É eu acho que não tem nada de mais em derrubar algumas árvores. (Umavez-Ildo jovem)
- Oh, esse que é o orgulho da mamãe. (Mãe de Umavez-Ildo)

A mãe de Umavez-Ildo conversa com seu filho tentando convencê-lo a cortar as árvores, isso é evidenciado no apelativo "Zildinho" usado no diminutivo e quando fala que ele precisa fazer o que é melhor para a empresa e para ela (sua mãe). Ela está sendo usada para trazer um significado de mulher que convence o homem, nesse caso o filho, de fazer o que ela quer.

Sob a pressão da mãe, Umavez-Ildo quebra a promessa que fez ao Lorax e concorda em derrubar as árvores para acelerar a produção, o sonho do jovem começa a se realizar, tornando-o um empreendedor rico e poderoso, de quem sua família se orgulharia.

Tamoio (2002) aborda diferentes concepções de natureza, que também percebemos no filme analisado, como a visão romântica que enaltece seus aspectos belos e majestosos, considerando a natureza como harmônica e sempre em equilíbrio, associada ao conceito de Mãe-Natureza, provedora e acolhedora; a concepção utilitarista, que compreende a natureza

como uma fonte de recursos para os humanos, que são vistos como agentes externos que dependem e se beneficiam dela, devendo, para isso, preservá-la.

Lorax tenta alertar Umavez-Ildo sobre o corte das árvores, mas o jovem não lhe dá ouvidos. A produtividade aumenta consideravelmente, os negócios crescem e Umavez-Ildo ganha muito dinheiro. E com esse crescimento, todas as árvores do vale das trúfulas foram sendo cortadas uma a uma.



Figura 26 A destruição da natureza

Umavez-Ildo fica tão preocupado em ganhar dinheiro que não se dá conta dos prejuízos de seus atos. A música cantada pelo personagem mostra que, para conseguir o que quer, ele vai até o fim, independente da vontade dos outros e da destruição de um bem comum que é a "natureza".

(Cantando) Será... a... a que eu sou ruim? Eu só faço o que é bom pra mim.
 Será... a... a que eu sou ruim? Meu destino sigo até o fim. Será... a... a que eu
 sou ruim? Eu só faço o que é bom pra mim. Será... a... a que eu sou ruim?
 Será que eu sou tão ruim assim?

(Cantando) É o princípio dos negócios... E todos temos que encarar, diz que gente com dinheiro é que faz esse mundão girar. Vou crescer a minha empresa, vou crescer minha riqueza, veja como meu cartaz cresceu, todo mundo aí cuide do que é seu que eu cuido do que é meu.

(Cantando) Para que reclamar se isso, nunca, nunca, nunca vai mudar.

(Cantando) Será... a... a... que eu sou ruim? Os fregueses estão comprando. Será... a... a... que eu sou ruim? E a grana aumentando. Será... a... a... que eu sou ruim? A propaganda enganando.

(Cantando) Será... a... a... que eu sou ruim? Advogados sonegando. Será... a... a... que eu sou ruim? As florestas eu vou derrubando. Será... a... a... que eu sou ruim? E eu continuo lucrando. Me diz, será que isso é tão ruim assim?

Enquanto a música é cantada, um plano geral mostra a fábrica de *sneed* produzindo muita fumaça. Já em plano inteiro, mostra três pássaros voando, um passa pela fumaça e perde todas as penas; canos despejando no rio óleos pretos e os peixes que estão ali, achando ruim; os animais estão no meio do campo, sentados, cabisbaixos e tristes enquanto as máquinas com lâminas passa atrás destruindo o restante das árvores.

Nas cenas do musical são reunidos todos os estereótipos do "perigo capitalista": o homem corta a árvore, enriquece com o tecido de suas copas e imediatamente se torna arrogante, individualista e antropocêntrico. O filme mostra, pelas imagens e falas, que por causa da ganância pelo dinheiro, a "natureza" foi extinta.

Podemos mencionar que a destruição da "natureza" é o reflexo da superioridade atribuída pela sociedade, conforme Mariano, Scopel, Peixinho e Souza (2011, p. 161) "[...] o excessivo domínio do homem sobre o natural por meio do progresso, resultando na dicotomia homem-natureza". O filme, implicitamente, aponta essa ação, que, quando uma parte não é considerada no todo, ela ocasiona modificações, que foram denominadas como catástrofes, sendo consideradas, em diversos casos como resultantes das ações humanas. O discurso ecológico aparece em meio a incontáveis apelos ao consumo desenfreado, engendrando-se tanto o sujeito ecológico quanto consumidor.

De acordo com os pressupostos de Marx (2002), ao conceber o trabalho como a transformação da natureza pelo humano, entende-se que esse mesmo trabalho é também um mediador da relação homem-natureza. Nesse sentido, a organização produtiva capitalista evidencia, em suas contradições, um desenvolvimento alicerçado na produção e no consumo, que estão diretamente relacionados às desigualdades sociais, às relações de poder e à busca infinidável pelo lucro. As exigências de um mercado ultraproutivo, multifuncional e flexível, demonstra que o modelo econômico se modifica com o vislumbre de garantir os ganhos dos

detentores dos meios de produção por meio da intensificação do trabalho, bem como da exploração do humano e da natureza.

O personagem Umavez-Ildo, na busca desmedida pelo lucro por meio dos negócios, aliena-se da "natureza", concebe o meio natural de maneira utilitarista à medida que a floresta morre. Dessa forma, foi criada a cidade com mesmo nome do tecido. No momento em que a última árvore é cortada, os negócios terminam, porque, sem elas, não havia como produzir o tecido, devido à falta da matéria-prima. Este fato mostra uma visão simplista do capitalismo, que, na realidade, modifica-se, altera-se e atualiza-se, para não perder, mas somente ganhar.

Corte. A cenas registram Aloysio trabalhando nas ruas da cidade e olhando o *outdoor* que fazia propaganda dos *sneeds*, logo ele sorri, parecendo que havia tido uma brilhante ideia. Só a partir de uma análise mais detalhada do filme é possível perceber a sutileza do que é exposto, a ideia de o, até então, trabalhador Aloysio ganhar dinheiro, o que justifica sua atual posição de dono da empresa O`Hare e prefeito de *Thneedville*.

As imagens voltam ao cenário do desmatamento com a família de Umavez-Ildo indo embora, retomando o fato de o jovem ser considerado por eles um fracassado que só causava deceção. A culpa pela destruição da "natureza" recai apenas sobre Umavez-Ildo, sendo desconsideradas a influência e a participação de sua família no processo de extermínio das árvores de trúfulas.

Os animais vão embora e Lorax retorna ao céu. Umavez-Ildo olha com tristeza a pedra com os dizeres: "a menos que". A iluminação muda e mostra Ted lendo a frase.



Figura 27 A pedra com os dizeres

Segue o diálogo entre Ted e Umavez-Ildo adulto:

– A menos quê? Então a culpa é sua mesmo, o senhor destruiu tudo. (Ted)

– É, e desde que o Lorax partiu, passo os dias me arrependendo pelo que fiz, olhando para aquela expressão, a menos que, tentando entender o que quer dizer. Mas pensando bem, eu acho que você é o motivo do Lorax ter deixado isso aí. (Umavez-Ildo)

– Eu? E por que ele faria isso? (Ted)

– Porque a menos que você não se importe de montão nada vai melhorar, não vai não. (Umavez-Ildo)

Umavez-Ildo entrega a última semente de trúfula existente no mundo para Ted que demonstra curiosidade e espanto em pegar uma coisa até então desconhecida.

– A última semente da árvore de trúfula. Precisa plantá-la, Ted. (Umavez-Ildo)

– Tá mais, ninguém se importa mais com as árvores. (Ted)

– Faça com que se importem, plante a semente no meio da cidade para todo mundo ver e mudar o rumo das coisas. Pode parecer pequena, insignificante, mas não importa o que ela é e sim o que ela vai se tornar. Ela não é só uma semente, assim como você não é só um garoto. (Umavez-Ildo)

– Eu não vou te decepcionar. (Ted)

– Eu sei que não. (Umavez-Ildo)

Podemos notar que Umavez-Ildo se arrepende e se envergonha do que fez, sendo esse o motivo dele morar afastado da cidade. Ele acredita que Ted pode mudar o rumo das coisas em *Thneedville*, se conseguir plantar a semente para todo mundo ver, assim é depositado no rapaz o sentimento de esperança da salvação da "natureza".

Se a última semente da árvore de trúfula estava com Umavez-Ildo por que ele não a plantou e reverteu todo o cenário, que até então o deixava isolado e triste? O filme opta por não mostrar essa questão e deposita em Ted a suposta salvação da "natureza". E, ainda reforça que Ted não pode decepcionar Umavez-Ildo, pois nele foi colocada a expectativa de mudança, sendo o garoto considerado o herói do planeta.

Assim como a culpabilização pela destruição da "natureza" foi colocada em Umavez-Ildo, a salvação dela foi depositada em Ted. Nessa animação, o humano é apontado como a espécie exclusivamente responsável pela devastação ambiental, mas também a única capaz de assegurar o contato com a "natureza" das futuras gerações.

Umavez-Ildo representa as pessoas que desconhecem os efeitos que suas atitudes podem ter sobre o ambiente. Assim como esse personagem, os espectadores são considerados, como mencionam Wortmann, Ripoll e Possamai (2012), “[...] sujeitos a serem conscientizados, ensinados (tal como as crianças que assistem ao desenho) e cujas ações são invariavelmente, condenáveis, inadequadas”. Dessa maneira, as ações de Umavez-Ildo são mostradas como imprudentes, ao final da história, há o momento de arrependimento e conscientização do personagem que se empenha em reparar os atos e problemas que causou.

Retomando o filme, Ted regressa à cidade e as câmeras de vigilância o filmam. Ele passa na casa de Audrey e pede para ela ir à sua residência. Ao chegar a casa, o rapaz percebe que o prefeito já sabia que ele estava com a semente e que a queria, mas Ted finge não saber do que se trata. A mãe do garoto expulsa O'Hare da casa, ao perceber que ele estava destratando seu filho.

Vovó Norma pega o broto da semente e fala que se recorda dela. Audrey chega. Ao abrir a porta para a garota Ted percebe que os capangas do prefeito os vigiam. O rapaz mostra o que ele conseguiu para a garota, que fica surpresa e feliz. O rapaz pede para ela o ajudar a plantar a semente no meio da cidade para que todos os habitantes vejam.

Ted corre para plantar a semente e conta, além de Audrey, com a ajuda de sua avó e de sua mãe. Mas essa missão não foi fácil, pois o prefeito ganancioso e arrogante tentou impedilos, perseguindo-os de todas as maneiras porque queria continuar vendendo ar para as pessoas.

Eles chegaram ao destino, mas perceberam que não existia nada de natural na cidade e que precisavam quebrar o piso para chegar ao solo. Vovó Norma subiu em uma escavadeira que estava ali por perto e, sem querer, esbarrou a máquina na estátua do prefeito que ficava no meio da cidade, que quebrou a cabeça, caiu no chão e obstruiu o piso, fazendo um buraco, chegando ao solo tão esperado para plantação da semente.

Muitas pessoas se aproximam e o seguinte diálogo se estabelece:

- Olha, eles quebraram a cabeça do Senhor O'Hare. O que acha que tá fazendo garoto? (Mulher)
- É, tô procurando um lugar para plantar uma árvore, de verdade. (Ted)
- E quem precisa de uma árvore? (Mulher)
- Exatamente. Pessoal, a última coisa que vão querer. São imundas e espalham aquelas seivas nojentas e pegajosas por toda a parte. Tem formigas venenosas e abelhas assassinas. (Aloysio)
- Ah! Pensem nas crianças. E... (Risos) eu acabei de me lembrar, elas fazem folhas, vocês sabem disso, não é? Que as folhas delas caem, caem, elas caem onde bem entendem. (Aloysio)
- Que isso! Todos sabem por que você é contra as árvores, porque produzem ar fresco. (Audrey)
- De graça. (Ted)
- Não! Eu estou magoado, você está mentindo! (Aloysio)
- Eu não estou mentindo! Isso se chama fotossíntese. (Audrey)

– Ela está inventando tudo isso, essa palavra nem existe pessoal. *Thneedville* é perfeita do jeitinho que é, não precisamos de árvores. Esse garoto tem uma semente, precisamos detê-lo, quem está comigo? Eu quero ouvir? (Aloysio)

– Senhor O`Hare tem razão. As sementes vão nos aniquilar. Pare já! Eu morro de medo de abelhas. (Pessoas)

Aloysio fala mal das árvores para a população, porque essa semente ameaça seus lucros, seu poder de manipular as pessoas e de controlar tudo. Na sequência Ted, Audrey e Norma sobem na escavadeira e quebram o muro que cercava a cidade, mostrando para os habitantes que tudo não é tão perfeito:

– Ohhhh!... (Pessoas)

– Nossa, estão vendo isso, quem esse garoto pensa que é? (Aloysio)

– Eu sou Ted Willis e eu falo pelas árvores. A verdade é que as coisas não são perfeitas aqui em *Thneedville* e elas só vão piorar a menos que a gente faça alguma coisa, mudando as nossas atitudes. E podemos começar plantando isso [se referindo a semente da árvore de trufa que está em sua mão]. (Ted)



Figura 28 As pessoas veem além dos muros

As pessoas se assustam, ao verem como é fora da cidade e ficam pensativas, olhando para a semente de trufa que está na mão do garoto. Além de resistir às perseguições do prefeito, Ted teve que se esforçar para convencer a população para aceitar uma árvore de "verdade", algo até então desconhecido da maioria dos moradores da cidade. Essas pessoas estavam habituadas com a "natureza" artificial e o garoto precisou quebrar o muro da cidade para mostrar que havia coisas lá fora que eles desconheciam.

Aloysio fica preocupado e pede para um dos seus entregadores de ar fazer alguma coisa para colocar as pessoas do lado dele e no final o ameaça, falando que se ele não fizer, estará demitido. O entregador começa a cantar a letra da música que aborda o que ele pensa sobre o ato de plantar a semente. Todos o acompanham na música e, como em um passe de

mágica, parecem ter entendido que era preciso mudar, acreditar no futuro daquela semente. A ideia veiculada pela música é que o plantio seja uma esperança, uma nova vida para a população. Segue a letra:

(Cantando) Meu nome é Cidy e vou contar, pela cidade entrego o ar. Uma chance às árvores quero dar, eu digo vai crescer. (Entregador)

(Cantando) O nosso João, que situação, foi brincar na radiação, então pra gente a solução é deixar crescer. (Casal com a criança)

(Cantando em coro) Vai crescer, vai crescer para todo mundo ver. Se a semente cai no chão. Vai brotar no coração. E despertar o mundo então, vai ter que crescer. (Todos)

(Cantando) Eu sou Tetê, me diz por que uma árvore eu não posso ter, lá, lá, lá, lá, lá, lé, eu digo vai crescer. (Criança)

(Cantando) Sou vovó Norma, sou velha e sei lembrar, da natureza crescendo sem parar, ninguém pagava pelo ar, eu digo, vai crescer. (Norma)

(Cantando) Vai crescer, vai crescer, deixe tudo renascer, uma sementinha sim, vai crescer nesse jardim e para mudar o mundo enfim, ela vai crescer. (Todos)

(Cantando) Meu nome é O`Hare, eu sou patrão, mas sou igual a multidão, talvez vocês tenham razão, e para minha revolução, devia mudar de opinião. Não! Eu digo, vai morrer, vai morrer, vai murchar e apodrecer e quem é que tá comigo ai, hein? (Aloysio)

– Ninguém. (Criança)

(Cantando) Seu ganancioso. (Entregador)

(Cantando) Vai crescer, vai crescer, deixe seu amor nascer, se a semente cai no chão. Vai brotar no coração e despertar o mundo então. Vai ter que crescer. Vai crescer, vai crescer, para todo mundo ver, uma semente assim. Vai crescer nesse jardim para acabar com que é ruim, florido para você e para mim, vamos prometer enfim... Ela vai crescer... Ela vai crescer... Ela vai crescer em *Thneedville*. Ela vai. (Todos)

A música introduz uma nova era, um recomeço, uma nova vida para a cidade e para as pessoas que ali viviam. A letra chama a atenção para a vida das árvores em prol da humanidade. Na cena, todos aparecem felizes e cantando, como se tivessem tomado consciência do ocorrido e que a mudança era necessária para a sobrevivência da semente e de uma nova vida para todos.

Podemos notar, pela letra da música e pelas imagens das pessoas cantando, que houve uma mudança brusca de sentimentos, antes de negação – em relação ao retorno da natureza, e depois a aceitação, o sentimento de felicidade aparece de forma instantânea, assim como a

tomada de consciência da população. Bastou Ted falar poucas palavras e mostrar o que existia atrás dos muros da cidade que a opinião sobre a plantar semente mudou.



Figura 29 A conscientização das pessoas e a semente da esperança

Na sequência, os seguranças de Aloysio colocam na cabeça dele um dispositivo que o faz voar, mandando-o para fora do local. Corte. Umavez-Ildo quebra a janela de sua casa, respira fundo e agradece a Ted. Corte. Os olhos arregalados e brilhantes de Audrey mostram seu encanto em ver a semente de trúfula sendo plantada no meio da cidade para todo mundo ver, seu sonho estava sendo realizado e a esperança de uma nova vida também. Audrey beija o rosto de Ted, que não acredita no que aconteceu. Em plano detalhe a árvore vai crescendo.

A árvore continua crescendo, a imagem vai-se abrindo e gramas verdes começam a nascer ao lado da árvore. A cena se amplia ainda mais e mostra outras árvores crescendo por todos os lados. Ao fundo aparece Umavez-Ildo que sai para molhar as árvores que estão próximas de sua casa. Ele fica feliz ao ver uma ave passando por ali.

Lorax volta do céu e elogia Umavez-Ildo pela mudança de atitude. Eles se abraçam e a câmera se abre mostrando a casa de Umavez-Ildo e várias árvores, ainda pequenas na terra.



Figura 30 Lorax e Umavez-Ildo se abraçam

Percebemos que, nas últimas cenas, é enfatizado o final feliz comumente encontrado nas fábulas e nos filmes. Elas mostram que todas as pessoas podem mudar e que isso acontece quando o indivíduo percebe que errou e se arrepende do que fez ou daquilo em que se tornou, como o caso de Umavez-Ildo, que destruiu todas as árvores de trúfulas, para produzir seu produto, o *sneed*.

Nesse contexto, pensamos que o nome Umavez-Ildo foi proposital quando nos remete ao seu passado, sendo que o uso da expressão "uma vez" no nome próprio do personagem passa a ideia de que ele foi mau, inconsequente, irresponsável. Os fatos apresentados no filme mostram que ele se arrependeu e mudou de atitude, lembrando-nos das histórias narradas que iniciam com a frase "era uma vez", para mencionar ao decorrido, o que era e não é mais.

O filme termina mostrando o céu azul e a escrita com os dizeres do personagem Lorax: "A menos que você não se importe de montão, nada vai melhorar, não vai não". Essa frase nos traz um sentimento de responsabilidade individual sobre a preservação e cuidados com a natureza, sendo essa a questão central do filme. Percebemos que a intenção da equipe produtora do filme direciona o olhar para que o espectador veja a natureza dessa forma: o uso desenfreado dos recursos naturais pelo humano está causando a destruição das florestas e essa situação só vai melhorar se as pessoas se envolverem, se conscientizando.

A animação mostrou, ao utilizar recursos narrativos e cinematográficos pautados na fantasia, na fábula, na imaginação infantil, que podemos experimentar a vida de outras formas e, assim, agir com respeito à integração da natureza. Entendemos que o discurso se baseia na ideia preservacionista de que é preciso amar a natureza e não destruí-la. Argumentamos também que esse artefato intenciona ensinar às crianças atitudes positivas em relação ao ambiente, bem como formar sujeitos atentos às problemáticas ambientais, mas essas questões são abordadas de maneira simplista e superficial.

Um exemplo marcante apresentado no filme é ideia de natureza como algo natural e, ao mesmo tempo artificial, mesmo que tenha sido usada para instigar o imaginário da criança pela fantasia, de buscar o público infantil, que se apresenta pela árvore de trúfula em formato de algodão-doce, sendo uma estratégia para mostrar a natureza e pensar na sua preservação. Ficamos incomodadas com esse artifício do doce para atrair as crianças: seria politicamente correta essa associação se considerarmos o doce como algo não saudável?

Nesse viés, o filme apresenta a problemática ambiental dando ênfase ao medo da perda da natureza, e consequentemente, do planeta, construindo nos sujeitos a responsabilidade individual e social na preservação da vida. Garré e Henning (2013, s.p.) comentam que "[...] a mídia vem-nos interpelando a cada momento, chamando a nossa atenção para tal problemática

e nos convidando a participar dessa grande campanha mundial para Salvar o Planeta, assim vamos nos responsabilizando por nossas atitudes individuais e coletivas".

As autoras mencionam que é necessário problematizar como o artefato aborda o ambiente e a crise ambiental, pois o cinema é uma mídia potente que constitui modos de vida, que objetiva, nesse caso, construir sujeitos preocupados com a natureza e com a existência. É a partir dos discursos de salvar a natureza que as construções culturais precisam ser pensadas, porque são essas verdades que são fabricadas e tomadas como legítimas pelas pessoas.

Contudo, o filme é um artefato cultural que apresentou várias abordagens que participam da construção de significados importantes para o sujeito cultural e social, mas também podem atuar na formação de representações distorcidas e estereotipadas sobre o ser humano, os relacionamentos interpessoais e o meio ambiente.

Nessa direção, Fischer (1997, p. 61) menciona que os filmes de animação, assim como outros artefatos culturais são "[...] como produtores de saberes e formas especializadas de comunicar e de produzir sujeitos, assumindo nesse sentido uma função nitidamente pedagógica". Baseada nos pressupostos de Foucault, Fischer (1997, p. 63) alega que "[...] a mídia não apenas veicula, mas constrói discursos e produz significados e sujeitos".

Guiados por essas ideias, enfatizamos que a mídia, e mais especificamente os filmes de animação, podem estabelecer uma moral pedagógica pela maneira que comunicam e estabelecem relação com espectador, agindo como dispositivos pedagógicos que encantam e ensinam.

Assim, a Pedagogia Cultural é considerada educativa porque nos ensina maneiras de ser, de ver, de pensar e de agir sobre nós mesmos, sobre as coisas e sobre os outros. Educativos porque tais artefatos culturais, ao colocarem em circulação determinadas representações, vão-se materializando culturalmente nos sujeitos, construindo as subjetividades e identidades sociais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluir esta dissertação nos traz a sensação de tranquilidade, ao mesmo tempo, que abre as janelas em busca por outras provocações. Sabemos que muitas mudanças ocorreram, mas tudo o que construímos possibilitou a aquisição de novos conhecimentos como também aperfeiçoamentos acadêmicos. É na composição de novos saberes que conduzimos as considerações finais deste trabalho, acreditando que ele possa contribuir para novas perspectivas.

Como todas as produções, também está disponível a ser indagada; aliás, esta dissertação é exposta para que dela se possa refletir e dizer outras coisas que a complementem ou contraponham. A produção de sentidos e de significados feita pelo sujeito é individual, cada um tem um olhar a partir das suas experiências e vivências, assim é imprescindível aceitar que as pessoas pensem diferentemente de nós.

É válido frisar que entendemos a Educação como processo amplo e complexo, sendo um campo de reflexão que forma e desenvolve o humano de maneira holística e integral. Informal ou sistematicamente, a Educação, como qualquer outro fenômeno cultural, realiza-se (constrói-se e reconstrói-se) por meio de instituições (cinema, teatro, igrejas, clubes, museus, entre tantos outros) e na interação de seus agentes sociais.

A nossa meta foi analisar, na perspectiva dos Estudos Culturais, o filme de animação *O Lorax: em busca da trufula perdida*, por meio das astúcias, muitas vezes, disfarçadas, possibilitando subsídios de discussão e reflexão para os profissionais da Educação, mais especificamente das salas de aula. Para percorrer esse caminho, firmamos nossos olhares nas construções culturais, mais precisamente nos Estudos Culturais, mídia, cinema, filme de animação, artefatos culturais e Pedagogia Cultural.

Percebemos que grande parte do filme é encenada em *Thneedville*, cidade planejada e construída na sua urbanização para suprir as necessidades dos moradores, arquitetada para agradar e proporcionar bem-estar e facilidade à vida dos habitantes que não parecem incomodar-se com o fato de a cidade ser toda feita de plástico.

Dentro da cidade, todos os elementos relacionados à natureza são puramente decorativos, artificiais, tudo produzido pelas mãos humanas, com a justificativa de tornar a vida mais prática. A artificialidade é tomada com naturalidade, já que o filme mostra que a maioria dos personagens não teve contato com o mundo além dos muros.

O prefeito da cidade, Aloysio O`Hare, tem suas ações baseados no que a população quer adquirir, ele só pensa em ganhar dinheiro, e sua nova invenção foi vender ar engarrafado. O consumismo é considerado um modo de vida norteado por uma crescente disposição ao consumo, em geral desnecessário. O prefeito controla toda a população, manipula e não respeita a liberdade das pessoas além de deixar claro que não quer ninguém atrapalhando seus negócios e que a "natureza viva" poderia ameaçar seus lucros.

A história gira em torno do personagem Ted, que sai da cidade em busca da semente da árvore de trúfula para conquistar o amor de Audrey, sua paixão secreta. Ele acredita que, encontrando a árvore, terá alguma possibilidade com ela no futuro, porque esse era o sonho da garota. Ted descobre que, para encontrar uma árvore de verdade, ele precisaria localizar Umavez-Ildo e, para isso, teria que cruzar o muro que cercava a cidade.

Umavez-Ildo expõe a sua história para Ted, de por que as árvores de trúfulas desapareceram e que ele era o grande responsável pelo desmatamento da bela floresta. Antes da extinção, a paisagem natural dava a impressão de uma natureza intocada, em harmonia, sem a presença e exploração humana. Todavia, os elementos naturais eram distanciados da realidade, assimilando-se ao imaginário de uma loja de doces, pois as árvores eram multicoloridas com aspecto de algodão-doce, já os animais apresentavam forte distorção de comportamentos e ignoravam as características preponderantes das espécies, a eles são atribuídas as inquietações humanas, sendo nítida a predominância do antropomorfismo e da submissão ao humano.

A natureza desapareceu da cidade devido às ações de Umavez-Ildo, que cortou as árvores de trúfulas, enriqueceu com o tecido de suas copas (com o produto chamado *sneed*), destruiu a natureza; a sua empresa foi à falência, ele perdeu todo o dinheiro que ganhara e, por fim se arrependeu dos seus atos. Umavez-Ildo coloca suas expectativas em Ted para que o garoto salve a natureza, assim entrega para ele a última semente de trúfula para ser plantada no meio da cidade. A culpabilização pela destruição da natureza foi colocada em Umavez-Ildo e a salvação dela foi depositada em Ted. Então, o humano era responsável pela devastação ambiental e também era o único capaz de assegurar o contato com a natureza das futuras gerações.

Percebemos que a equipe produtora do filme direciona o olhar para que o espectador veja que a natureza e seus recursos naturais estão sendo cada vez mais destruídos e utilizados desenfreadamente pelos humanos, o que tem causado a destruição das florestas e apresenta, como solução para esse problema, a própria conscientização dessas pessoas. Lorax aparece discretamente no filme, sendo o guardião da floresta que fala pelas árvores, mas traz a

mensagem principal que o filme tenta passa "A menos que você não se importe de montão, nada vai melhorar, não vai não", trazendo um sentimento de responsabilidade individual sobre a preservação e cuidados com a natureza, a questão central do filme.

Os estereótipos dos personagens são bem marcados no filme, os heróis e os malvados são do gênero masculino, como Ted, Lorax, Umavez-Ildo e Aloysio. De acordo com Kindel (2007, p. 230), os homens têm seu poder articulado “[...] à força, à capacidade de organização e à função de defesa do grupo [...]. Nesse sentido, a figura feminina aparece na relação de afeto estando a elas reservada o amor materno ou um amor romântico; estas representações são percebidas pelas personagens da mãe de Ted, em vovó Norma e em Audrey. Podemos notar também que no filme todos os personagens principais são brancos e os negros, quando aparecem, são como coadjuvantes.

Este foi um apanhado geral dos resultados alcançados com a análise no que se refere aos nossos olhares sobre o filme de animação *O Lorax: em busca da trufula perdida*, que possibilitou compreender as questões culturais que foram postas em circulação a partir da temática ambiental. É válido frisar que consideramos o filme um dispositivo cultural que colabora na produção de conhecimento, por isso destacamos as possibilidades de mediação do cinema nos processos de ensino-aprendizagem e na ressignificação das práticas educativas.

Nesse sentido, acreditamos que a experiência com os filmes de animação nos permite um acesso mais consciente à nossa interioridade e, por consequência, à nossa própria aprendizagem, sendo um dispositivo pedagógico que potencializa novos saberes. Portanto, a visão não é mera habilidade, mas uma construção cultural que se aprende e se ensina no interior das práticas sociais.

Corroborando com essa ideia, os educadores que desenvolvem seu trabalho usando os filmes como recurso pedagógico em sala de aula devem aprimorar sua visão sobre os modos de ver, entendendo que eles se constituem como espaços de aprendizagem. Assim, é fundamental observar e compreender as mensagens que o artefato midiático pretende transmitir, pensado muito além do superficial, das aparências.

O profissional da Educação precisa entender o papel que exerce na formação dos educandos e o potencial das suas ações, para pensar em atividades que promovam ambientes propícios aos diálogos e reflexões entre os alunos, para que eles percebam o que o artefato pretende transmitir, ensinar. O uso do filme como dispositivo cultural em sala de aula colabora para viabilizar a movimentação e a produção de conhecimentos, oportunizando maior proveito para o aprendizado.

A linguagem cinematográfica na escola contribui com a formação do imaginário, enriquecendo as concepções de mundo e fantasias, disponibilizando um universo de possibilidades e particularidades para a formação e aprendizagem dos alunos, podendo despertar inúmeros olhares e favorecer a interação e a utilização de diferentes códigos sociais e culturais. O cinema tem o poder de despertar o desejo de conhecer, além de permitir a partilha e vivência de experiências diferentes.

Desse modo, o professor tenta alcançar, juntamente com o aluno, meios de utilização do filme, considerando-o importante e acessível para o processo de produção do conhecimento, sendo um dispositivo midiático enriquecedor. Entretanto, Kindel (2007, p. 226) fala que as crianças e os jovens não aprendem somente na escola “[...] o verdadeiro bombardeio que as representações construídas por várias instâncias da mídia fazem nas sociedades tem um papel pedagógico bem mais ativo que o das tradicionais instituições de ensino”. Diante da importância e do poder da mídia na construção identitária do sujeito, é imprescindível voltar nossa atenção para como utilizá-la em favor da Educação e da sociedade, por meio de uma Educação na e para a mídia.

Assim, alguns temas podem ser mais bem discutidos, quando acompanhados com os recursos da mídia televisiva e cinematográfica. Alguns artefatos, como desenhos animados, noticiários, novelas, revistas etc., podem, de acordo com Wortmann (2007, p 188), exercer papéis educativos mesmo que suas criações sejam “[...] movidas por interesses de outras ordens - literários, religiosos, de entretenimento ou comerciais”. É dessa forma que os seres humanos constroem suas aprendizagens de um jeito particular conforme suas vontades, seus pensamentos, suas emoções, seus comportamentos, seus valores.

É imprescindível que os sujeitos sejam instigados a “ver” de uma outra maneira os filmes, como falam Souza e Guimarães (2013, p. 107), “[...] os filmes nos interpelam com informações, conceitos e significados relacionadas ao contexto histórico, social e cultural em que são produzidos e em que circulam, atuando tanto na transformação quanto na manutenção de determinados significados”.

A Educação, nos dias atuais, necessita de um docente que saiba trabalhar com as informações, coletando-as por meio dos diversos recursos fornecidos pelos desenhos animados, programas de tv, filmes, entre outros, e preparando-as para a prática pedagógica intencional. Daí o interesse, por parte dos professores e da equipe pedagógica, em acolher o cinema, mais precisamente, os filmes, como meios de ensinar conhecimentos, uma das maneiras de a Pedagogia Cultural elucidar, de forma lúdica, assuntos relevantes de discussões, pois os saberes socialmente construídos são significativos.

Contudo, ressaltamos pelos pressupostos dos Estudos Culturais, que os humanos são indispensáveis na pesquisa, emergindo da realidade vivenciada, valorizando o sujeito na sua totalidade, conhecendo sua história e seu presente. Nessa perceptiva, o sujeito não é fragmentado, ele é considerado na visão holística do todo e na sua particularidade, sendo produto construído pela coletividade, uma produção cultural e social.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil**: gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1997.
- AMARAL, Marise Basso. Natureza e representação na Pedagogia da publicidade. In: **Estudos culturais em Educação**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1996.
- ALLÉRÈS, Danielle. **Luxo**. Rio de Janeiro: FGV, 2000.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em Educação**. Uma introdução à teoria e aos métodos. Porto: Portugal: Porto Editora, 1994.
- BRAZ, Carolinne dos Santos. **Infância e cinema de animação**: o poder da mídia na (re)construção das identidades. 2013. 302 p. Dissertação - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia. 2013.
- BRISOLLA, Lívia Santos; BRISOLLA, Márcia Regina Santos. Pedagogia Cultural e Cinema: análise crítica do filme “Nenhum a Menos” sob a perspectiva dos Estudos Culturais. In: **CONFAEB 20 anos**, 2010, Goiânia. Confaeb: Indivíduos/coletivos/comunidades/redes, 2010.
- BRUZZO, Cristina. As histórias infantis de Disney. In: FALCÃO, A. R. et. al.; BRUZZO, C. (coord.) **Coletâneas lições com cinema**: animação. p. 177-199. São Paulo: FDE, 1996.
- CHION, Michel. **La audiovision**: Introducción a un análisis de la imagen y el sonido. Barcelona: Barcelona y Editorial Paidós, SAICF, 1993.
- CORAZZA, Sandra Mara. Labirintos da pesquisa, diante dos ferrolhos. In: COSTA, M. V. (Org.). **Caminhos investigativos**: novos olhares na pesquisa em educação. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- COSTA, Marisa Vorraber. Estudos Culturais – para além das fronteiras disciplinares. In: _____ (org.) **Estudos Culturais em Educação**: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema. p. 13-36. Porto Alegre: UFRGS, 2000.
- _____ ; SILVEIRA, Rosa Hessel; SOMMER, Luis Henrique. Estudos culturais, Educação e Pedagogia. **Revista Brasileira de Educação**. n.23. p.36-61. Maio/jun/jul/Ago, 2003.
- COSTA, Marisa Cristina. Sobre as contribuições das análises culturais para a formação dos professores do início do século XXI. **Educar**. n.37. mai/ago. 2010. p. 129-152.
- DÉBORD, L. M. **O capital social e crescimento econômico no Brasil**. Curitiba: UFPR, 2001.
- DINIZ, Kênia Mendonça. **Espaço, tempo e infância**: problematização acerca do artefato midiático Barbie. 2014. 123 f. Dissertação - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia. 2014.

DUARTE, Rosália. **Cinema e Educação**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. Jornalismo e estudos culturais: uma perspectiva cultural. In GOMES, Itania Maria Mota (org.) **Análise de Telejornalismo: desafios teórico-metodológicos**. Salvador: Edufba, 2012. p. 25-38.

FABRIS, Elí T. Henn. Cinema e Educação: Um caminho metodológico. **Revista Educação e Realidade**, vol. 33, n. 1, jan./jun. 2008, p 117-134.

_____. **Representações de espaço e tempo no olhar de Hollywood sobre a escola**. Porto Alegre: UFRGS, 1999. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1999.

_____. **Em cartaz**: o cinema brasileiro produzindo sentidos sobre a escola e o trabalho docente. Porto Alegre: UFRGS, 2005. Tese (Doutorado em Educação), Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

FANTIN, Mônica. Mídia-Educação e Cinema na Escola. **Teias**: Rio de Janeiro, ano 8, nº 15-16, jan/dez, 2007.

_____. **Criança, Cinema e Educação**: além do arco-íris. São Paulo: Annablume, 2011.

FIGUEIREDO, Milene dos Santos; TOMAZETTI, Elisete Medianeira. infância, escola e mídia(s): a(s) cultura(s) infantil(is)em Discussão. **Teias**: Rio de Janeiro, ano 8, nº 15-16, p. 5. jan/dez 2007.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. O estatuto pedagógico da mídia: questões de análise. **Educação & Realidade**, v. 22, n. 2, p. 59-80, jul./dez. 1997.

_____. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (pela) TV. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 151-162, jan-jun., 2002.

GARRÉ, Bárbara; HENNING, Paula. O enunciado de terror e medo pela perda do planeta: modos de construir o discurso de crise ambiental na atualidade. In: Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, 36, 2013, Goiânia. **Anais ANPED**. Goiânia.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIROUX, Henry. Praticando estudos culturais nas Faculdades de Educação. In: SILVA, T.T. (Org.). **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos estudos culturais em educação. p. 85-103. Petrópolis: Vozes, 2001.

_____. La cultura infantil y la películas de dibujos animados de Disney. In: **Cine y entretenimiento Elementos para una crítica política del filmes paíados**. Barcelona: Ed. Paiados Ibérica, S.A, 2003.

GUIDO, Lúcia de Fátima Estevinho; BRUZZO, Cristina. O uso de imagens nas aulas de ciências naturais. **Em Extensão**: Criação e implementação de ambientes de formação docente em Biologia, Física e Química. Volume 7, nº 1, out. 2008. p.43-54.

GUIMARÃES, B. R. S.; SANTOS, R. P.; FERREIRA, B. A. Articulação de atores sociais, capital social e desenvolvimento regional: o caso dos Conselhos de Desenvolvimento do Rio Grande do Sul. In: SEI. Superintendência de Estudos Econômicos e Sociais da Bahia (Org.) **Desigualdades regionais**. Salvador: 2013, v.67. p.219-250.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, v. 22, nº 2, jul./dez. 1997.

HALBWACHS, Maurice (1877-1945). **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990. 189 p.; 20 cm.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru, São Paulo: EDUSC, 2001.

KINDEL, Eunice Aita Isaia. **A natureza ensinando sobre raça, etnia e outras coisas mais nos desenhos animados**. 194 fl. Tese (Doutorado em Educação). Porto Alegre, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2003.

_____. A natureza no desenho animado ensinando sobre homem, mulher, raça, etnia e outras coisas mais. In: WORTMANN, M. L. C. et. al. **Ensaios em estudos culturais, Educação e ciência; a produção cultural do corpo, da natureza, da ciência e da tecnologia: instâncias e práticas contemporâneas**. Porto Alegre: UFRGS, 2007.

KOTHER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de marketing**. 12. ed. São Paulo: Pearson, 2006.

LEONTIEV, Aléxis. **O Desenvolvimento do Psiquismo**. Tradução do francês por Manuel Dias Duarte. Lisboa: Livros Horizonte, 1978.

LISBOA, Iara Alves. **O uso do desenho animado como recurso didático**: Filme Rio. TCC Licenciatura em Ciências Naturais. Planaltina: Universidade de Brasília, 2012.

MARIANO, Zilda; SCOPEL, Iraci; PEIXINHO, Dimas. A Relação Homem-Natureza e os Discursos Ambientais. **Revista do Departamento de Geografia – USP**, Volume 22 (2011), p. 158-170.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Paulo Neves, São Paulo: Brasiliense, 2011.

MARX, Karl. **O Capital**: crítica da economia política. Tradução de Reginaldo Sant'Anna. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002. (Livro 1, Volume I).

MELLO, Suely Amaral. Infância e humanização: algumas considerações na perspectiva histórico-cultural. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 25, n. 1, 57-82, jan./jun. 2007.

MERTEN, Luiz Carlos. **Cinema**: entre a realidade e o artifício. São Paulo: Artes e Ofícios 2003.

MIRANDA, Carlos Eduardo Albuquerque; COPPOLA, Gabriela Domingues; RIGOTTI, Gabriela Fiorin. **A Educação pelo Cinema**. Educação e Cinema. p. 1-12. 2006.

NAPOLITANO, Marcos. Cinema: experiência cultural e escolar. p. 10-31. TOZZI, Devanil et. al. **Caderno de cinema do professor**: Dois. São Paulo (Estado) Secretaria da Educação. São Paulo: FDE, 2009.

NELSON, C.; TREICHLER, P. A.; GROSSBERG, L. Estudos culturais: uma introdução. In: SILVA, T. T. (Org.) **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos estudos culturais em Educação. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 07-38.

ORTIZ, Paula Nunes. Representações de escola em filmes de animação. In: 32ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação ANPEd, 2009., 2009, Sociedade, cultura e educação: Novas regulações?, 2009, Caxambu (MG).

PENAFRIA, Manuela. “**Análise de Filmes** – conceitos e metodologia(s)”. VI Congresso SOPCOM, Abril 2009. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>

ROSENFIELD, Anatol. Cinema: arte & indústria. In: _____. **Cinema**: arte & indústria. São Paulo: Perspectiva, 2002. (Debates), p.33-47.

SANTI, Heloise Chierentin; SANTI, Uilson Júnior Chierentin. Stuart Hall e o trabalho das representações. **Revista Anagrama**, São Paulo, Ano 2, Edição 1, set./nov. 2008.

SHIRAYAMA, Gláucia Yassuco. **O risível e o discurso crítico nos Simpsons**: Um enfoque argumentativo. Dissertação (Mestrado em Letras Clássicas e Vernáculas) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). Currículo e Identidade social: territórios contestados. In: _____ (Org.). **Alienígenas na sala de aula**: uma introdução aos estudos culturais em Educação. 9. ed. p. 190-207. Petrópolis: Vozes, 2011.

SOLOMON, Michael R. **O Comportamento do consumidor**: comprando, possuindo e sendo. 5. Ed. Porto Alegre : Bookman, 2002.

SOUZA, Fernanda; GUIMARÃES, Leandro. Filmes nas salas de aula: as ciências em foco. **Textura**. Canoas, n.28, p.99-110, maio/ago. 2013.

STEINBERG, Shirley; KINCHELOE, Joe, (orgs.). **Cultura infantil**: a construção corporativa da infância. 5 ed.. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

TAMAIO, Irineu. **O professor na construção do conceito de natureza**: uma experiência de Educação ambiental. São Paulo: Annablume, 2002.

VANOYE, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VEIGA-NETTO, Alfredo. "É preciso ir aos porões". **Revista Brasileira de Educação**. V.17, n.50. maio-agosto, 2012.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WORTMANN, Maria Lúcia Castagna; VEIGA-NETO, Alfredo. **Estudos Culturais da Ciência e Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

_____; RIPOLL, Daniela; POSSAMAI, Laís. Educação ambiental corporativa para crianças: analisando a animação Peixonauta do Discovery Kids. **Perspectiva**. Florianópolis, v. 30, n. 2, 371-394, maio/ago. 2012.

_____. A natureza na literatura infanto-juvenil. In: WORTMANN, Maria Lúcia et al. **Ensaios em Estudos Culturais e Ciência: A produção cultural do corpo, da natureza, da ciência e da Tecnologia. Instâncias e Práticas Contemporâneas**. Porto Alegre: UFRGS, 2007.

X ANPED SUL, outubro de 2014, Florianópolis. Homem e natureza: produção de “verdades” no cinema de animação. **Anais Anped**. Florianópolis: Udesc, 2014.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico, a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1983.

_____. Um cinema que educa é um cinema que (nos) faz pensar. Entrevista. **Educação & Realidade**, v.33, n.2. Porto Alegre, 2008.

II SEMINÁRIO DE EDUCAÇÃO, LINGUAGEM E TECNOLOGIAS; X SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO, MODERNIDADE E CIDADANIA; X SEMINÁRIO DE ESTUDOS LINGUÍSTICOS E LITERÁRIOS, Maio de 2013, Anápolis. Valores e cinema: uma análise dos filmes Pearl Harbor e Tempos Moderno. **Anais do evento**. Anápolis, 2013.

APÊNDICES

Apêndice 1 Declaração de correção

D E C L A R A Ç Ã O

SANDRA DINIZ COSTA, brasileira, professora de Língua Portuguesa e Linguística, Mestre em Linguística pela UFG, CPF 203.039.806-30, declara que realizou a revisão ortográfica e redacional do trabalho denominado **O filme de animação O Lorax: em busca da trufula perdida na perspectiva dos estudos culturais**, de autoria de **Iudmila rodrigues rosa**. DECLARA, ainda, que a referida revisão restringiu-se a aspectos linguísticos da norma culta formal em Língua Portuguesa e adequação às normas da ABNT. Toda a responsabilidade pelas informações técnicas, científicas e jurídicas pertence ao autor do trabalho.

Uberlândia, 20 de janeiro de 2016



SANDRA DINIZ COSTA
professorasandradiniz.ufu@gmail.com

Apêndice 2 Decupagem do filme

O LORAX: EM BUSCA DA TRÚFULA PERDIDA

SEQ	DESCRIÇÃO DA IMAGEM	DESCRIÇÃO SONORA
SEQ 1	<p>Plano geral – Fundo da cena com escrita <i>Illumination Entertainment</i>. Uma árvore com tronco de coqueiro e uma folhagem bem colorida com aspecto de algodão (trúfula). Dois minions amarelos com roupas de mecânico azul, um está com um óculo unitário (porque só tem um olho central) e outro com óculos normal. O primeiro está segurando uma serra elétrica na mão esquerda e a outra gesticulando, o outro minion com as mãos para trás. Eles conversam enquanto o primeiro liga a serra elétrica, aponta para árvore, ri e começa a cortá-la. Um urso marrom, gordo e grande, com algumas frutas nas mãos cai em cima do minion que estava cortando a árvore. O outro fica assustado e começa a sair de mansinho, demonstrando preocupação.</p>	<p>Minion 1: Conversa em outro idioma.</p> <p>Barulho de serra elétrica e risada do minion.</p> <p>Barulho de serra elétrica cortando árvore.</p> <p>Barulho de algo caindo.</p> <p>Urso: Barulho de alguém comendo.</p> <p>Minion 2: Gemido de desconforto e com medo.</p>
SEQ 2	<p>Plano geral – Palco de teatro com tablado escuro e atrás cortina vermelha com barrado amarelo. Entrada de um animal mítico de porte pequeno e cor laranja, com bigode e sobrancelhas avantajadas (Lorax). Está com um papel branco na mão esquerda e com a direita gesticula cumprimentado o espectador. Lê o papel e começa a se apresentar colocando a mão direita no peito, olha o papel e levanta um dedo da mão direita apontando para cima. Troca o papel de mão, continua gesticulando e coloca a mão direita no peito. Aponta a mão direita para o público e troca o papel de mão. Olha o papel, depois joga-o para cima e este desce lentamente enquanto Lorax encerra a fala e se afasta para trás no lado direito do palco. O papel vai para frente e brilhos saem do mesmo. Enquanto as cortinas abrem sozinhas.</p> <p>Plano geral – Céu escuro, azulado e acinzentado. No fundo da cena aparece a cidade com casas, prédios, torre, montanhas. Na frente tem uma placa grande escrita: <i>Welcome to Thneedville, fantastic! Made of</i></p>	<p>Lorax: Olá pessoal, que bom que vieram.</p> <p>Barulho de raspando a garganta.</p> <p>Lorax: Eu sou Lorax e pelas árvores falo. Vou dizer uma coisa e depois me calo.</p> <p>A história que agora vão assistir, aconteceu sim, posso garantir.</p> <p>Há mais dessa história do que possa pensar, então prestem atenção eu já vou explicar.</p> <p>Som de magia (brilho).</p> <p>Fundo musical: batidas de sinos.</p> <p>Lorax (voz off): Começamos em <i>Thneedville</i>, lugar feito de plástico, que seus habitantes achavam fantástico.</p> <p>Não havia natureza, nem árvore a crescer e o que houve com eles?</p> <p>Solte a música...</p>

	<p><i>plastic!</i> Do lado direito da placa aparecem dois homens de coletes verdes, parecem guardas. O fundo da cidade começa a clarear e surge um carro de entrega com um galão de plástico azul em cima do teto passando sobre a ponte, logo toda a imagem começa a ficar clara (parecendo o nascer do sol). Várias casas muito parecidas (com telhado vermelho, paredes beges, janelas arredondadas com toldos listrados de vermelho e branco, chaminés com funis na ponta, árvores na porta, caixinha de correio amarelas) aparecem na cena, uma do lado da outra e todas viradas para rua. O carro de entrega passa pela rua e para na porta de uma casa. O motorista/entregador, que é um homem branco, gordinho, com bigode e está vestindo um macacão branco, desce do carro e leva um galão debaixo do braço esquerdo. Como balões os matos (verdes) infláveis enchem, do fundo até na frente, no qual ficam parecidos com os de verdade. As árvores são artificiais, com o visual parecido com as naturais, mas seu tronco é parecido com um poste e as folhas parecem bolas verdes.</p> <p>Plano detalhe - Flores rosas e laranjas aparecem de buracos, uma abelha pendurada em um arame também surge. O entregador joga o galão para cima caminhando em direção a porta de uma casa. Escrita na frente da imagem e centralizado: <i>Universal Pictures presents</i>. Depois: <i>A Chris Meledandri Production</i>. Em seguida aparece em destaque: <i>Dr. Seuss' The Lorax</i>.</p> <p>Plano geral - Entregador deixa no chão o galão que estava levando e pega com facilidade o que estava na porta de uma casa, trocando-os. Depois caminha de volta para o carro de entrega.</p>	<p>Fundo musical: instrumental - alegre e animada.</p> <p>Barulho de parada de carro (freada leve).</p> <p>Barulho de enchendo balões ou coisas infláveis.</p> <p>Barulho de colocando algo no chão.</p> <p>Barulho do carro saindo.</p>
SEQ 3	<p>Plano americano – Entregador segura na porta do carro com a mão esquerda, entra e senta. Deixa o galão que carregava ao seu lado no banco, coloca marcha, segura o volante e o carro sai. Atrás do carro tem alguns galões.</p> <p>Plano geral - A câmera se aproxima de uma casa que estava no fundo, sua porta fica no alto. Sai pela porta um adolescente (Ted).</p> <p>Plano total - Ele está usando um capacete</p>	<p>Música alegre.</p>

	<p>aberto de ciclista (amarelo e vermelho), óculos de natação cinza com roxo no rumo da testa (sobre o capacete), blusa cinza clara de manga comprida por baixo e uma camiseta com listras vermelhas claras e escuras, calça jeans e tênis (parecido com all star). Do lado esquerdo e em cima aparece a escrita: <i>Danny DeVito</i>.</p> <p>Plano geral - Ted sai da casa prendendo a alça inferior do capacete no seu queixo e desce as escadas rapidamente, pula o corrimão, cai em cima de um toldo (usando-o como trampolim), cai em um telhado, pula outro corrimão dando piruetas.</p>	
SEQ 4	<p>Plano total - Ted cai em um mato inflável (usa-o como trampolim) e cai sentado em uma moto vermelha com listra amarela nas laterais. A moto parece uma mobilete, mas se diferencia por ter apenas uma roda grande. Ted abaixa os óculos com as duas mãos para tampar/proteger os olhos, coloca a mão direita e em seguida a esquerda no guidon da moto e acelera, saindo apressado.</p> <p>Plano geral - Pessoas de diferentes características e com roupas alegres aparecem nas portas das suas casas dançando no meio da rua do mesmo jeito. Ted passa com sua moto no meio delas. Centralizado e embaixo aparece a escrita: <i>Ed Helms</i>.</p>	<p>Música animada – letra:</p> <p>Em <i>Thneedville</i>, mais um dia vai raiar.</p>
SEQ 5	<p>Plano médio - Aparece um rapaz moreno e magro em um carro grande de roda só estacionado na garagem de uma casa, logo esse sai e um casal que estava passando o cumprimenta. Do lado direito e em cima aparece a escrita: <i>Zac Efron</i>.</p> <p>Plano geral - Assim que ele sai da garagem outros veículos passam atrás dele, bem como Ted em sua moto. Depois, mostra um homem pardo, calvo e de terno escuro enchendo um mato inflável com bombinha de encher pneu, ele exagera e o mato estoura. O mesmo cai de barriga para cima e braços abertos.</p>	<p>Continuação da música –</p> <p>Mansões e carros de impressionar, nada falta aqui em <i>Thneedville</i>!</p>
SEQ 6	<p>Plano americano para o geral (abertura de imagem) - Pessoas abraçadas cantando e dançando, uma criança brincando de balanço feito de pneu pendurado por uma corda em uma árvore e outra mexendo na árvore para</p>	<p>Continuação da música –</p> <p>Em <i>Thneedville</i>, o verde a gente é que fez.</p>

	<p>abaixá-la. Do lado esquerdo em cima aparece a escrita: <i>Taylor Swift</i>. Casal mostrando para seu bebê as bolas da árvore e cantando. Do lado direito em cima aparece a escrita: <i>Rob Riggle</i> e <i>Jenny Slate</i>. O fundo da imagem mostra uma praça com lugares para passear, tomar sorvete, divertir e conversar, assim como várias pessoas com características, vestimentas e faixas etárias diferentes. Um guarda chega dançando próximo a árvore e coloca pilhas em seu tronco e as bolas da árvore acendem, ao fechar as pilhas caem no chão e ele começa a pegá-las, o outro guarda que estava ao lado canta. No centro da imagem aparece a escrita: <i>And Betty White</i>.</p> <p>Plano geral - Ted passa com sua moto atrás da cena e a câmara o acompanha, mostrando no fundo um homem com duas mulheres e o entregador retirando do fundo do carro de entrega um galão. Na frente passa um casal passeando. O entregador coloca o galão em um dos ombros, sobe as escadas e entra em uma casa.</p>	<p>Da fábrica, direto ao freguês, vem com cem pilhas para vocês.</p> <p>Em <i>Thneedville</i>, o ar é meio ruim.</p>
<p>SEQ 7</p>	<p>Plano geral – O entregador entra e coloca o galão de ar em um aparelho no qual começa a girar parecendo um mini-ventilador ou purificador de ar. Eles cantam um para o outro (como se tivessem conversando) e dançam, ele faz gestos de cordialidade e ela entrega o dinheiro para ele.</p> <p>Plano médio – O entregador pega o dinheiro e o cheira alegremente, em seguida ambos suspiram.</p>	<p>Continuação da música –</p> <p>Mas dá pra comprar, é tão fácil assim!</p> <p>E satisfeitos vão ficar, sim.</p> <p>Barulho de suspiros.</p>
<p>SEQ 8</p>	<p>Plano geral – Quatro homens com roupas sociais dançam com gestos iguais e o entregador aparece, cantando e encenando. No lado esquerdo em cima da imagem aparece a escrita: <i>Production Designer Yarrow Cheney</i>. A imagem vai abrindo e aparecem também os guardas cantando e varrendo com vassoura a sujeira para dentro de um bueiro aberto, no qual o entregador gira, anda para frente e cai. Os guardas continuam varrendo normalmente.</p>	<p>Continuação da música –</p> <p>Em <i>Thneedville</i>, ninguém liga não.</p> <p>Entregador - Ah, ninguém liga não!</p> <p>Barulho de alguém caindo em um buraco, com gritos baixos e eco.</p>
<p>SEQ 9</p>	<p>Plano geral – Um homem branco, gordinho, de bigode e roupa esportiva pesca em uma água um pouco escura, onde os peixes de</p>	<p>Continuação da música –</p> <p>Para onde vai à poluição?</p>

	<p>mentira sobem e descem pendurados em palitos. Uma mulher canta e observa de forma tranquila a ação. No lado direito em cima da imagem aparece a escrita: <i>Art Director Eric Guillon</i>. No fundo aparecem pessoas divertindo, cantando e dançando discretamente. Uma criança de cor branca aparece no meio da água, com pés de pato, óculos de mergulho, sem blusa e de short, nadando. Seu pai o retira da água e o pega no colo, neste instante a criança fica verde fluorescente e a mãe alegremente o acaricia.</p>	<p>Criança - Eu dei um mergulho, na radiação.</p>
<p>SEQ 10</p>	<p>Plano geral – Aparecem duas pessoas esquiando no gelo, uma desce rapidamente e a câmera a segue na sequência. No lado esquerdo e embaixo da imagem aparece a escrita: <i>Edited by Ken Schretzmann, A.C.E / Claire Dodgson / Steven Liu</i>. O esquiador para bruscamente e o gelo cai em um rapaz negro, que usava um short florido, sem blusa e estava em uma praia, logo abaixo da imagem. Ao centro embaixo da imagem aparece a escrita: <i>Music by John Powell</i>. Esse rapaz faz um sinal de joia. A câmera abre a imagem lentamente e aparecem pessoas na praia, com biquínis, maiôs e roupas normais. Todos eles cantam e gesticulam.</p> <p>Plano médio – Homem branco, gordinho, de bigode, com blusa regata, chapéu e óculos, canta sozinho apontando para o lado direito, como se estivesse apresentando algo.</p> <p>Plano geral – Câmera gira para a direita mostrando um estacionamento cheio de carros coloridos e diferentes uns dos outros com seus respectivos motoristas ao lado direito. As pessoas possuem diferentes características físicas, assim como vestimentas. Elas dançam e cantam fazendo os mesmos movimentos. No lado direito e centralizado da imagem aparece a escrita: <i>Songs by John Powell / Cinco Paul</i>.</p>	<p>Continuação da música –</p> <p>Em <i>Thneedville</i>, é tão bom brincar.</p> <p>Grito de emoção.</p> <p>Nas ruas pode até surfar.</p> <p>Cantando igual orquestra -</p> <p>Agradecemos sem parar,</p> <p>pois temos onde estacionar!</p> <p>Continuação da música –</p> <p>Estacionar!</p> <p>Estacionar!</p>
<p>SEQ 11</p>	<p>Plano geral – Parque de Pipas <i>Thneedville</i>. Placa com nome da cidade escrita em vermelho ao fundo. Uma casa azul com nuvens penduradas e algumas pessoas perto dela. A câmera aproxima de uma mulher e de um menino que estão soltando pipa, a mulher aponta para o céu (para cima).</p>	<p>Continuação da música –</p> <p>Melodias.</p> <p>Fala da mulher para criança –</p> <p>– É ele!</p>

SEQ 12	<p>Plano total – Avião cinza parecido com balão voando no céu da cidade juntamente com as pipas, nele tem um cartaz de propaganda com um homem branco, baixo, com cabelos pretos, curtos e lisos, usando terno e gravata, e demonstrando simpatia (prefeito da cidade – Aloysio <i>O'Hare</i>). Embaixo e centralizado da imagem aparece a escrita: <i>Executive Song Producer Christopher "Tricky" Stewart</i>.</p>	<p>Continuação da música – Vejam só! É Aloysio <i>O'Hare</i>.</p>
SEQ 13	<p>Plano geral – Aloysio aparece sentado em uma cadeira grande e verde com formato de folha acenando para as pessoas, sorrindo. Em seguida, ele gira a cadeira que está atrás de uma mesa de vidro e em cima dela está um teclado, um mouse e uma caneta. O fundo mostra janelas redondas de vidro, que mostram do lado de fora o céu azul. Ele desce da cadeira, na qual percebe-se que ele é um anão. O prefeito sai andando para o lado esquerdo. No lado direito em cima da imagem aparece a escrita: <i>Based on the book by Dr. Seuss</i>.</p>	<p>Continuação da música – Melodias. Que vende ar, para quem ele quer.</p>
SEQ 14	<p>Plano total – O prefeito sai sorridente, com uma mochila nas costas, por uma porta do avião sendo carregado em pé por uma das mãos de um guarda-costas que está vestido com terno preto e demonstra seriedade. Ele fala exaltado e pula, fazendo uma queda ao ar livre. Depois, seu paraquedas abre e nele está escrito: <i>O'Hare air</i>.</p>	<p>Continuação da música – Melodias. Risada do prefeito. Aloysio (prefeito) – E ganho quanto eu quiser.</p>
SEQ 15	<p>Plano geral – Ted no fundo comprando um presente em uma banca de brinquedos azul. Pessoas dançando e cantando de forma sincronizada na frente da imagem.</p>	<p>Continuação da música – Vem gritar, vem cantar, vem celebrar!</p>
SEQ 16	<p>Plano geral – Aloysio descendo de paraquedas acenando com a mão esquerda. Pessoas sob tablados cantando. Em cima e centralizado da imagem aparece a escrita: <i>Screenplay by Cinco Paul & Ken Daurio</i>.</p>	<p>Continuação da música – Em <i>Thneedville</i>, natureza não há!</p>
SEQ 17	<p>Plano geral – Uma banda composta por homens com roupas iguais e instrumentos variados marcham para frente. O entregador empurra o mestre da banda, pega sua baqueta</p>	<p>Continuação da música – Melodias. Entregador – <i>Thneedville</i> é o meu</p>

	e assume o lugar dele, cantando e dançando. Atrás da banda segue uma multidão de pessoas.	lugar. O paraíso na terra é...
SEQ 18	Plano geral - Várias pessoas dançando e cantando a música. Em cima e centralizado da imagem aparece a escrita: <i>Executive Producers Audrey Geise / Ken Daurio / Cinco Paul</i> . O entregador aparece novamente cantando no meio delas.	Continuação da música – Perfeito! E sempre assim vai ser! Entregador - Ah é!
SEQ 19	Plano geral – Cidade com visão mais ampla mostrando o avião voando, casa no parque da pipa, torre da <i>O'Hare</i> , estacionamento, pontes, casas. Com luzes coloridas no céu (fogos de artifícios).	Continuação da música – Aqui ninguém fica à toa. Barulho de fogos de artifício estourando.
SEQ 20	Plano geral – Aloysio subindo em um carro com a ajuda dos dois guarda-costas que o acompanha / protege. Todos estão olhando para o prefeito e este comemora. Confetes e papéis picados coloridos caem do alto. Embaixo e centralizado da imagem aparece a escrita: <i>Chris Meledrandri / Janet Healy</i> .	Continuação da música – A vida é muito boa.
SEQ 21	Plano geral – Entregador dançando e cantando de um veículo e várias pessoas atrás dele (fundo da imagem). Ele faz abertura com as pernas, encostando o bumbum no vidro.	Continuação da música – Pra qualquer pessoa. Entregador – Eu adoro...
SEQ 22	Plano detalhe – Língua de uma mulher (para fora e tremendo). Plano inteiro – Rosto de uma criança que também coloca a língua para fora e tremendo. Plano médio – Aloysio com a língua para fora e a porta do veículo se fecha. No centro da imagem aparece a escrita: <i>Directed by Chris Renaud</i> . Abertura da câmera para o plano geral – Muitas pessoas dançando e cantando. Em seguida as pessoas começam a andar, como se nada tivesse acontecido.	Barulho de língua tremendo. Continuação da música – Um viva para... <i>Thneedville</i> . A música acaba. Barulho de muitas pessoas conversando e andando.
SEQ 23	Plano geral – O entregador que estava de pernas abertas e braços para cima começa a escorregar quando o veículo sai. Os guarda-costas o segura, um de cada lado, das pernas. Ted passa com sua moto embaixo das pernas do entregador e desvia das pessoas que estavam passando.	Música alegre. Barulho de moto em movimento e acelerando.

SEQ 24	<p>Plano geral – Ted andando no meio da rua com sua moto e debaixo do braço direito a sacola de presente.</p> <p>Plano detalhe – Pneu da moto, pé de Ted freando e ele descendo da moto.</p> <p>Plano inteiro – Tirando o presente da sacola e sorrindo.</p> <p>Plano detalhe – Avião de brinquedo dentro da caixa, ele é vermelho com uma listra lateral amarela e de controle remoto. Na embalagem estava escrito: <i>Super plane, it really flies!</i></p> <p>Plano geral – Partes do avião sendo testadas e levantando voo. Ted manipula pelo controle remoto o avião, este voa por cima das casas. Quando chega em cima de uma casa, Ted (plano detalhe – em suas mãos), manipula o botão para baixo, no qual o avião cai no fundo da residência.</p> <p>Plano total – Ted com o braço esquerdo comemora a queda do avião, joga o controle de lado e sai correndo rumo a porta da casa onde o avião caiu. Sobe as escadas.</p> <p>Plano inteiro – Rosto do Ted ansioso, apertando a campainha. A porta se abre lentamente. Aparece uma adolescente (Audrey) branquinha, de olhos verdes, com cabelos lisos, longos e ruivos, passando a mão nos cabelos. Sua imagem aparece brilhante e com semblante tranquilo. Ted faz cara de apaixonado. Ela o cumprimenta e ele balança a cabeça (como não acreditando) e responde prontamente. Eles conversam e a câmera filma um de cada vez.</p> <p>Plano geral – Audrey usa blusa de frio listrada com verde e azul, por cima da blusa um vestido amarelo, calça verde e botas roxas. Ela o convida para entrar e se vira, ele espera um pouco, bate um spray na boca, entra e bate a porta, fechando-a.</p>	<p>Música de ação no fundo.</p> <p>Barulho de moto andando e acelerando.</p> <p>Barulho de freada brusca.</p> <p>Ted – Super avião.</p> <p>Barulho de avião voando e depois caindo.</p> <p>Ted – Isso!</p> <p>Barulho de campainha.</p> <p>Música de mágica / encantamento.</p> <p>Audrey – Há, oi Ted?</p> <p>Ted – Oi Audrey. Oi.</p> <p>Audrey – A sua bola caiu no meu jardim de novo?</p> <p>Ted – Quê? Não! Foi meu aeromodelo, sabe.</p> <p>Risada da Audrey, parece não acreditar.</p> <p>Audrey – Ai, você quer ver um lance legal? Entra.</p> <p>Barulho de borrifando spray.</p> <p>Barulho de porta batendo.</p>
SEQ 25	<p>Plano inteiro – Audrey tampa os olhos de Ted com as mãos e logo em seguida as retira. Ted regala os olhos e abre a boca demonstrando surpresa.</p> <p>Plano geral - Aparece pintado na parede dos fundos da casa a imagem de várias trufulas coloridas (amarelas, laranjas, rosas, vermelhas) e de vários tamanhos sobre</p>	<p>Ted – Olha!</p> <p>Música de encantamento.</p> <p>Ted - Peraí, foi você quem pintou?</p> <p>Audrey - Você gostou?</p> <p>Ted - O quê? Você tá brincando. Isso é muito maneiro. Que coisas são essas?</p>

	<p>gramas verdes. Ted aproxima da pintura e a toca com a mão esquerda. A câmera se afasta e mostra toda área externa da casa de Audrey.</p> <p>Plano inteiro - Eles conversam, ela se aproxima dele e segura suas mãos (um de frente ao outro), rodando-o. Audrey solta as mãos dele e gesticula explicando o que são e como são as trúfulas. Ted coça a cabeça se mostrando confuso com as informações.</p> <p>Plano americano - Ela segura novamente as mãos dele, joga-o para cima dando uma piroeta e ambos caem no chão. Ted demonstra dor ao cair e para ao lado de Audrey, mas de ponta cabeça com ela. Ela continua explicando seu sonho de conhecer uma trúfula de verdade e aparece a parede pintada pela garota.</p> <p>Plano médio - Eles conversam olhando um para o outro e Audrey coloca as mãos no peito. A câmera movimenta-se para cima mostrando em plano geral os adolescentes deitados.</p>	<p>Audrey - São árvores, de trúfulas, de verdade... E elas crescam por toda parte. E eu ouvi dizer que a sua folhagem era a coisa mais macia do mundo, mais que seda, e cheiravam a leite de borboleta.</p> <p>Ted - Nossa, não dá nem pra imaginar.</p> <p>Audrey - Legal, né?</p> <p>Barulho de susto e alguém saindo.</p> <p>Ted - É sim (com dor).</p> <p>Audrey - O maior sonho que eu tenho na minha vida é ver uma árvore viva, de verdade, crescendo no meu quintal.</p> <p>Ted - Então, sei lá, só tô pensando em voz alta, tá. Mas assim, se um cara conseguisse uma pra você?</p> <p>Audrey - Eu acho que casava com ele na hora. Você deve me achar louca. Você me acha louca?</p> <p>Ted - Não, de jeito nenhum!</p> <p>Barulho de raspando a garganta.</p> <p>Ted - Não, não acho não!</p>
SEQ 26	<p>Plano geral - Família de Ted (ele, avó e mãe) sentada em uma mesa comendo uma refeição. Sua mãe é branca, do cabelo curto (black power) marrom e enrolado, usa óculos redondos e grandes, vestido lilás com casaco roxo por cima. Sua avó Norma é branca, do cabelo curto (black power) branco e enrolado, usa óculos redondos e pequenos, vestido verde com blusa de frio rosa por cima.</p> <p>Plano americano - Ted espetando o garfo na comida com o cotovelo apoiado sobre a mesa e o rosto apoiado na mão direita, a sua mãe dirige a palavra a ele e também a sua avó. A avó bate a colher sobre a comida que salta do prato até a sua própria boca.</p> <p>Plano médio - Ted gesticula enquanto fala, espetá o garfo na comida com a mão esquerda e com a mão direita empurra o prato, enquanto a mãe e a avó comem. A mãe pega um copo amarelo com uma bebida na mesma cor e leva até a boca, diante da fala de Ted ela e a avó fazem uma cara de espanto.</p>	<p>Barulho de colher mexendo em coisa mole e pregunta.</p> <p>Mãe Ted - Fred, filho, não brinca com a comida! Nem você mãe.</p> <p>Barulho de tentando desgrudar algo.</p> <p>Barulho de mastigando.</p> <p>Ted - Então mãe, assim, por acaso você sabe onde eu posso encontrar uma árvore, tipo, viva.</p> <p>Mãe Ted - Ted, já temos uma árvore e é o último modelo.</p> <p>Ted - É, eu sei, mas tô falando de uma de verdade que cresce saindo do chão sei lá uma de verdade.</p> <p>Mãe Ted - Sério? Então você prefere um pedaço de madeira sujo e feio que fica saindo do meio da terra e para fazer o quê? Eu nem sei o que faz, qual o objetivo? Olha a nossa lá fora, o pinheiro mático, uma árvore com controle remoto.</p>

<p>Ted gesticula enquanto explica como gostaria que fosse a árvore. Sua mãe argumenta com ele, pega um controle remoto apontando para o lado de fora da janela de vidro onde tem uma árvore com o tronco cinza escuro e bolas de vidro com luzes que mudam de cor a medida que aperta o botão do controle remoto, também com a função disco, que surge um globo entre essas bolas.</p> <p>Plano geral – A luz se apaga e começa uma iluminação de discoteca com variação de cores. A mãe dança e fala com Ted que coloca as duas mãos no rosto em sinal de desaprovação.</p> <p>Plano médio – A luz acende, Ted gesticula e fala, a avó responde a ele segurando os talheres sobre a comida, depois corta a comida. Segue o diálogo, Norma direciona o garfo falando com a mãe que fecha os olhos por um momento, se levanta e sai.</p> <p>Plano inteiro – A avó pega a dentadura e coloca na boca. Depois, começa a falar e gesticular segurando a faca na mão direita e falando.</p> <p>Plano médio – Ted apóia os braços sobre a mesa, sua avó surge atrás dele e cutuca-o, junta as duas mãos no peito e depois bate palmas, neste momento as luzes do ambiente se apagam e ela gesticula juntamente com a fala.</p> <p>Plano geral - A câmera sobe para o alto da cena, que tem uma mesa com pratos três cadeiras vermelhas que estão sobre um tapete redondo com desenhos aspirais em amarelo, piso de madeira, paredes roxas com alguns objetos de ornamentação e cortinas laranjas com listras abstratas. Norma fala caminhando e fecha as cortinas, pega sua bengala, agarra o pescoço de Ted com ela e o puxa para mais perto, falando com expressão de suspense, solta-o e imita o som de um corvo abanando as duas mãos como se fossem asas, Ted caminha para trás assustado, tropeça, imediatamente a avó surge por trás dele e o pega no colo. Continua o diálogo até que ela o solta e o deixa cair.</p>	<p>Barulho de aparelho ligando.</p> <p>Mãe Ted – Verão, outono, inverno e disco.</p> <p>Música de discoteca.</p> <p>Mãe Ted – Tan tan tan tarantan tan tan tarantan.</p> <p>Ted – Mãe!</p> <p>Mãe Ted – Anda Ted dança com a árvore.</p> <p>Ted – Ah... Que coisa ridícula mãe, para, por favor. Então, assim, se um dia eu precisar de uma árvore o que eu faço? Onde que eu acho?</p> <p>Norma (avó) – Quer saber, você precisa encontrar o Umavez-ildo.</p> <p>Barulho de faca cortando algo mole.</p> <p>Ted – Encontrar o quê?</p> <p>Mãe Ted – Mãe agora não é hora de... Daquelas suas fábulas malucas, tá bom.</p> <p>Norma – É verdade, esqueci, sou tão velha que nem lembro de colocar meus dentes.</p> <p>Mãe Ted – Calminha aí! Eu não falei isso.</p> <p>Norma – Não, é sério, eu esqueci os dentes, será que você podia buscar para mim?</p> <p>Mãe Ted – Ai, tá bem mãe.</p> <p>Barulho de salto batendo sobre o piso saindo.</p> <p>Toque de suspense.</p> <p>Barulho de colocando algo na boca.</p> <p>Norma – Olha só, é o seguinte, o Umavez-ildo é quem sabe o que houve com as árvores por isso se quiser uma tem que achar ele.</p> <p>Ted – O Umavez-ildo?! Uhum, tudo bem, olha só vovó, você por acaso está falando de uma coisa real?</p> <p>Norma – Ora mais é claro que é real.</p> <p>Ted – Então tá. E onde é que eu acho ele?</p>
--	---

		<p>(grito de susto)</p> <p>Norma – Bem longe da cidade onde nada cresce novo e o vento sopra forte assim como um estorvo. (uuuuuu...) E nenhum pássaro jamais canta a não ser o velho corvo. (Faz um som imitando o corvo).</p> <p>Ted – (Grita de susto) Para com isso.</p> <p>Norma – É o lugar onde o Umavez-ildo vive.</p> <p>Ted – Peraí, é fora da cidade?</p> <p>Barulho do Ted caindo no chão.</p> <p>Norma – Dizem que se você...</p>
SEQ 27	<p>Plano detalhe - Aparece sobre uma mesa um pote de vidro transparente com moedas, as mãos de Ted retirando três de lá e mostrando-as na mão. Ao lado do pote aparece um livro, uma parte de um teclado de computador e um pedaço de uma guitarra. A cena se fecha e mostra Ted abrindo a gaveta, que tem vários objetos dentro, e pegando dentro dela um prego.</p>	<p>Norma (voz off) – Levar quinze centavos, um prego e a casca de um caracol tataratataravô.</p>
SEQ 28	<p>Plano geral – Ted caminha à noite com uma lanterna na mão direita pelo jardim que tem uma árvore ao fundo e prédios, uma mesa na lateral e uma cadeira na outra. Ele se abaixa pega um caracol muito velho e joga a luz da lanterna nele.</p> <p>Plano detalhe – O caracol sobre a mão de Ted está de costas, ele se vira e percebe-se que tem barba e sobrancelhas brancas.</p> <p>Plano geral – Ted fecha a mão, sorri demonstrando satisfação, se vira e sai correndo.</p>	<p>Norma (voz off) – Ele conta tudo para você.</p>
SEQ 29	<p>Plano geral – Ted aparece andando na moto. Passa por um túnel que tem na lateral uma árvore toda verde luminosa e uma placa sobre ela com o número cinquenta e um, e um corremão de metal ao lado. Segue passando por um local com árvores e casas, depois passa em frente a uma casa vermelha e entra em outro pequeno túnel e vai para uma pista com um muro escuro. Lá Ted lê um ferro que tem um adesivo escrito <i>vent out</i> e segue no caminho até chegar a saída da cidade. Desce da moto vai até uma caixinha pequena, abre-a</p>	<p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Música de aventura.</p> <p>Ted – Saída de ar. Hum, somente pessoal autorizado.</p> <p>Barulho de porta se abrindo.</p> <p>Barulho de robô falando ativar.</p> <p>Barulho de algo de ferro (escadas)</p>

	<p>e aperta o botão vermelho. Em seguida, acende uma luz verde no leitor e começa a sair barras de ferro da parede (degraus), Ted desvia para que a primeira barra não o acerte. Os degraus vão surgindo progressivamente até a porta que dá acesso ao lado de fora da cidade. Ted sobe os degraus na moto, quando chega ao topo freia para não cair e desce da moto.</p> <p>Plano médio – Ted vai até uma trava redonda vermelha parecendo um volante, segura-a com as duas mãos e faz força para girá-la. Em cima da porta tem uma placa verde com letras brancas escrito <i>outside of town</i> e uma luz vermelha piscando (acendendo e apagando). Em cima do muro de metal um letreiro luminoso laranja escrito <i>Thneedville</i>. O avião do prefeito senhor <i>O'Hare</i> está sobrevoando a cidade.</p>	<p>saindo da parede.</p> <p>Ted – (grito de susto).</p> <p>Barulho de moto subindo as escadas.</p> <p>Ted – Essa é a saída.</p> <p>Barulho de válvula sendo destravada.</p>
SEQ 30	<p>Plano geral – O prefeito <i>O'Hare</i> está sentado em sua cadeira, escutando e olhando os dois homens. Eles estão em pé conversando com ele, um dos homens é gordo, branco, usa óculos, veste uma calça bege, camisa branca e sobre este, um terno marrom com gravata. O outro é magro, branco, com bigode, usa óculos, um terno verde sobre camisa branca e gravata. O homem gordo conversa gesticulando e levantando os dedos indicadores enquanto fala.</p> <p>Plano Americano – O homem gordo continua o diálogo ao lado do homem magro. Atrás deles um cartaz de apresentação do produto. O homem magro empurra o gordo e continua a fala, gesticulando e se expressando.</p> <p>Plano Médio – Aloysio fica observando, enquanto eles falam, sem expressar nenhuma reação. O magro continua falando, gesticula e sorri, o gordo entra na fala e indica com as mãos a tela ao lado que abre um comercial.</p>	<p>Homem gordo – Senhor <i>O'Hare</i> o que temos para o senhor é uma coisa que vai levar a <i>O'Hare</i> para outro nível.</p> <p>Homem magro – Então, senhor <i>O'Hare</i>, eu sei que está pensando “Primeiro eu fiquei rico vendendo ar mais fresco do que aquela coisa fedorenta lá fora, segundo e mais importante, como é que eu posso ganhar mais dinheiro ainda”. (risada forçada). Nós sabemos senhor, nós sabemos.</p> <p>Homem gordo – Veja só esse comercial an...</p>
SEQ 31	<p>Plano geral – Laje de uma casa com piso marrom-avermelhado, antena com formato abstrato, um cômodo com porta vermelha e um vidro azul, sobre ela uma luminária. Ao redor casas altas e baixas. No centro dessa laje estão duas espreguiçadeiras com dois</p>	<p>Jovem de cavanhaque – Que sabadozinho sem graça.</p> <p>Jovem gordo – Aqui ó, eu acho que não. (Risos)</p> <p>Jovem de cavanhaque – Hein? Ai...</p> <p>Música animada dançante.</p>

	<p>homens nela, um jovem de cavanhaque, negro, blusa verde, bermuda roxa e o outro jovem gordo, branco, cabelos castanhos, com uma calça marrom e blusa azul. Entre eles uma caixa térmica.</p> <p>Plano médio - O jovem de cavanhaque está deitado com as duas mãos debaixo da cabeça, o outro se vira e pega na caixa térmica que está com gelo, uma garrafa azul com tampa branca, levanta ela com a mão direita. Ele tem um fone no pescoço, a cena se abre para o plano geral e mostra os dois sentados na espreguiçadeira, o jovem gordo joga a garrafa para cima girando-a e entrega para seu amigo, ele pega a garrafa para abrí-la e dela sai uma luz.</p> <p>Plano geral - Pessoas de todos os estilos saem da porta do cômodo carregando fardos com garrafas, algumas delas abre as garrafas e fazem uma expressão de frescor (quando abrem um vento forte sai de dentro da garrafa e os cabelos voam). Todos que estão ali dançam. Uma loira abre a garrafa...</p> <p>Plano inteiro - O ar espalha no seu rosto, seus cabelos voam.</p> <p>Plano detalhe - Ela sorri satisfeita e pisca.</p> <p>Plano geral - Os jovens de cavanhaque e gordo brindam e dançam. Aparece a garrafa, iluminada com o rótulo <i>O'Hare</i>. A tela é pausada e arrastada para trás.</p> <p>Plano médio - Aloysio aparece com a tela de comercial no fundo, fecha os olhos e coloca a mão sobre eles em sinal de desaprovação. Mostra-o na cadeira e os dois vendedores a sua frente, o magro segurando a garrafa nas pontas dos dedos. O prefeito gesticula falando, o gordo empurra o magro e tira a garrafa das mãos dele, faz gestos, segura-a em uma das mãos e aponta para ela enquanto fala. Depois, o magro o empurra, pega a garrafa de volta e é empurrado de volta. O gordo continua a fala gesticulando com as duas mãos levantadas, o magro volta à cena levantando o dedo indicador, gesticula e levanta os braços para cima. A cena volta ao prefeito que está sentado na cadeira verde, ele fala e sorri, os três ficam rindo juntos com expressão comemorativa. Uma porta se abre e entra os dois seguranças carecas com blusas pretas grandes (casacos) e óculos escuros. O</p>	<p>Jovem gordo - Puxa, que maneiro.</p> <p>Jovem de cavanhaque - Cara, nossa. O quê?!</p> <p>Barulho de piscada.</p> <p>Barulho de taças batendo (brindando).</p> <p>Ar purificado <i>O'Hare</i>, o frescor para viagem, respire com responsabilidade.</p> <p>Homem magro - Viu, caramba, nós somos demais.</p> <p>Homem gordo - Isso.</p> <p>Aloysio - Só podem estar de brincadeira, acham mesmo que as pessoas vão ser tão burras para comprar isso.</p> <p>Homem gordo - As pesquisas mostram que se colocar qualquer coisa numa garrafa de plástico as pessoas compram.</p> <p>Homem magro - Exatamente e...</p> <p>Homem gordo - Tem mais, quando construirmos uma nova fábrica de garrafas plásticas a qualidade do ar vai ficar pior.</p> <p>Homem magro - E todos vão querer ainda mais o nosso ar e as vendas vão disparar.</p> <p>Aloysio - Em outras palavras, quanto mais fumaça se espalhar (risos) mais pessoas compram ar.</p> <p>(Risos de todos).</p> <p>Homem magro - Olha, por isso que ele é genial, faz até rima.</p> <p>Aloysio - Eu sei que rima.</p> <p>Barulho de porta abrindo.</p> <p>Barulho de suspense.</p> <p>Homem magro - Os casacos chegaram.</p> <p>Aloysio - O que querem cabeça de melão, estou no meio de uma reunião.</p> <p>Som de alerta.</p> <p>Aloysio - Alerta! O quê? Porque ele está saindo da cidade? Ninguém</p>
--	--	---

	<p>senhor <i>O'Hare</i> tem uma reação de fúria, joga os papéis para o chão. Um dos seguranças pega um aparelho no bolso (estilo celular) e mostra para o senhor <i>O'Hare</i> a imagem.</p> <p>Plano detalhe – No celular está passando a cena do Ted saindo da cidade.</p> <p>Plano inteiro - Aloysio faz uma expressão de fúria batendo as duas mãos sobre a mesa.</p>	<p>jamais sai da cidade.</p> <p>Barulho de mãos batendo no vidro.</p> <p>Aloysio – Vão atrás dele.</p>
SEQ 32	<p>Plano americano - Ted na saída da cidade com sua moto olhando desconfiado para frente.</p> <p>Plano geral – Uma estrada toda de metal na lateral do muro da cidade com canos passando por todos os lados. Ted segue na estrada com sua moto, em baixo da estrada passa um rio poluído. Dos canos que estão nos muros da cidade descem uma água bem escura. Quando Ted passa em um determinado local uma câmera se vira para ele, ele sai por um túnel e chega a uma estrada de pedras.</p> <p>Plano médio – Ainda é noite, Ted para a moto, com as duas mãos levanta os óculos e arregala os olhos, fazendo expressão de espanto.</p>	<p>Música de suspense.</p> <p>Música de aventura.</p> <p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Ted – Nossa!</p> <p>Barulho de válvulas saindo ar.</p> <p>Barulho de robô mexendo (girando).</p>
SEQ 33	<p>Plano geral – Local escuro, deserto com muitos tocos de árvores, montanhas e uma longa estrada de pedras. Ted olha para trás, acima dele está o letreiro luminoso da cidade, coloca os óculos, liga a moto e segue na estrada.</p>	<p>Música de suspense.</p> <p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Música de aventura.</p>
SEQ 34	<p>Plano geral – Ted anda pela estrada, passa sobre uma ponte que embaixo tem um rio escuro e depois passa por uma placa toda deteriorada e colorida que tem a imagem de um jovem sorridente com um pano na mão e escrito <i>Thneed</i>. À frente ele passa por obstáculos cortantes (parecendo enxadas), se desvia deles com dificuldades até que consegue se livrar. Segue a estrada até chegar em um penhasco, olha para o lado e vê um latão e uma tábua, tem a ideia de usá-las para saltar o penhasco.</p> <p>Plano detalhe – Mão acelerando a moto e roda girando em alta velocidade.</p> <p>Plano geral - Ted vem em alta velocidade para saltar, quando sobe na tábua ela desce</p>	<p>Música de aventura.</p> <p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Ted tossindo.</p> <p>Ted – (gritos) Caramba.</p> <p>Barulho de trovões.</p> <p>Vinheta tendo uma ideia.</p> <p>Moto acelerando.</p> <p>Ted – Gritos.</p> <p>Barulho de algo (moto) batendo no chão com força.</p> <p>Ted – (suspiro)</p>

	<p>direto e ele cai penhasco abaixo. Ele segura a moto e sobe a ladeira em cima dela. Perde o equilíbrio e vai esbarrando pelos lados até que consegue se manter firme na moto. Suspira aliviado e segue na estrada, logo passa por algumas placas que indicam perigo.</p>	<p>Perigo, não entre.</p>
SEQ 35	<p>Plano geral - Ted chega em um lugar diferente e vê uma placa, desce da moto, tira o capacete, olha para a tábua talhada presa a um poste com uns corvos sobre ela e lê o escrito <i>The street of the lifted Lorax</i>, ali também aparece uma espécie de cercado de ferro.</p> <p>Plano americano – Ted caminha devagar até que visualiza no meio da neblina (fumaça) uma casa sombria e escura com uma janela no alto que estava com a luz acesa.</p> <p>Plano detalhe – A câmera mostra a janela de madeira que fica no alto da casa. No lado de dentro sobre ela uma mão verde e depois os passos de Ted que passa por uma pedra que estava escrito <i>unless</i>.</p> <p>Plano geral – Ted continua caminhando para o rumo da casa, olha em sua mão que está as moedas, o prego e o caramujo que olha para ele balançando a cabeça no sentido de negação. Tem uma escada com dois corrimãos enferrujados, Ted coloca a mão sobre um deles, que balança, ele tira a mão e, em seguida, a limpa subindo as escadas e o corrimão que ele encostou cai. Na porta ele lê a placa que está escrito <i>The Once-ler</i>, depois olha para campainha.</p> <p>Plano detalhe – Tocando a campainha.</p> <p>Plano geral – A porta gira de cima para baixo e nela está uma armadilha com madeiras, ferros e linhas. A madeira bate sobre a tábua que Ted está em cima lançando-o para muito alto, ele começa a cair, quando do alto da casa sombria sai um gancho que o agarra antes que ele chegue ao chão e o puxa até a janela enquanto ele tenta se segurar pelo caminho. Na janela Umavez-ildo - homem barbudo, com cabelos grandes, brancos e bagunçados, de olhos claros, usando luvas verdes, um chapéu e um cachecol - aparece furioso e tenta pegar Ted colocando as mãos entre os espaços da janela. Ted fica balançando pendurado pelo pé, os</p>	<p>Barulho de corvos.</p> <p>Ted – Rua do Lorax desaparecido.</p> <p>Barulho de trovões.</p> <p>Som de terror.</p> <p>Ted – Eita! Então tá.</p> <p>Ted – A menos que...</p> <p>Barulho do caracol se movendo.</p> <p>Barulho de passos.</p> <p>Barulho de ferro balançando.</p> <p>Barulho de ferro caindo.</p> <p>Ted – (Grito de susto).</p> <p>Ted – Umavez-ildo.</p> <p>Som de campainha</p> <p>Barulho de madeira, ferro tremendo e batendo.</p> <p>Ted – (Gritos) Caraca.</p> <p>Barulho de ferro se fechando.</p> <p>Umavez-ildo – Quem é você? Quem é você e o que está fazendo aqui?</p> <p>Ted – Eu sou o Ted, sou o Ted, você é o Umavez-ildo? Fala sério! (voz tremula e assustada).</p> <p>Umavez-ildo – Não leu os avisos, ninguém pode entrar aqui. Dê logo o fora e me deixa em paz. E cuidado para não levar um chute da bota.</p> <p>Ted – Bota?</p> <p>Barulho de chute.</p> <p>Ted – Ai, ai... Isso dói. Escuta, eu ouvi dizer que se alguém te traz essas coisas você conta sobre as árvores. Há não, não, não...</p> <p>Umavez-ildo – Árvores?</p> <p>Ted – É, de verdade, aquelas que crescem do chão. Tá vivo?</p> <p>Umavez-ildo – É que eu não sabia</p>

	<p>dois conversam, o gancho solta ele no chão que desce meio tonto. Em seguida, vem uma bota conectada a ferros e bate na bunda dele, lançando-o para frente. Ted coloca as duas mãos na bunda, se vira e começa a falar com Umavez-ildo, tirando depois as coisas do bolso e estendendo a mão para mostrar o que tem. O gancho agarra-o novamente e o leva até a janela.</p> <p>Plano médio – Umavez-ildo fala olhando pela janela e Ted conversa com ele pendurado pelo gancho. Umavez-ildo o empurra de novo para o chão e dessa vez ele cai sentado. Umavez-ildo fala algo e Ted não escuta, então ele desce um metal parecendo uma corneta e repete a fala para Ted, dessa corneta saem poeira, baratas e outros bichos. Umavez-ildo gesticula falando, pega um tecido rosa (<i>sneed</i>) e coloca-o entre as madeiras da janela, mostrando para o rapaz. Ted se levanta e empurra a corneta, e gesticula, a cena volta para Umavez-ildo que aparece apenas parte do rosto pela janela. Seguem conversando e gesticulando.</p>	<p>que alguém ainda se importava com as árvores.</p> <p>Ted – Eu vim por isso, eu ainda me importo, eu tô aqui, ué. Ai, ai, ai...</p> <p>Umavez-ildo – Você quer saber sobre as árvores? O que aconteceu com elas? Por que sumiram? A culpa é toda minha.</p> <p>Ted – É o que?</p> <p>Barulho de ferro se movendo.</p> <p>Umavez-ildo – A culpa é toda minha.</p> <p>Ted – (Tossindo).</p> <p>Umavez-ildo – E da minha invenção o <i>sneed</i>, era um produto incrível que tinha um milhão de utilidades.</p> <p>Ted – (risos) Tá bom, é meio exagerado, mas parece legal.</p> <p>Umavez-ildo – Pode apostar que era legal. Tudo começou há muito, muito tempo.</p> <p>Ted – Não dá para começar a menos tempo?</p> <p>Umavez-ildo – Você quer uma árvore?</p> <p>Ted – Quero. Quero.</p> <p>Umavez-ildo – Então, tudo começou a muito, muito, muito tempo.</p>
SEQ 36	<p>Plano inteiro – Umavez-ildo jovem, pele clara, olhos azuis, cabelos pretos e lisos, usando um chapéu azul, camiseta branca com um colete na cor do chapéu e com uma guitarra de madeira nas costas.</p> <p>Plano geral – A casa branca grande com janelas simétricas, o gramado um pouco seco, do lado uma torre com um redemoinho e uma charrete com uma mula. Na frente da casa está a mãe de Umavez-ildo, mulher magra, cabelos loiros com topete, óculos grandes e um cachecol bem grande sobre o pescoço. O pai de Umavez-ildo, homem baixo com um nariz pontudo, sobrancelhas grossas, cabelos pretos com alguns fios brancos, usando um chapéu e terno. A tia de Umavez-ildo mulher gorda com um cabelo laranja parecendo chifres, um chapéu pequeno no centro da cabeça com uma pena grande atrás e uma blusa roxa com plumas. Os irmãos de</p>	<p>Umavez-ildo jovem – Bom lá vou eu, mãe, eu vou mudar o mundo com meu <i>sneed</i>. (risos) Dessa vez é para valer.</p> <p>Mãe de Umavez-ildo – É... Mas lembre-se Zildinho, se por algum motivo sua invenção for um fracasso e não um sucesso, não será nenhuma surpresa para mim (risos).</p> <p>Irmão de Umavez-ildo – Belo carango, bocô.</p> <p>Barulho de coice.</p> <p>Umavez-ildo jovem – É bocô... Vocês vão ver só, tá bom. Eu vou provar que estão errados. Anda Melvin.</p>

	<p>Umavez-ildo são gêmeos idênticos que tem o nariz pontudo, usam camisa vermelha com xadrez, macacão preso apenas por uma alça, chapéu e sapatos pretos. Umavez-ildo caminha rumo a charrete segurando um saco bem grande de marshmallow, joga o saco na carroceria e sobe nela agarrando as rédeas. Ele fala com a família, a mãe gesticula enquanto fala com ele, coloca as mãos na cintura e todos riem. Um dos irmãos vai até a charrete, dá um soco em Umavez-ildo e se vira de costas. A mula da um coice nele, Umavez-ildo fala, toca as rédeas e a charrete sai.</p>	<p>Umavez-ildo (voz off) – Então lá estava eu no fundo do poço.</p> <p>Música instrumental de guitarra.</p>
<p>SEQ 37</p>	<p>Plano geral - A charrete vem andando pela estrada, em volta um monte de gramas verdes e algumas flores brancas. Umavez-ildo vem sentado tocando sua guitarra, dançando e cantando. Passa também por um deserto com montas e muita areia.</p>	<p>Música instrumental de guitarra.</p> <p>Umavez-ildo (voz off) – Com nada além de uma charrete, uma mula e um senso de otimismo totalmente irracional.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Cantando).</p> <p>Umavez-ildo (voz off) – Sair pelo mundo obcecado em encontrar o material perfeito para meu <i>sneed</i>.</p>
<p>SEQ 38</p>	<p>Plano geral - A mula vem puxando a charrete numa grama verde, perto de flores roxas e borboletas voando. Umavez-ildo dorme, a mula para e relincha, depois dá um coice no banco onde o jovem está sentado. Ele acorda, começa a falar e olha para frente com uma expressão de espanto.</p> <p>Plano geral – A câmera se vira para um lugar cheio de cores e flores, com árvores que tem as folhagens com textura de algodão, montanhas com muitas flores, gramas verdes e um rio de águas claras no meio.</p> <p>Plano americano – Umavez-ildo desce da charrete com sua guitarra nas mãos, fala e gesticula, coloca a mão na boca segurando o choro. Aparecem três peixes laranja caminhando, um deles levanta a barbatana cumprimentando o jovem e depois todos levantam a cabeça se apresentando, em seguida um por um pula deslizando na grama.</p> <p>Plano geral – Os peixes aparecem em outro local, deslizando na grama. Atrás, dois ursos um menor e outro bem gordinho comem frutas rosas, em seguida, vêm chegando outros</p>	<p>Umavez-ildo (voz off) – Mas eu não achei absolutamente nada, até que um dia encontrei o paraíso.</p> <p>Relincho de mula.</p> <p>Barulho de coice.</p> <p>Umavez-ildo jovem – A gente vai chegar logo, eu sei como é. Oh...</p> <p>Música de encantamento.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Esse é o lugar mais maravilhoso, tudo bem (emocionado), que eu já vi.</p> <p>Peixes – Ou... (Cantarolando)</p> <p>Música alegre.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ohhhh...</p> <p>Pássaro cantando.</p>

	<p>ursos e sobem um sobre o outro (em ordem de tamanho) formando uma torre, o urso maior joga o pequenino para o topo que colhe uma frutinha rosa na árvore. A câmera vai subindo e mostra em cima da árvore um pássaro em um ninho, que sai voando e dentro dele um filhote. A câmera acompanha o pássaro que sai sobrevoando o lugar que está cheio de ursos, árvores e flores. O pássaro também sobrevoa um lago com peixes saltitantes e passa por baixo de um túnel de pedras. Os peixes pulam do lago para cima de uma pedra, se abraçam cantando e dançando e entram novamente no lago.</p>	<p>Barulho de peixes saltando na água.</p> <p>Peixes cantarolando.</p>
<p>SEQ 39</p>	<p>Plano americano – Umavez-ildo pega sua guitarra e começa a cantar e tocar, mostra os ursinhos marrons espantados, enquanto ele toca.</p> <p>Plano geral – A câmera mostra de um plano superior o topo da árvore, Umavez-ildo tocando, os ursos a sua volta, a charrete e a mula, todos sobre um gramado bem verde. Umavez-ildo se abaixa tocando perto de dois ursos, um vai com a mão para tocar a guitarra, quando Umavez-ildo levanta despercebido e o acerta com o braço da guitarra. Ele joga a guitarra para o alto e sai com os braços levantados caminhando, os ursos ficam parados e olhando, a guitarra cai e finca na grama quase em cima de um deles. Umavez-ildo dança e aponta para os ursos que também dançam com ele, um urso gordinho rebola e a mula balança a cabeça em sinal de desaprovação, saem todos caminhando, dançando e cantando.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo abre um compartimento da charrete, começa a pegar coisas lá de dentro e jogar para fora, algumas delas quase acertam os bichos que estão dançando com ele, uma maquininha de cortar cabelos passa pela barriga de um urso e o depila, uma pasta dental cai e sobre ela um martelo que espirra toda a pasta no rosto do peixe. Todos os bichos param e ficam olhando para Umavez-ildo que continua dançando, até que percebe que todos estão olhando para ele com expressões bravas. Ele vai parando de dançar lentamente (demonstra que ficou sem graça) e fala com os bichos</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (cantando) É isso ai...</p> <p>Toque de guitarra.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (cantando) Este é o lugar, as trúfulas são o que eu sempre quis, vou cortar uma e fazer meu <i>sneed</i>, mas antes... Na na naranana nana narananara... Todo Mundo...</p> <p>Música instrumental animada.</p> <p>Barulho de guitarra caindo na grama.</p> <p>Bichos cantarolam com ele.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (risos) A legal.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (cantando) Nossa amizade vai crescer, mão e pata, eu e você, unidos vamos arrasar e os meus sonhos realizar.</p> <p>Barulho de objetos caindo na grama.</p> <p>Barulho de maquininha de depilar.</p> <p>Barulho de pasta de dente espirrando.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (cantarolando).</p> <p>Barulho de bastão batendo na mão.</p> <p>Urso cantarolando.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ué pessoal, o</p>

	<p>gesticulando.</p> <p>Plano médio - Eles olham para ele se preparando para atacar, ele pega os sacos de marshmallow. Um urso sai correndo em direção dele, o ataca e fura o saco da guloseima que voa por todas as partes. Umavez-ildo segura o saco espalhando-as, os ursos que estavam bravos se encantam com a novidade e começa comer (cena em câmera lenta). Todos comem e giram sobre o gramado.</p>	<p>que é? Cadê meu super corô?</p> <p>Ursos rosnando.</p> <p>Música de suspense.</p> <p>Umavez-ildo jovem – O quê?</p> <p>Barulho de rotação de peça de batedeira.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ah... Oh ou...</p> <p>Rosnados dos ursos.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (gritos).</p> <p>Barulho de saco rasgando.</p> <p>Música de encantamento.</p> <p>Barulho de alguém engolindo.</p>
SEQ 40	<p>Plano geral – Marshmallows caem no rio que tem peixes nadando, folhas e o reflexo da luz, os peixes também comem.</p>	<p>Música de encantamento.</p>
SEQ 41	<p>Plano geral – O pássaro vem voando segurando um urso pelas patas no meio das árvores coloridas e dos marshmallow que estão no ar. Ele solta o urso que cai alegremente em um rio de marshmallow, um peixe rema e ursos nadam nesse rio, outros peixes dançam ao fundo e os pássaros se encantam.</p> <p>Plano médio – Umavez-ildo faz uma expressão de encantamento. Aparece um ursinho que (também está com esse semblante) sorri e tem nos dentes marshmallow em posição de dentadura. Umavez-ildo faz uma expressão de aborrecimento.</p>	<p>Música de encantamento.</p> <p>Ursos peixes e pássaros emitindo sons diferentes.</p> <p>Ted – Opa, opa, opa, peraí, peraí, só um minutinho.</p>
SEQ 42	<p>Plano Americano – Umavez-ildo coloca as duas mãos na janela e fala com Ted. Ted está sentado numa pedra, apóia com as mãos no chão e se levanta, limpa as mãos uma na outra, gesticula colocando as duas palmas para cima, cruza um braço e gesticula com a outra mão para cima. Eles continuam com o diálogo.</p>	<p>Umavez-ildo – Como assim?</p> <p>Ted – (risos) Legal, irado, encher animais silvestres de besteira é demais, mas é... Tem alguma canção sobre como encontrar árvores? Porque é essa que eu quero ouvir.</p> <p>Umavez-ildo – Ah tem, logo depois da canção sobre o garoto que interrompia a história e tomou um chá de sumiço.</p> <p>Ted – Tá saquei, pode continuar.</p>

SEQ 43	<p>Plano médio – Umavez-ildo está com luvas verdes de plástico nas mãos, ele as puxam arrumando-as, abaixa-se e pega um machado e olha para cima.</p> <p>Plano geral – Os bichos estão todos parados olhando para ele. Ele coloca o machado em um ombro, sai andando e os bichos vão atrás. Ele para de frente a uma árvore que estava próxima, coloca o machado apoiado no chão, uma mão na cintura e olha para o topo dela que é vermelha com textura de algodão. Ele pega o machado e bate contra a árvore, os bichos olham para ele com expressão de espanto.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – Tudo bem vamos lá, eu vou fazer um <i>sneed</i> e vou mudar o mundo.</p> <p>Som de suspense.</p>
SEQ 44	<p>Plano geral - Árvores coloridas por todos os lados e pássaros saindo voando de um mesmo lugar.</p>	<p>Pássaros voando e cantando.</p>
SEQ 45	<p>Plano geral – Umavez-ildo bate o machado contra o tronco da árvore de trufula, os bichos ficam espantados e começam a correr para se esconder. Os peixes mergulham na água, os ursos correm para o meio do jardim e a árvore começa a cair enquanto Umavez-ildo observa, com o machado apoiado no ombro, a árvore cai no chão. Umavez-ildo olha o que sobrou do tronco e olha para trás falando com os bichos que já não estavam lá. Depois, olha para os lados procurando alguém, mas não vê, então levanta os ombros, abaixa, pega a árvore que está no chão, sai caminhando e a arrastando.</p>	<p>Som de suspense.</p> <p>Som de machado batendo na árvore.</p> <p>Ursos emitindo som de espanto.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Saca só pessoal eu... Hã, ué cadê todo mundo?</p>
SEQ 46	<p>Plano geral – Ted olha para a casa sombria, está sentado na pedra com os braços apoiados no joelho. Umavez-ildo fala da janela com as mãos sobre ela. Ted demonstra interesse nas falas dele que continua gesticulando e contando a história.</p>	<p>Umavez-ildo – Mal sabia eu, que ao cortar aquela árvore, tinha invocado uma criatura mística tão antiga quanto o próprio tempo. O lendário, ligeiramente irritante, guardião da floresta.</p> <p>Barulho de trovão.</p> <p>Umavez-ildo – O Lorax.</p>
SEQ 47	<p>Plano geral – Os animais começam a sair do seu esconderijo e caminham em direção ao tronco da árvore que foi cortada. Um peixe toca no tronco e ela estremece fortemente, eles fazem uma expressão de espanto.</p>	<p>Música instrumental.</p> <p>Barulho batendo na madeira.</p> <p>Barulho de algo tremendo.</p> <p>Som de espanto (dos peixes).</p>

SEQ 48	<p>Plano total - O céu vai escurecendo, as nuvens se fechando formando um buraco ao centro (parecendo um ventaval).</p> <p>Plano geral - Os bichos correm por todos os lados, se escondendo desesperados, as folhas voam, as árvores balançam com o vento, três patos colocam a cabeça dentro da terra, um urso tenta fazer o mesmo e fica não consegue, ficando tonto. Muitos trovões até que um raio cai sobre o tronco que se estremece e lança um grande raio ao céu, a ventania aumenta os bichos não conseguem se segurar e caem no chão. Um último raio acerta o tronco e tudo clareia novamente.</p>	<p>Música de suspense.</p> <p>Barulho de tapa.</p> <p>(Gritos de assustados).</p> <p>Trovões e raios.</p> <p>Barulho do vento.</p>
SEQ 49	<p>Plano geral – O tronco cortado, que está em meio às outras árvores, se incha e de dentro sai Lorax. Ele é lançado e cai no chão, um urso que está atrás de uma pedra o olha desconfiado querendo entender o que está acontecendo. Lorax se levanta sacode a cabeça, olha para árvore gesticulando com reação de espanto, aponta para ela com as duas mãos, depois as coloca na cabeça e depois desce os braços com a reação de desanimo e tristeza. Ele pega uma pedra e coloca aos pés do tronco, vem um urso pequeno carregando outra pedra e entrega para ele. Todos os outros bichos se aproximam também carregando uma pedra cada, até o peixe vem girando uma pedra grande sobre o gramado. Lorax coloca a última pedra, todos estão com uma expressão triste. O urso menor pega na mão de Lorax e depois o urso maior também faz o mesmo. Lorax vê Umavez-ildo com a árvore cortada na frente de casa, ele está arrancando as folhas de algodão.</p> <p>Plano detalhe – Lorax faz uma expressão de espanto e contrariedade.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo está abaixado retirando as folhas da árvore, cantarolando e dançando, junta as folhas nas mãos como se fossem pom pom e dança com elas, joga-a em um saco que já está cheio de folhas, puxa mais uma folha da árvore e nela está Lorax, o jovem se assusta e cai para trás. Lorax vem caminhando sobre o tronco da árvore e coloca as mãos na cintura como se estivesse com dúvidas. Umavez-ildo se levanta, com</p>	<p>Barulho de algo caindo.</p> <p>Lorax - (Emite sons de susto e espanto) (suspiro).</p> <p>Música instrumental triste.</p> <p>Choro do urso.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Assobio) (cantarolando).</p> <p>Lorax – Epa, você cortou essa árvore?</p> <p>Umavez-ildo jovem – Eu? Não! Quem foi? Ah, o que é aquilo?</p> <p>Barulho de machado caindo.</p> <p>Urso gemendo.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Acho que foi ele.</p> <p>Lorax – Rum, sai, desinfeta daqui, pega seu machado e cai fora.</p> <p>Umavez-ildo jovem – E quem é você?</p> <p>Lorax – Como assim, eu sou o Lorax, guardião da floresta, eu falo pelas árvores. Você tá querendo dizer que não me viu sair magicamente daquele tronco com todos aqueles raios e trovões, não viu nada disso?</p> <p>Umavez-ildo jovem – Não, mas parece incrível, pode fazer de novo?</p> <p>Lorax – Eu até podia mas não é assim que funciona.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Tá bem, isso é invenção sua. Ah, já sei o que você quer, guardei um desse aqui para o</p>

	<p>um joelho ainda no chão apóia-se, aponta o dedo para uma direção pega o machado e joga em cima do urso que está ao seu lado, ele cai no chão com o peso sobre ele e o jovem aponta para ele.</p> <p>Plano detalhe – Lorax com expressão de desdém.</p> <p>Plano geral – Lorax e Umavez-ildo conversam gesticulando. Umavez-ildo tira um marshmallow do bolso e entrega a Lorax, ele pega com força, cheira, aponta-o para frente o lança para cima e come. Desce do tronco e chuta um pino de metal que prende a casa ao chão, ela se solta e uma parte da casa começa a cair, Umavez-ildo corre agarra a corda e coloca novamente no chão batendo sobre ele com um martelo. Lorax corre para os outros lados e vai soltando as cordas respectivamente, enquanto Umavez-ildo corre colocando-os no chão. A câmera mostra a mula e em seguida Umavez-ildo pegando os pinos e batendo sobre eles o martelo, até que ele agarra um urso pequeno que está amarrado a corda, quando ele vai martelá-lo Lorax o interrompe levantando as duas mãos. O jovem solta o urso e Lorax corre, pega-o, fala e coça a cabeça dele, o urso corre para o lado. Umavez-ildo fala e gesticula coloca a mão na cabeça, muda a expressão para fúria e aponta o martelo falando. Lorax levanta as duas mãos apontando para ele, olhando para os bichos. Umavez-ildo solta o martelo no chão, Lorax caminha em direção aos bichos ainda falando. Umavez-ildo fala, levanta o dedo indicador e caminha em direção a Lorax e todos os bichos caminham para trás. O jovem continua falando furioso, vira as costas e entra na porta de madeira da sua casa, fechando-a com força e fazendo careta, mas quando acaba de fechar Lorax já está lá dentro atrás da porta sobre uma mesa também de madeira que tem uma maleta em cima e ao fundo duas cortinas verdes presas nas laterais. Lorax anda na mesa e depois desce, caindo em pé no chão.</p> <p>Plano americano – Lorax conversa com o jovem gesticulando como se estivesse dando um recado e fazendo feitiço, aponta para o céu e para Umavez-ildo que regala os olhos parecendo que ficou espantado com as</p>	<p>carinha mais fofo que eu já vi na vida.</p> <p>Nhame, nhame, nhame...</p> <p>Lorax – Como você ousa? Me dá isso aqui, hum. Hum, eu vou comer isso, mas estou profundamente ofendido.</p> <p>Barulho de corda se soltando.</p> <p>Barulho de madeira caindo lentamente.</p> <p>Música de aventura.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ou, o, o... Peraí, você, bigode quer parar com isso.</p> <p>Barulho de martelo batendo.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Argh. Qual o seu problema, hein?</p> <p>Lorax – Tá na hora de dar no pé, ô magricelo.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Tira só que eu ponho de volta, a gente vai ficar o dia todo aqui, hein? Sério!</p> <p>Barulho de corda soltando e martelo batendo.</p> <p>Lorax – Opa! Pode parar já.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Grito de susto).</p> <p>Lorax – Para! Você martelaria uma criatura tão fofa como essa?</p> <p>Umavez-ildo jovem – O quê? Não, eu jamais bateria nesse carinha, mas em compensação eu adoraria martelar você e esse seu bigode até afundar no chão.</p> <p>Lorax – Vejam só o intruso e seus atos violentos, que vergonha, é de doer.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Tá legal, quer saber? Já chega! Escuta aqui ô, sua almôndega peluda, eu vou cortar quantas árvores eu quiser, sacou? E tem mais, eu não saio daqui.</p> <p>Barulho de porta abrindo.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Fim de papo.</p> <p>Barulho de porta fechando com</p>
--	---	--

	<p>atitudes dele.</p> <p>Plano geral – Lorax vira de costas e tenta abrir a porta, pula para alcançar a maçaneta, mas não consegue. Umavez-ildo abre a porta e ele sai apontando o dedo indicador para o jovem. Este fecha a porta com semblante de preocupado.</p>	<p>força.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Grito de susto).</p> <p>Lorax – Então você não me deixa escolha. Se não for embora até o sol se pôr desse vale as forças da natureza cairão sobre você e o amaldiçoarão até o fim de seus dias. Você foi avisado.</p> <p>Barulho de pulinhos.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Obrigado!</p> <p>Lorax – De nada! Você foi avisado.</p>
SEQ 50	<p>Plano geral – Ainda estava noite, Umavez-ildo está na janela, com as mãos para fora, gesticulando, Ted está de pé e os dois conversam. Umavez-ildo fala e se afasta da janela, puxando a corneta, Ted a agarra com as duas mãos e ele o arrasta novamente para o alto da casa. Ele sobe se balançando e com medo, quando chega no alto é lançado para um balde que está pendurado em uma espécie de guindaste, o guindaste se balança e ele se segura com uma mão. Umavez-ildo volta à janela, olha para Ted com uma expressão de zangado, Ted pendurado no balde fala com ele, a corda do guindaste se solta e Ted cai com medo, quando ele chega próximo ao chão o balde para, um metal parecido com um alicate toca no balde e Ted cai no chão, mas prontamente se levanta gesticulando com as duas mãos. Umavez-ildo fala com ele, enquanto ele responde à luz, que estava acesa dentro da casa sombria e que clareava a janela, a luz se apaga. Ted faz uma expressão de contrariedade, levanta as duas mãos como se tivesse despedindo, começa a caminhar de costas, se vira e sai correndo. Umavez-ildo o observa do alto da janela.</p>	<p>Umavez-ildo – Mas não dei ouvidos a ele e nem imagino o que aconteceu naquela noite.</p> <p>Ted – O quê?</p> <p>Umavez-ildo – Se quer ouvir mais, pode voltar amanhã.</p> <p>Ted – Peraí, peraí, amanhã?</p> <p>Barulho de lata arrastando.</p> <p>Ted – (Gritos) Tá falando sério? Ah... O senhor vive no meio do nada, isso aqui fede pra dedeu, não me pede para voltar.</p> <p>Umavez-ildo – Ah, você não quer ouvir o final da história?</p> <p>Barulho de ferro se soltando.</p> <p>Ted – (Gritos). Não, não, não, não, não. Eu quero, quero muito. Eu quero ouvir o final da historia, só que...</p> <p>Umavez-ildo – Ah, você não leva jeito para isso, tchauzinho.</p> <p>Ted – Peraí, peraí, eu levo jeito sim.</p> <p>Instrumental triste.</p> <p>Ted – Valeu, tudo bem, eu volto, sem problema. Viu? Olha só, eu já tô saindo, já tô indo embora tá? Eu vejo o senhor amanhã.</p> <p>Umavez-ildo – Hum... Quem sabe... quem sabe...</p>
SEQ 51	<p>Plano geral – Ambiente com uma luz amarelada, pessoas de diferentes características batendo palmas e cantando, alguns presentes em um canto e um deles está</p>	<p>Pessoas cantando parabéns.</p> <p>Som de palmas.</p> <p>Audrey – (Risos) (sopro)</p>

	<p>tampado com um forro branco, no centro uma mesa redonda com um forro branco e um bolo (redondo, branco e rosa, com velas e de quatro andares). Atrás da mesa está Audrey usando um vestido verde e uma coroa nos cabelos, se inclina para frente e sopra as velas demonstrando alegria. Uma das convidadas fala com ela, que responde. Ela se vira olhando para o alto e todos olham para mesma direção. A câmera se volta para o mezanino e lá está Ted, sentado em um banco tocando um piano preto, vestindo terno preto e chapéu. Ele se arrasta para perto da escada, pula no corrimão dourado e sai deslizando sobre ele, ao chegar no fim Ted pega um copo de bebida com frutas que estava com um garçom que segurava uma bandeja e caminha para perto dos presentes que estão cobertos com um pano. Ted segura o pano com a mão esquerda e toma no canudo a bebida do copo, depois retira o pano e aponta para o presente que é uma árvore com as folhas em textura de algodão vermelha (trúfula) que estava plantada em um vaso. Audrey está observando, leva as mãos à boca com uma expressão de espanto, atrás dela os convidados comemoram e aplaudem, ela aproxima da árvore e toca nas folhas e fala com Ted com expressão de encantamento. Ele joga o copo para trás, caminha até Audrey e pega nas mãos dela, ajoelha-se, ela fica sem graça, enquanto atrás os convidados aplaudem, ela olha para eles e se volta para Ted.</p> <p>Plano médio - Ele se levanta, tira o chapéu e o joga, olha para Audrey e eles com os olhos fechados se aproximam para o beijo.</p>	<p>Aplausos.</p> <p>Convidada – E qual foi o seu pedido Audrey?</p> <p>Audrey – Olha, eu ia adorar contar, mas infelizmente a lei universal dos desejos não permite.</p> <p>Ted – (Risos). Eu sei o que ela pediu.</p> <p>Som de piano.</p> <p>Vinheta mágica com som instrumental.</p> <p>Som de escorregando.</p> <p>Ted – Será que por acaso foi isso?</p> <p>Convidados – Olha!</p> <p>Aplausos.</p> <p>Audrey – Ted, você conseguiu.</p> <p>Barulho de vidro se quebrando.</p> <p>Ted – Oh, não! Eu mega consegui. Feliz aniversário Audrey.</p> <p>Audrey – (Risos).</p> <p>Convidados – Beija, beija, beija, beija, beija, beija...</p>
SEQ 52	<p>Plano inteiro – Ted está com uma caixa de cereal nas mãos beijando-a.</p> <p>Plano geral – O dia está claro e a família está reunida para lanchar. A avó Norma está sentada à mesa junto com Ted que segura a caixa de cereal nas mãos e sua mãe em pé do lado dele segurando uma caixa de suco e um copo. Ted coloca a caixa de cereal de lado, pega uma tigela que está a sua frente na mesa. A mãe cruza os braços. Ted fala e pega novamente a caixa de cereal olhando para ela. A mãe fala enquanto ele começa a comer.</p>	<p>Mãe Ted – Ted, Ted meu filho tá beijando o cereal de novo querido.</p> <p>Ted – E daí... É que eu, eu, só sou louco por esse cereal, esse é qual? É...</p> <p>Mãe Ted – Tá bem, quem sabe da próxima vez eu compro mais para você.</p> <p>Ted – Legal, fechou. Ai, eu vou vazar porque eu tenho que resolver um lance e... é... A gente se vê.</p> <p>Mãe Ted – Nanani nanão, não vai a</p>

	<p>Ted fala gesticulando se levanta da mesa e sai andando, a mãe o agarra pelos ombros, o puxa para trás e ele faz uma expressão de desanimo. A avó está comendo sentada na mesa, enquanto os dois conversam à frente. A mãe sacode Ted falando.</p>	<p>lugar algum rapazinho, é domingo e hoje é dia de diversão em família, de jogo de tabuleiro.</p> <p>Ted – Mãe...</p>
SEQ 53	<p>Plano geral – Em uma mesa está um jogo nas cores azul e amarelo com bolas brancas e letras também em azul. Norma está sentada atrás dessa mesa sobre um puff com o braço levantado e uma das mãos no queixo, pensando. Ted está na outra extremidade ajoelhado no chão com o cotovelo apoiado na mesa e o rosto apoiado na mão, desanimado, e a mãe está sentada no sofá. A avó faz um gesto com as mãos, pega uma bola para colocar no jogo e volta-a para o lugar, a mãe de Ted se levanta e junta às duas mãos, fala, gesticula e sai caminhando rumo a uma escada. Ela sai e os dois ficam olhando. O ambiente tem um abajur com duas cúpulas, uma escada menor na lateral e uma escada maior na outra parte.</p> <p>Plano médio – Norma se aproxima de Ted que se assusta quando vira e dá de cara com ela. Ela fala com ele e faz um sinal com a cabeça indicando a saída. Ted abre a porta, sai falando e aponta para a avó, pega seu capacete e fecha a porta.</p>	<p>Música instrumental.</p> <p>Ted – Ai cara...</p> <p>Mãe Ted – Mãe assim não dá, joga logo.</p> <p>Norma – Ah tô, pensando. Ah... Não...</p> <p>Mãe Ted – Ah, Tá, acabou a diversão é hora da introspecção, e eu vou me retirar.</p> <p>Norma – Oh... Tá bem querida, divirta-se.</p> <p>Vinheta instrumental.</p> <p>Ted – (Ah...)</p> <p>Norma – Eu consegui fazê-la subir, vai.</p> <p>Ted – Hã?</p> <p>Norma – Vai atrás dele.</p> <p>Ted – Ah! Tá... (risos).</p> <p>Barulho de porta abrindo.</p> <p>Ted – Você é show! Valeu vovó.</p> <p>Barulho de porta se fechando.</p>
SEQ 54	<p>Plano geral – Uma rua com casas bem coloridas, numa praça a estátua do prefeito Aloysio, pessoas caminhando na calçada que está com alguns cones, um casal com um carrinho de neném, ao fundo letreiros coloridos, estradas que sobem e descem passando carros, uma escavadeira alta amarela com rodas pretas. Ted vem passando com sua moto, passa por dois rapazes e quase os atropela, vira entrando em um túnel e olhando para trás, bate na barriga de um segurança, cai para trás, a moto para um lado e o capacete para outro. Os dois seguranças fazem uma barreira para Ted não passar.</p> <p>Plano detalhe – Um dos seguranças pega uma lata de <i>O'Hare Air</i>, bebe, segura com as pontas do dedo a lata e a amassa.</p> <p>Plano geral - Ted fica com uma expressão</p>	<p>Música de aventura.</p> <p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Barulho de coisas caindo.</p> <p>Barulho de batida.</p> <p>Barulho de coisas caindo ao chão.</p> <p>Ted – Ai...</p> <p>Barulho bebendo algo.</p> <p>Barulho de amassar latas.</p>

	assustada, ainda no chão, se arrastando para trás.	
SEQ 55	<p>Plano geral – Chega um carro branco com a logo do <i>O'Hare</i>, os seguranças se aproximam da porta que abre para cima, lá está o senhor Aloysio lendo um papel que está nas mãos. Ele caminha para fora do carro, os seguranças vão colocando as mãos fazendo uma escada para ele. O prefeito chega até o chão, entrega o papel para um segurança, o microfone para o outro e caminha para perto de Ted que ainda está no chão. Ted faz uma expressão de assustado, Aloysio pega na mão dele e o levanta do chão conversando com eles, abraçando-o e caminhando, mas de repente o solta e estala os dedos, os seguranças se fecham atrás de Ted. <i>O'Hare</i> está na frente e Ted atrás dele, eles conversam, o prefeito passa os dedos no queixo e gesticula, Ted fala, Aloysio vira para ele o segura na camiseta, e fala bravamente, cutucando-o e gesticulando, volta para a frente e dá alguns passos. Ted começa a sair de fininho para o lado, a câmera volta para o prefeito que está próximo ao carro.</p> <p>Plano médio – Aloysio sorri e vira para Ted falando, Ted faz uma expressão de espanto. Duas câmeras se viram para eles.</p> <p>Plano geral – Mostra um outdoor com um bebê.</p> <p>Plano inteiro - E nos seus olhos uma câmera vermelha.</p> <p>Plano geral - Um gato com olhos parecendo binóculos.</p> <p>Plano detalhe – Olhos de Ted arregalados.</p> <p>Plano inteiro - Também vermelho.</p> <p>Plano geral - Ted faz uma cara de susto, Aloysio gesticula falando. Um segurança pega a moto e desentorta seu guidon, o outro pega Ted pela cabeça e o senta na moto. Depois, um deles coloca o capacete em Ted e eles abrem caminho para ele passar. Ele sai com a moto, os seguranças ficam ao lado de <i>O'Hare</i> enquanto este termina de falar, depois fazem para ele (com as mãos) uma escada para subir no carro. Aloysio senta no banco do carro e o segurança fecha a porta, o mesmo sai andando com os seguranças sentados atrás. Ted está no cantinho do muro</p>	<p>Barulho de carro parando.</p> <p>Música de suspense.</p> <p>Aloysio – Oi, Ted, não é?</p> <p>Ted – É, senhor <i>O'Hare</i>.</p> <p>Aloysio – Então, eu soube que ficou interessado em árvores. Mais que história é essa?</p> <p>Ted - É... Como é que o senhor soube disso?</p> <p>Aloysio – (Risos) Há muita pouca coisa aqui em <i>Thneedville</i> que eu não fique sabendo. Seguinte, eu vendo ar fresco para as pessoas, as árvores dão ar de graça, então quando eu ouço alguém falando delas é meio como uma ameaça ao meu negócio.</p> <p>Ted - Eu nem sei do que está falando.</p> <p>Aloysio – Escuta aqui ô moleque, não mete o nariz onde não é da sua conta ou eu vou ser seu pior pesadelo. Eu sou a cabeça do Frankenstein no corpo de uma aranha.</p> <p>Ted - Sei... é... (tosse - raspando a garganta) a minha mãe tá me esperando, então, acho que eu vou...</p> <p>Aloysio – (Risos) É claro, é claro, volta para o seu joguinho em família, a vovó jogou, agora é a sua vez.</p> <p>Ted – E como é que sabe?</p> <p>Aloysio – (Risos) Meu filho tenho olhos em toda parte.</p> <p>Música de suspense.</p> <p>Som de câmera girando.</p> <p>Ted – Hã...</p> <p>Aloysio – A nossa cidade é maravilhosa Ted, é muita coisa divertida para um nível de atenção tão pequeno. Eu acho que não existe nenhum motivo para você quer sair de novo desta cidade, jamais.</p> <p>Barulho de guidon entortando.</p> <p>Barulho da moto sendo colocada</p>

	<p>olhando escondido eles saindo. Quando eles saem, ele pega a moto e vem empurrando, sobe na moto e anda lentamente para conferir se pode prosseguir, para desconfiado, olha para o lado que o carro foi, coloca os óculos e sai acelerando a moto.</p>	<p>no chão. Barulho de sentando na moto. Barulho de moto saindo. Aloysio – Adorei o papo. (Risos). Adorei mesmo, muito educativo. Barulho de passos. Barulho de motores ligando. Barulho de porta se fechando. Barulho de moto acelerando.</p>
SEQ 56	<p>Plano geral – Está de dia, mas a casa de Umavez-ildo continua sombria e com nuvens escuras. Ted sobe correndo o morrinho e as escadas rumo a casa, chega e toca a campainha. A porta começa a tremer e a se abrir, ele corre para o lado e pula caindo no chão, levanta e se limpa falando com Umavez-ildo que aparece na janela. Eles falam um com o outro (Ted em pé do lado de fora da casa, no rumo da janela e Umavez-ildo na janela que fica no alto da casa) gesticulando, a câmera se intercala entre um e o outro, de acordo com a fala e eles se expressam de acordo com o diálogo.</p>	<p>Música de aventura. Barulho de passos rápidos. Som de campainha. Barulho de porta tremendo. Ted – Ah... Barulho de porta girando. Ted – Opa... Barulho de algo caindo no chão. Ted – Ah, fala sério, na boa você tem que mudar essa campainha cara. Umavez-ildo – Ah, sentiu saudade? Ted – O quê? Umavez-ildo – Você voltou porque sentiu saudade, pouquinho. Não foi? Ted – Não, não senti não, eu só vim para ouvir o final da história. Umavez-ildo – Porque está tão interessado em árvore, porque não é como os outros garotos que dançam <i>break</i>, usam calça boca de sino e jogam aqueles videogames. Ted – (risos) <i>Break</i>, tá... Assim, eu tava pensando que de repente seria legal ter uma não sei. Umavez-ildo – Ah!... É uma garota, não é. Ted – O quê?! Não! Umavez-ildo – Não diga. Porque quando um homem faz uma idiotice uma vez é porque é um homem, mas quando ele faz a mesma idiotice duas vezes, é para impressionar uma garota. Ted – Ela não é uma garota, é uma</p>

		<p>mulher, do ensino médio e que ama as árvores e eu vou achar uma para ela.</p> <p>Umavez-ildo – Ah! Que bom ver alguém tão otimista, apesar da realidade.</p> <p>Ted – Obrigado.</p> <p>Umavez-ildo – Tá bem, onde foi que paramos?</p>
SEQ 57	<p>Plano geral – Um lago com árvores em volta e a casa de Umavez-ildo jovem atrás, lá estava noite, nele estão três peixes laranjas. Um vagalume passa voando, um dos peixes salta e o engole, cai dentro da água e fica imerso, quando volta abre os olhos e sai por eles luzes como as emitidas pelo vagalume (só que mais forte – parecendo faróis), ele se vira para os outros dois peixes que estão no lago, eles se juntam assustados.</p>	<p>Som de vagalume.</p> <p>Barulho de peixes na água.</p> <p>Salto de peixe na água.</p> <p>Barulho de vagalume voando dentro do peixe.</p> <p>Gritos de susto dos peixes.</p>
SEQ 58	<p>Plano detalhe – Mão costuram um tecido rosa com uma agulha grande.</p> <p>Plano geral - Umavez-ildo puxa a agulha com a linha e corta com os dentes, em seguida coloca a agulha em uma mesinha que fica ali. Ele está sentado na cama, ao seu lado um relógio despertador, em cima uma luminária. Ele se levanta pega o <i>sneed</i> e coloca sobre uma cadeira de madeira, fala sozinho, boceja, senta na cama, puxa o cobertor e se deita cobrindo, puxa a cordinha da luminária para apagá-la.</p> <p>Plano detalhe – Umavez-ildo com os olhos se fechando.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo dorme, a porta começa a se abrir bem devagar, a cama do jovem se levantada e começa a ser movida, depois aparecem os ursos a carregando. Eles tentam sair com a cama pela porta, mas a cama é mais larga que a porta, então não consegue sair, pois o espaço não é suficiente para a cama passar.</p>	<p>Barulho de dentes cortando a linha.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ah!... isso sim é o <i>sneed</i>, crochê não é coisa de mulherzinha, não senhor (bocejo).</p> <p>Clique da luz apagando.</p> <p>Roncos.</p> <p>Barulho da porta se abrindo.</p> <p>Música de travessura.</p> <p>Som de passos.</p> <p>Barulho dos ursos.</p> <p>Barulho da cama batendo na porta.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Risos) (sonhando).</p>
SEQ 60	<p>Plano geral - Do lado de fora da casa de Umavez-ildo está Lorax, um peixe, o urso menorzinho e um filhote da pata, todos estão sobre o gramado. Ele levanta as mãos fazendo sinal de atenção, enquanto os ursos continuam tentando sair pela porta. Lorax</p>	<p>Lorax – Cuidado, não, não ser... Ahhh... Quem ensinou vocês a roubar uma cama?</p>

	fala gesticulando.	
SEQ 61	<p>Plano geral - Os ursos estão do lado de fora da casa, na frente da janela, passando a cama por ela. Lorax faz gestos de comemoração. A mula chega ao lado dele e o olha com expressão brava, ele pega uma fruta dá para a mula e faz um sinal de silêncio, a mula come a fruta. Lorax e a pata saem andando.</p> <p>Plano geral – Lorax aparece numa paisagem com várias trufulas atrás e com a lua bem grande no meio delas, dá um pulo, os peixes aparecem na frente cantando enquanto ele faz golpes de luta. Os peixes saem de cena, Lorax também e passa na imagem (que está parada na cena) a pata correndo, atrás os ursos carregando a cama, e por último o urso mais gordinho correndo cansado atrás deles, aponta o dedo para o alto.</p>	<p>Música de travessura.</p> <p>Lorax – (risos)</p> <p>Mula relinchando.</p> <p>Lorax – Xiiii...</p> <p>Som de mula mastigando.</p> <p>Música missão impossível.</p> <p>Peixes cantarolando.</p> <p>Lorax – (Som de golpes de luta).</p> <p>Barulho de bichos correndo.</p>
SEQ 62	<p>Plano total – Os ursos estão carregando a cama calmamente, enquanto Lorax os orienta, depois eles colocam a cama no rio com a ajuda dos peixes.</p>	<p>Lorax – Isso devagarzinho...</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Roncos).</p> <p>Barulho da cama entrando na água.</p>
SEQ 63	<p>Plano geral – Umavez-ildo passa sobre o rio flutuando na sua cama, num sono profundo, os bichos estão na beira do rio junto com Lorax e os peixes dentro da água. Um peixe mergulha no rio. Lorax abraça dois ursos. A câmera mostra a cama com Umavez-ildo flutuando no rio e o urso menor junto dele nos pés da cama, ele dá um tchau lá de cima. A câmera se volta para Lorax e os bichos que estão com cara de espanto, Lorax fala se virando para um dos ursos, coloca a mão na boca como se estivesse gritando, os peixes estão todos na margem do rio, Lorax faz um sinal para eles com uma das mãos e todos saem o seguindo, o urso gordo fica para trás.</p> <p>Plano geral – Os bichos vão correndo na margem do rio junto com Lorax, os peixes nadando, todos seguem a cama em que está Umavez-ildo e o urso. Lorax fala com os peixes que seguram o cobertor que cobria o jovem, na tentativa de pará-la, mas o cobertor cai no rio. Umavez-ildo estremece de frio na cama e cruza os braços para tentar se aquecer. Os bichos continuam correndo atrás da cama na tentativa de salvar o ursinho que</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Roncos).</p> <p>Barulho do peixe mergulhando na água.</p> <p>Lorax – Bom trabalho pessoal, eu não conseguiria sozinho.</p> <p>Urso sorrindo.</p> <p>Instrumental de suspense.</p> <p>Lorax – Só pode ser brincadeira. Ele sabe nadar? É claro que ele não sabe nadar! Segura firme pimpolho eu já vou te pegar.</p> <p>Barulho de peixes nadando.</p> <p>Barulho de passos correndo.</p> <p>Urso gemendo.</p> <p>Lorax – O peixinhos, parem essa cama.</p> <p>Barulho de peixes mergulhando.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Gemendo de frio).</p> <p>Ursinho sorrindo.</p>

<p>parece feliz (não entendendo a situação de perigo).</p> <p>Plano médio - Umavez-ildo agarra o ursinho e o abraça. O jovem parece dormir confortavelmente que até abre a boca (ronca).</p> <p>Plano geral - Um urso se deita no chão perto de uma árvore e os outros vão pulando sobre ele para ajudar a subir na árvore, Lorax está em baixo orientando-os. Eles vão subindo no galho da árvore e o mesmo vai se curvando para o rumo do rio, os ursos vão se pendurando uns nos outros para tentar salvar o ursinho. Lorax ainda está no pé da árvore, falando e gesticulando, mas percebe que a trúfula não está curvada o suficiente para alcançar o ursinho. Ele olha para o lado e vê o urso gordinho cheio de comida nos braços, que faz um sinal de negação quando percebe que precisam dele. Lorax sobe empurrando o urso gordinho fazendo com que a árvore se incline.</p> <p>Plano total - A cama com o ursinho vem navegando pelo o rio.</p> <p>Plano geral - Lorax se pendura na ponta sendo segurado por todos os ursos, estende o braço para resgatar o ursinho e ele ao invés de pegar suas mãos passa direto e agarra uma fruta que está na árvore de trás para em seguida comer.</p> <p>Plano médio - Lorax faz uma expressão de irritado e colocando a mão na cabeça.</p> <p>Plano geral - A cama continua navegando com o ursinho e Umavez-ildo pelo rio, uma perna dele cai na água, o que faz a mudança da direção, descendo na correnteza. A câmera se volta para Lorax que faz uma expressão assustada e depois para o ursinho que está em cima do travesseiro de Umavez-ildo que também aparece assustado, os peixes estão cantando em cima de uma pedra no rio. A cama vai passando e os bichos todos correndo na margem do rio, Lorax levanta os braços. O ursinho corre do travesseiro para os pés da cama e esta se vira. Umavez-ildo que estava dormindo aparece molhado pela água e com peixes na cabeça em cima da cama. O jovem tosse, se sacode e olha para frente, onde está o ursinho agarrado nos ferros da cama. Umavez-ildo fala assustado, olha para o lado e vê os bichos correndo</p>	<p>Umavez-ildo jovem - (Ronco) (risos).</p> <p>Lorax - Pulem, pulem, vamos, subam logo, vamos, vão, vão, mais um pouco, mais um pouquinho. Ahhh!... O que foi agora?</p> <p>Urso - Uhum...</p> <p>Lorax - Vai, ajuda aí...</p> <p>Barulho de tronco estralando.</p> <p>Lorax - Aqui pimpolho dá a mão, dá a mãozinha para o Lorax.</p> <p>Ursinho sorrindo.</p> <p>Lorax - Aonde você vai?</p> <p>Barulho de mordida na fruta.</p> <p>Lorax - Ah!... Esses barbalutes.</p> <p>Umavez-ildo jovem - (Roncos),</p> <p>Barulho de algo caindo na água.</p> <p>Lorax - Ah, isso é ruim.</p> <p>Peixes cantarolando.</p> <p>Lorax - Magricela acorda!</p> <p>Ursinho gritando.</p> <p>Umavez-ildo jovem - (Tosse).</p> <p>Ursinho rindo.</p> <p>Umavez-ildo jovem - O que é isso? Onde é que eu estou?</p> <p>Lorax - Olha, temos um problema e está chegando rápido.</p> <p>Barulho de água.</p> <p>Umavez-ildo jovem - Ah!... A gente está no rio. (Gritos)</p> <p>Umavez-ildo e urso - (Risos).</p> <p>Umavez-ildo jovem - Ai, não...</p> <p>Barulho de cachoeira.</p> <p>Umavez-ildo jovem - Faz alguma coisa.</p> <p>Lorax - O socorro já vem...</p> <p>Umavez-ildo jovem - Ai, não... não... não...</p> <p>Lorax - Só um segundo... ai... ai... a...</p> <p>Barulho de pedra caindo.</p>
---	--

	<p>acompanhando a cama. Lorax fala e aponta para frente. Umavez-ildo vira para olhar e nota que na frente tem uma correnteza forte cheia de pedras em volta. O jovem começa a espernear desesperado e a cama desce batendo nas pedras de um lado e de outro. Umavez-ildo agarra nos ferros da cama e o ursinho fica atrás dele se segurando.</p> <p>Plano inteiro – Umavez-ildo com cara de espanto.</p> <p>Plano detalhe - A câmera mostra a visão frontal da correnteza em movimento.</p> <p>Plano geral - Eles chegam ao final da correnteza e a água fica mais calma, fazem uma expressão de tranquilidade. Mas logo avistam algo à frente e fazem uma cara de espanto, a câmera mostra uma catarata muito grande, na qual a cama vai se aproximando. Todos começam com uma expressão de desespero. Umavez-ildo tenta remar contra a correnteza com o travesseiro. Lorax grita para ele, olha para os lados e para cima e vê uma pedra. Umavez-ildo está desesperado em pé na cama segurando na cabeceira de ferro, o ursinho em cima do seu pescoço. Lorax corre com um pedaço de madeira na mão e coloca-o embaixo da pedra, em seguida pula sobre ela e a pedra rola morro a baixo, bate em uma parte do morro e é lançada para o alto, caindo na ponta da cama. Umavez-ildo voa para o alto e o ursinho também, o jovem o agarra no ar, a cama cai na cachoeira e Umavez-ildo cai com o urso em cima do gramado desmaiado. O urso levanta, caminha em cima dele e desce. Todos os bichos estão olhando para Umavez-ildo, Lorax agarra os bigodes e caminha para perto dele, levanta a mão do jovem pela manga, bate em seu rosto, faz respiração boca a boca e nenhuma reação de Umavez-ildo. Os ursinhos os observam.</p> <p>Plano americano – O jovem não manifesta reação com as tentativas de salvamento, até sua cabeça cai para o lado com a língua para fora. Lorax pega dois ursinhos que estavam ai, esfrega um no outro e deles começam a sair faíscas de eletricidade. Ele coloca os dois no peito de Umavez-ildo que acorda de uma vez, ficando sentado, os ursinhos saem tontos para o lado e os demais bichos ficam observando.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Gritos).</p> <p>Urso gritando.</p> <p>Barulho caindo no chão.</p> <p>Barulho do urso andando.</p> <p>Lorax – Oh! Não... Acorda, acorda.</p> <p>Ursos dando eletricidade.</p> <p>Lorax – Para trás.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ai... (Risos) Eu estava indo para a luz e você me puxou de volta e aqui estou eu. Você salvou a minha vida.</p> <p>Lorax – É, eu sei, tá, mas não foi nada de mais.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Mas é claro que foi, olha, eu quase cai naquela catarata. Espera aí, na minha cama. Como é que minha cama foi parar no rio?</p> <p>Lorax – Ah!... Pois é... é... é... Na verdade eu... Eu coloquei a sua cama na água.</p> <p>Barulho caindo no chão.</p> <p>Lorax – Eu não queria te fazer mal, só queria que você saísse flutuando numa boa. Olha todo mundo aqui precisa das árvores e você está derrubando elas, então temos um belo problema.</p> <p>Barulho de passos.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Tudo bem, olha, eu juro que daqui em diante eu nunca mais vou derrubar outra árvore. Eu prometo!</p> <p>Lorax – Obrigado! Mas eu vou ficar de olho em você.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ótimo! Olha, eu tenho um dia importante amanhã então eu vou dormir um pouco.</p> <p>Barulho de alguém bocejando.</p> <p>Barulho do ursinho.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Assim que eu encontrar a minha cama.</p> <p>Barulho de choque.</p>
--	---	--

	<p>Plano médio – Umavez-ildo fala gesticulando, agarra Lorax e o abraça, os dois conversam. O jovem segura Lorax o indagando e o solta, ele cai de volta no chão.</p> <p>Plano geral – Lorax está à frente dos bichos que estão todos juntinhos, o jovem está de pé e caminha de costas para eles, Lorax continua falando e gesticulando. Umavez-ildo está parado escutando, o ursinho se aproxima, agarra a barra da calça dele e ele se abaixa pegando-o no colo e faz um sinal de promessa (uma mão no peito e outra para cima). Todos os bichos fazem uma expressão de satisfação, ele sai caminhando, bate na cabeça de Lorax e sai bocejando. O ursinho vai atrás dele e Lorax o agarra e coloca-o de lado. Umavez-ildo volta com os braços para baixo (parecendo cansado) e passa para o outro lado. O ursinho encosta no peixe e da um choque nele, que cai imediatamente.</p>	
SEQ 64	<p>Plano geral – Um jardim com árvores coloridas (trúfulas), morros cheio de flores, um campo todo com gramado verde e no meio a casa de Umavez-ildo, branca com detalhes em azul. Em cima da copa de uma trúfula com folhas rosas estão três peixinhos abraçados, eles em sintonia abrem a boca (imitando o som de um galo).</p>	<p>Pássaros cantando.</p> <p>Som de galo cantando.</p>
SEQ 65	<p>Plano médio – Umavez-ildo deitado na cama e ao seu lado um despertador, ele se vira, abre os olhos e vê o Lorax dormindo e roncando ao lado. Se levanta assustado gritando, Lorax também acorda gritando e no susto dá um soco no rosto do jovem. Ele coloca a mão no nariz e fala com Lorax, olha para frente e faz uma expressão de desanimo.</p> <p>Plano geral – O quarto está cheio de bichos por todos os lados, em cima dos móveis, da geladeira, das prateleiras, todos dormindo. Um ursinho que está na cama ao lado de outro se assusta e cai no chão.</p> <p>Plano médio – Umavez-ildo está falando com Lorax, os dois ainda em cima da cama, Lorax pega uma meia suja que está na cama e mostra, uma gota pinga no nariz do jovem.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo olha para cima e vê um urso dormindo em sua luminária e babando. Ele limpa o rosto com a mão e</p>	<p>Lorax – (Ronco).</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Grito).</p> <p>Lorax – (Grito).</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ai... espera ai é... Hã... É... O que... Uma pergunta, o que eles estão fazendo aqui?</p> <p>Espirro.</p> <p>Umavez-ildo jovem – E outra, se me permite, o que você está fazendo aqui?</p> <p>Lorax – Ah!... Pois é, depois do incidente de ontem achamos a sua meia e viemos devolver, mas quando chegamos você estava mimindo.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ah, exatamente, e o sono é o jeito do corpo falar que tá na hora de todo mundo se mandar.</p> <p>Lorax – Eu sei, mas você tava</p>

	<p>conversa com Lorax, cutuca com o dedo o rosto dele. Lorax responde juntando as mãos e alisa um livro que está ao lado da cama empilhado em outros livros com um ursinho dormindo dentro.</p> <p>Plano médio – Umavez-ildo se levanta da cama falando e gesticulando demonstrando não acreditar, vira para trás e vê três peixinhos, dois estão dormindo (um no copo do liquidificador e um em uma tigela) e o outro tomando banho dentro da xícara dele (está se ensaboados). Ele gesticula falando com eles e sai.</p> <p>Plano geral – Em cima de uma prateleira tem uma galinha sobre uma vasilha de alumínio, ela está fazendo força, duas galinhas se aproximam dela. Umavez-ildo faz uma expressão de nojo, atrás dele estão alguns bichos em cima das coisas, alguns deles aplaudem. A galinha desce da vasilha e lá está um ovo, ela bate na mão de outra que está ali por perto.</p> <p>Plano detalhe – Sobre uma mesa de madeira está uma pasta de creme dental e uma escova de dente azul, Lorax aproxima a mão para pegá-la.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo está sentado no chão todo descrente, atrás dele está um móvel e vários bichos em cima dele, todos saltitando. Lorax passa na frente segurando a escova de dente e penteando o bigode com ela, joga-a cheia de pêlos na frente de Umavez-ildo. O jovem levanta a escova segurando na ponta dos dedos e faz uma cara de nojo, levanta a outra mão para que Lorax pare.</p> <p>Plano médio – Lorax está com a mão direita segurando o puxador de inox da geladeira branca, olhando para trás, falando e gesticulando.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo está de pé, com o corpo um pouco inclinado para frente, falando, movendo as mãos e dando alguns passos em direção a Lorax, que coloca as duas mãos na cintura depois junta as duas mãos, se vira para trás e abre a geladeira. Lá dentro está o urso mais gordinho deitado na prateleira do meio comendo manteigas e outros ursos por todas as partes do interior dela. Lorax fala e fecha a geladeira. Umavez-</p>	<p>mimindo tão bem, e lá fora estava frio, e a gente acabou dormindo, nada de mais.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Nada de mais, nada de mais... Ah! Tá bom.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ah... Olha só, essa aí é minha xícara preferida, então... Ai, não deixa pra lá.</p> <p>Som de fazendo força.</p> <p>Barulho botando o ovo.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Eca...</p> <p>Som de aplausos e gritos.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Isso aí é... Na minha tigela?</p> <p>Barulho de toque das mãos.</p> <p>Lorax – Para que serve isso, você nem tem bigode.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Argh... Tá legal, já chega.</p> <p>Lorax – Espera aí, não fizemos um trato ontem à noite?</p> <p>Umavez-ildo jovem – Sim, fizemos, e eu disse que não ia derrubar mais nenhuma árvore.</p> <p>Lorax – E eu disse que ficaria de olho em você. Tô faminto, o que é que tem para o café?</p> <p>Barulho engolindo algo.</p> <p>Lorax – (Risos) Acho que o café já era.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Arghh... Quer saber, eu tenho que trabalhar viu, é, eu tenho que ir para a cidade vender o meu <i>sneed</i>.</p> <p>Lorax – (Risos) Você cortou a minha árvore para fazer esse pedaço de lixo.</p> <p>Umavez-ildo jovem – O quê? Lixo? Ah! Não... Ah! Não... Você não está entendendo, este é um produto revolucionário que vai mudar o mundo inteiro para sempre, tem um milhão de utilidades.</p> <p>Música instrumental animada.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Olha só, uma</p>
--	--	--

	<p>ildo coloca as duas mãos no rosto, tira as roupas, se troca, pega o <i>sneed</i> que está na cadeira. Lorax sorri apontando para ele. O jovem se move com o tecido nas mãos, vai de um lado para o outro na cena, empurra os ursinhos que estão sobre uma mesa, coloca o urso mais gordinho em cima dela fazendo demonstração de uma roupa de banho e puxa o <i>sneed</i> despindo-o. Aparece próximo ao chão onde tem pegadas sujas, peixinhos estão do lado observando, ele passa o tecido sobre as pegadas limpando-as. Depois vai próximo a mesa onde tem uma jarra com água e um peixe dentro, coloca o <i>sneed</i> dentro da mesma e este absorve a água.</p> <p>Plano médio - A câmera se volta para Lorax e o chapéu com o tecido todo molhado e pingando água é colocado na cabeça dele.</p> <p>Plano geral - Umavez-ildo fala olhando para Lorax que dá um pulo e joga o <i>sneed</i> em cima dele. Lorax arruma as sobrancelhas e o jovem sai com o tecido enrolado no pescoço, abre a porta, pega sua guitarra (coloca apoiada nos ombros), bate os dedos nas cordas e fecha a porta.</p>	<p>roupa de banho. Por acaso convidados indesejáveis sujaram o seu chão?! O <i>sneed</i> é a solução perfeita para isso! Oba, oba, oba, mas espere... Ainda tem mais, graça a suas microfibras naturais, o <i>sneed</i> é super absorvente e também pode ser um chapéu.</p> <p>Barulho de pano encharcado e pingando.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Mas acho melhor torcer primeiro.</p> <p>Lorax – Então vai, vai, tá esperando o quê? Ah!... Mas ninguém vai comprar essa coisa.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Valeu a dica, mas acontece que você não faz parte do meu público alvo, esquisitão.</p> <p>Lorax – Vai levar a guitarra?</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ah! É... É... Eu fiz um <i>jingle</i> também, ele vai arrebentar, vai vender muitos <i>sneed</i>... É...</p> <p>Barulho de porta fechando.</p>
SEQ 66	<p>Plano geral – Vista da cidade, na praça com árvores coloridas em volta, pessoas passando, no meio da praça tem um coreto e lá está Umavez-ildo tocando sua guitarra com o <i>sneed</i> enrolado no pescoço.</p> <p>Plano americano – Umavez-ildo canta e toca sua guitarra, até que um tomate acerta o seu rosto.</p> <p>Plano geral – As pessoas estão à frente rindo e apontando para ele.</p>	<p>Som de guitarra.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (cantando) Todo mundo quer um <i>sneed</i>, ninguém nunca viu tão bom.</p> <p>Barulho de algo sendo jogado.</p> <p>Risos das pessoas.</p>
SEQ 67	<p>Plano médio – Umavez-ildo no alto da janela, falando e gesticulando.</p>	<p>Umavez-ildo – Infelizmente eu não vendi nada no primeiro dia.</p>
SEQ 68	<p>Plano geral – Umavez-ildo ainda tocando a sua guitarra e algumas pessoas o assistindo. Uma criança aproxima dele agarra a guitarra e começa puxá-la, até que a alça da guitarra arrebenta. Ela pega a guitarra e bate contra um pilar do coreto. Enquanto Umavez-ildo a observa ajoelhado no chão apontando o dedo para ela.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – O <i>sneed</i> é bom, o <i>sneed</i> é legal... aeeee...</p> <p>Barulho da guitarra batendo contra o ferro.</p> <p>Gritos de comemoração.</p>
SEQ	<p>Plano médio - Umavez-ildo no alto da</p>	<p>Umavez-ildo – E nem no segundo.</p>

69	janela, falando.	
SEQ 70	<p>Plano geral – Umavez-ildo está segurando o ferro do coreto, a mula atrás dele, e atrás algumas casinhas de pedra. Outro tomate é lançado contra o rosto dele, ele limpa com a mão, outro é lançado, ele se abaixa e a mula come o tomate, as pessoas que estão na frente têm as mãos cheias de tomates e lançam contra ele, enquanto ele desvia. As pessoas fazem fila ao lado da banca de tomates até uma mulher com carrinho de bebê e uma freira, todos com a intenção de acertá-lo.</p> <p>Plano americano – Umavez-ildo fala gesticulando, irritado, desce do coreto.</p> <p>Plano geral – Várias pessoas estão unidas para acertá-lo com os tomates, a criança segurando o braço de sua guitarra, todos fazem uma expressão desanimada quando ele sai.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo vem andando com o <i>sneed</i> na mão numa esquina, um fusca está passando pela rua, casas do outro lado. Ele pega o tecido e joga para o lado. A câmera mostra um banco com uma mulher loira sentada nele, do lado uma bolsa e do outro um saco de lanche com um copo. O <i>sneed</i> cai na cabeça dela tampando os olhos, ela lança o livro que tinha nas mãos para o lado e tenta tirar o tecido dos olhos que por acidente vira um chapéu.</p> <p>Plano inteiro - Ela sacode a cabeça e os cabelos dela que estavam presos se soltam. Ela olha para cima.</p> <p>Plano geral - Lá está um rapaz bonito com cabelos castanhos e óculos escuros, ele segura o canto dos óculos e o abaixa, está com um pé sobre o banco e com o braço apoiado nesta perna. Duas moças se aproximam, uma delas está com uma câmera fotográfica tirando foto, elas gesticulam falando com a mulher loira que sorri colocando as mãos no joelho.</p>	<p>Barulho de tomate batendo no rosto.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ah!... Ah! não peraí...</p> <p>Umavez-ildo (voz off) – Nem no terceiro, nem no quarto, nem no quinto.</p> <p>Barulho de tomates sendo jogados.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ai, ai, ai, ai...</p> <p>Pessoas conversando junto.</p> <p>Umavez-ildo (voz off) – Até que enfim...</p> <p>Umavez-ildo jovem – Já chega, olha, quer saber, eu desisto dessa coisa.</p> <p>Fundo musical instrumental.</p> <p>Multidão – Aaaah!...</p> <p>Umavez-ildo jovem – Minha família tinha razão, eu desisto.</p> <p>Mulher loira – Ah!...</p> <p>Música de encantamento.</p> <p>Rapaz – Nossa que chapéu maneiro.</p> <p>Moça – Ai, meu Deus, eu quero pra mim.</p> <p>Barulho de flash de câmera.</p> <p>Moça com a câmera – Com isso aí você é da minha turma.</p> <p>Mulher loira – (Risos).</p>
SEQ 71	<p>Plano geral – No jardim, com árvores coloridas, Lorax está sentado junto com um urso, um peixe e um patinho jogando cartas. Umavez-ildo vem descendo o morro com sua mula, os dois cabisbaixo, a mula carregando a plaquinha do <i>sneed</i>. Lorax vê Umavez-ildo</p>	<p>Lorax – Hum... (risos) Aaaah!... Ei, cadê o seu <i>sneed</i>, vendeu?</p> <p>Umavez-ildo jovem – Oi, é, não, não, não, eu não consegui vender, parece que era moderno demais, eu acho.</p>

	<p>chegando e fala com ele, a mula segue e o rapaz que vai em direção a Lorax, sacudindo a cabeça em sinal de negação e ajoelha com uma perna perto de Lorax que fala com ele balançando as cartas em sua direção, continuam conversando, o patinho pega uma carta que o peixinho está agarrado e o peixinho abre a boca em sinal de contrariedade.</p>	<p>Lorax – Você deu tudo de si, não é, vai fazer o que? Anda senta aqui, joga com a gente. Umavez-ildo jovem – Ah! Tão jogando o quê? Lorax – Eu jogo pôquer, ele joga canastra e aquele tá com fome. Som de pato.</p>
SEQ 72	<p>Plano detalhe – Frigideira com uma panqueca dentro sendo movida por uma colher. Plano Geral – Umavez-ildo está na cozinha, com um ursinho segurando um prato com panquecas e a mula o olhando pela janela. A cozinha tem prateleiras com alguns utensílios, ele está usando um avental cor de rosa por cima da roupa, segura na alça da frigideira, sacode-a e joga a panqueca para cima, girando-a no ar, pega duas panquecas repete o movimento, vira de costas pega as panquecas na colher. As panquecas voam pelo ar e caem num pratinho que o ursinho está segurando, lá já estão várias delas e ele tenta se equilibrar. Umavez-ildo pega o prato da mão dele, o cutuca e aponta para o prato, caminha em direção à cama, lá estão todos os bichos amontoados em cima dela, deitados, caídos para o lado. Lorax se levanta e faz um sinal pedindo as panquecas. Umavez-ildo faz uma expressão de satisfação quando tudo começa a tremer, ele agarra o prato de panquecas, os bichos na cama tremem e um dos ursos cai no chão.</p>	<p>Som de algo fritando. Umavez-ildo jovem – (Cantarolando) Panqueca, panquequinha. Barulho de panquecas caindo sobre o prato. Umavez-ildo jovem – (Risos) Quem topa mais uma rodada? Sons do urso. Lorax – Tudo bem, passa pra cá. Umavez-ildo jovem – É isso aí. Barulho de coisas caindo e tremendo. Umavez-ildo jovem – O que está acontecendo?</p>
SEQ 73	<p>Plano geral – Umavez-ildo passa pela porta, a mula está parada do lado dela, os bichos saem todos atrás dele. Ele coloca a mão sobre os olhos para tampar a claridade e faz uma expressão de espanto, os bichos vem parando todos atrás dele.</p>	<p>Música de suspense. Barulho dos bichos correndo. Umavez-ildo jovem – Ah não, olha só que multidão.</p>
SEQ 74	<p>Plano geral – Várias pessoas se aproximam, caminhando no campo gramado com árvores, a câmera se aproxima deles, que continuam caminhando. A imagem se volta para Umavez-ildo e os bichos. Todos os animais saem correndo e ficam ali parados Lorax e Umavez-ildo, os ursinhos se escondem nas</p>	<p>Fundo musical. Multidão – (Cantando) Aaaaaah!...</p>

	moitas de plantas.	
SEQ 75	<p>Plano geral – Pessoas vem cantando e caminhando, fazem uma coreografia batendo palmas e levantando os braços. A câmera mostra Lorax que está no colo de Umavez-ildo, os dois se abraçam e se olham assustados. No meio da multidão tem um gato em cima da cabeça de um carinha com um capacete azul, a criança que quebrou a guitarra está no pescoço de um homem careca, todos continuam andando e cantando, se aproximando da casa.</p> <p>Plano médio - A mulher loira caminha com o <i>sneed</i> na cabeça, do lado dela um homem loiro pega o tecido, o estica para o alto com os dois braços. Depois, uma mulher sobe no <i>sneed</i> fazendo acrobacias com as pernas para o ar, ele roda o tecido a mulher se solta e faz acrobacias segurando em uma mão só do homem que joga o <i>sneed</i> para o lado.</p> <p>Plano médio - Uma criança pega o <i>sneed</i> e faz dele um saco para pegar borboletas passa de um lado para o outro seguindo as borboletas azuis que estão voando perto dele. Um homem gordo puxa a criança pelo <i>sneed</i> e o tecido se enrola todo na cintura dele juntamente com a criança. O homem segura as duas pontas e se esfrega, junto está a criança que também se balança toda, puxa para o lado e se solta.</p> <p>Plano geral - Continuam dançando, fazendo coreografias, enquanto Umavez-ildo e Lorax os observam, todos balançam os braços, uma freira salta com as pernas abertas sobre eles e depois o ursinho gordo também salta no fundo. As pessoas levantam os dinheiros e Umavez-ildo agora também dança no meio deles, uma das pessoas que dançam coloca o jovem nos ombros, Lorax observa com uma expressão brava e junto dele está um ursinho que também dança. Umavez-ildo ainda no alto fala ao telefone, começa a pegar o dinheiro das mãos das pessoas, fala novamente e joga os braços para cima (comemorando). Umavez-ildo fica olhando, uma das notas passa na frente da câmera.</p>	<p>Multidão – (Cantando) Todo mundo quer um <i>sneed</i>, ninguém nunca viu tão bom assim. <i>Sneed</i> é bom, <i>sneed</i> é legal, é muito especial.</p> <p>Mulher loira – Meu chapéu de arrasar.</p> <p>Homem loiro – Corda bamba para se equilibrar.</p> <p>Criança – As borboletas vão pegar.</p> <p>Homem gordo – E é bom para exercitar.</p> <p>Multidão – (Cantando) Todo mundo quer um <i>sneed</i>, ninguém nunca viu tão bom assim. <i>Sneed</i> é bom, <i>sneed</i> é legal...</p> <p>Umavez-ildo jovem – Olha aí, ninguém vai me segurar. Mãe, oi, sou eu, eu disse que ia ser um sucesso. Você tem que trazer toda a família para cá agora, vamos ficar ricos.</p> <p>Barulho de caixa registradora.</p> <p>Umavez-ildo jovem – O que foi? É que eu vou precisar de muita ajuda, relaxa.</p>
SEQ 76	Plano geral – Visão do alto da casa, placas que indicam direção nas ruas, pessoas	Barulho de moto acelerando.

	<p>caminhando na calçada. Ted vem com sua avó na moto, ele pilotando e ela na garupa, eles sobem a rua. Ted conversa com ela olhando para o lado, enquanto passam na frente de uma pizzaria e param na frente de um mercado com uma placa grande escrita <i>Mini Mart</i>. Norma desce da moto, fala com ele e caminha em direção à porta do mercado.</p> <p>Plano médio - Ted fica do lado de fora esperando, avista algo e levanta os óculos, segura no guidon da moto com uma mão e acena com a outra.</p> <p>Plano geral - Audrey está passando pela calçada, atrás dela um chafariz, ela segura duas latas de tinta uma em cada mão, vê Ted e fala com ele, depois vem caminhando em direção a ele, que faz charme para ela. Norma chega e pula na garupa da moto de Ted, Audrey observa, ele fala com a avó gesticulando, acelera a moto e sai. Audrey fica parada olhando para eles.</p>	<p>Norma - E ele já te contou como conseguir uma árvore?</p> <p>Ted - Na verdade não, mas eu acho que já, já, ele vai chegar nesse pedaço. Chegamos.</p> <p>Norma - O quê? Eu já volto.</p> <p>Ted - É ela... Oi Audrey.</p> <p>Audrey - Ah!... Oi Ted, qual é a boa?</p> <p>Ted - Ah, sei lá. Eu tô dando um role, curtindo a <i>vibe</i>, eu e os meus pensamentos.</p> <p>Norma - Oh! É dessa mocinha de quem você fala tanto.</p> <p>Ted - Tá vovó, para de inventar história.</p> <p>Norma - Nossa ela é mais bonita de que...</p> <p>Ted - Ah! Tá bom. Vamos embora.</p>
SEQ 77	<p>Plano geral - Ted está na moto, já de óculos, pilotando, sua avó na garupa segurando o saco de compras. Eles passam por árvores artificiais, pela praça onde tem a estátua do prefeito Senhor <i>O'Hare</i>.</p>	<p>Ted - Vamos lá vovó, vou deixar você em casa.</p>
SEQ 78	<p>Plano geral - Audrey vai caminhando pelo jardim, passa pela lateral da sua casa, ainda está carregando as duas latas de tinta, outras duas estão jogadas no chão. Ao chegar no fundo ela olha para a parede, faz uma expressão de espanto e deixa as latas cair. A parede da sua casa está toda mal pintada de cinza com uma placa que diz <i>Courtesy of O'Hare, inc.</i></p> <p>Plano inteiro - Audrey coloca a mão na boca.</p>	<p>Música instrumental.</p> <p>Barulho de latas caindo no gramado.</p> <p>Audrey - Ah!... Com os comprimentos da empresa <i>O'Hare</i>, ah!...</p>
SEQ 79	<p>Plano geral - Ted vem na sua moto, passando por uma rua estreita, na saída da cidade. Para a moto olhando para cima e desce dela, estaciona no canto da rua, vai até o botão que abre a saída da cidade, lá está uma placa escrita <i>Property of O'Hare inc.</i>. Ted se aproxima da placa, coloca as mãos sobre ela, tenta arrancá-la, dá um soco na placa e se vira para trás olhando a cidade. Em volta casas altas, telhados e morros, ele vem</p>	<p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Música de suspense.</p> <p>Ted - Propriedade do <i>O'Hare</i>.</p> <p>Barulho de soco na lata.</p> <p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Ted - Isso.</p> <p>Mulher gritando.</p>

	<p>na sua moto acelerando, sobe em uma rampa, a moto gira e ele entra pela janela de uma casa, tem um homem tomando banho em uma banheira, ele grita assustado. Ele sai pela porta montado na moto e o proprietário da casa joga nele um patinho. Ele sobe a escada da casa e sai por outra janela, vem derrapando na laje de outra residência, passa acelerado por ela, sobe no telhado vermelho de outra casa, salta com a moto para numa rua que fica do lado externo de uma torre, sobe essa serra e salta novamente passando pelo o muro da cidade. Ted desce através desse muro de metal, o farol ganha destaque porque começa a escurecer, a moto dá uma pancada no chão e Ted segue em frente.</p>	<p>Ted – Desculpa, desculpa...</p> <p>Barulho de bichinho de plástico.</p> <p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Ted – Que visão tenebrosa. Ai...</p> <p>Barulho de gritos de comemoração.</p> <p>Barulho de moto acelerando</p> <p>Barulho de moto batendo no chão.</p> <p>Ted – Uhul!...</p> <p>Ted – (Gritando) (sorrindo).</p>
SEQ 80	<p>Plano geral – Ted chega à casa de Umavez-ildo, vem caminhando segurando nas mãos um pacote de marshmallow, coloca a mão próxima a boca, falando com Umavez-ildo que está na janela. Ele bate palmas, a corneta desce e Ted despeja os marshmallow nela na qual rapidamente Umavez-ildo suga e come todos. Umavez-ildo está segurando a corneta, mastiga os marshmallows, fala gesticulando.</p>	<p>Ted – Oi, voltei.</p> <p>Umavez-ildo – O que você tem ai? Uhul! Marshmallow!</p> <p>Barulho da corneta descendo.</p> <p>Barulho comendo o marshmallow.</p> <p>Ted – Nossa!</p> <p>Umavez-ildo – Obrigado, Ted. (Mastigando) Agora imagine a cena.</p>
SEQ 81	<p>Plano geral – Um urso está segurando o tronco da trúfula, mais em cima no tronco está um peixe tentando colher uma fruta, ele se pendura na fruta e fica tentando mordê-la. A câmera vai subindo para o topo da árvore e lá estão três ursos, um deitado dormindo e os outros dois sentados, as árvores começam a se balançar.</p>	<p>Umavez-ildo (voz off) – O sol brilhando, o céu azul, um dia perfeito, mas daí para a frente tudo iria piorar.</p> <p>Barulho de árvores balançando.</p>
SEQ 82	<p>Plano geral – A mula está sobre o gramado, atrás dela as árvores começam a balançar, no meio delas sai um carro, na frente do carro está pregado um peixinho desesperado, o carro vem andando entre as árvores, batendo nos galhos, bem acelerado, até que para.</p> <p>Plano detalhe – O peixinho está boquiaberto e cai da frente do carro.</p> <p>Plano geral - O carro está parado, Umavez-ildo e os bichos andam em direção a ele, a porta do carro se ilumina e começa a se abrir. Umavez-ildo, Lorax e os ursos observam, Lorax dá alguns passos para frente, um urso menor está atrás das pernas de Umavez-ildo.</p>	<p>Buzina musical.</p> <p>Peixinho gritando.</p> <p>Carro acelerando e freando.</p> <p>Barulho de porta se abrindo.</p> <p>Tia Grizelda – Que lixão!</p> <p>Umavez-ildo jovem – E aí tia Grizelda.</p> <p>Irmão de Umavez-ildo – (Risos) Oh gente, olha só, vai pegar.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Não Bred, isso aí não, é... Ih! Já era.</p> <p>Irmão de Umavez-ildo – Pega...</p>

	<p>A porta se abre, uma luz saindo de dentro do carro, e uma pessoa na porta, por causa da luz aparece apenas a sombra dessa pessoa, quando sai é a tia de Umavez-ildo.</p> <p>Plano médio – A tia Grizelda usando seu chapéu roxo com uma pena branca, e um cachecol também roxo.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo acena, a tia caminha, do carro sai os irmãos gêmeos, um deles pega o ursinho, aponta para frente, o outro corre, Umavez-ildo levanta os dedos falando com os irmãos. O gêmeo que está com o urso na mão lança-o para o alto, enquanto o outro corre no meio das árvores até que tromba com uma delas e cai para trás, o urso cai nas folhas da árvore se agarra e escorrega caindo em cima do rosto do irmão. O gêmeo que lançou o urso sorri fala com Umavez-ildo e bate na mão dele, Umavez-ildo fica olhando e segura o punho fazendo expressão de dor. A mãe do rapaz desce do carro, vem falando com ele e gesticulando, ele sorri, ela caminha até ele e aperta suas bochechas e o beija. Lorax mexe no nariz do cachecol em forma de bicho que está enrolado no pescoço da mãe de Umavez-ildo.</p> <p>Plano geral - A mãe do jovem fala com ele e olha para o pai que também já desceu do carro. O pai abre os braços caminha até Umavez-ildo e o abraça, agarrado em seu pescoço, eles continuam o diálogo, o rapaz pega seu pai e o tira do seu pescoço. Eles conversam, a mãe de Umavez-ildo chama os irmãos, um deles está com o urso na mão para arremessar, ele para a mão e o ursinho cai no chão. O outro vem correndo quando o ursinho está levantando e o atropela.</p>	<p>Irmão gêmeo – Vou pegar, vou pegar.</p> <p>Barulho de trombada com a árvore.</p> <p>Irmão de Umavez-ildo – (Risos) Ele deu com as fuças na árvore.</p> <p>Barulho de tapa.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ai...</p> <p>Mãe de Umavez-ildo – Zildinho, é você?</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ah! Mãe...</p> <p>Mãe de Umavez-ildo - Aí está ele, coisa mais linda e recém bem sucedida da mamãe... (beijo) A gente sempre botou fé em você, não é?</p> <p>Pai de Umavez-ildo – Craro, eu sou fã desse cara.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Mas você sempre dizia que eu era um zero a esquerda, lembra?</p> <p>Mãe de Umavez-ildo – Ah! Para, eu só estava querendo motivar você.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Obrigado por esclarecer porque, isso me deixou realmente magoado por muito, muito, tempo. Enfim, estão todos aqui trabalhando para mim e isso é muito legal e então mãos a obra.</p> <p>Mãe de Umavez-ildo – Brad, Chat, preparem o carro. Quer parar de arremessar esse urso.</p> <p>Barulho do urso caindo no chão.</p>
SEQ 83	<p>Plano geral – O gêmeo se aproxima do carro.</p> <p>Plano detalhe - Mão apertando um botão vermelho.</p> <p>Plano geral - O carro da família começa a estremecer e vai se abrindo, as partes de cima se desdobram sobre as árvores que estão ali, ele vai se abrindo todo para o lado e para cima, se transformando em uma casa, a janela se abre e dela sai um varal com roupas.</p> <p>Plano total – Lorax observa a transformação do carro.</p>	<p>Barulho batendo no botão.</p> <p>Barulho de sirene.</p> <p>Música de fundo.</p> <p>Barulho das árvores balançando.</p> <p>Barulho da casa se abrindo.</p> <p>Barulho do pássaro batendo na antena.</p> <p>Lorax – O quê? Não, não, não... peraí, peraí, tempo, para trás, nem mais um passo. Ninguém vai se</p>

	<p>Plano geral - A casa também apresenta piscina, ombrelones, balanço e churrasqueira. Um passarinho que vem voando sobre a residência bate na antena e cai.</p> <p>Plano total - De um pequeno buraco na casa sai um galo para enfeitar a entrada da casa.</p> <p>Plano geral - A casa é grande e possui as cores azul e branco com alguns detalhes em laranja. Lorax fala e gesticula com movimentos de negação, demonstra insatisfeito com os acontecimentos. Umavez-ildo está olhando para cima, e todos da família parados a sua frente, Lorax aponta para eles, a tia Grizelda fala com ele e começa a caminhar em sua direção. Lorax também caminha em direção a ela, eles fazem movimentos de luta. Umavez-ildo caminha até ambos e fala, se abaixa perto do Lorax, coloca a mão em seu ombro e fala com sua família (apresentando-o), Lorax responde. O jovem pega Lorax, o coloca um pouco para trás e vai empurmando-o, fala gesticulando.</p> <p>Plano médio - Umavez-ildo explica para Lorax seus objetivos e para isso usa os gestos e a fala.</p> <p>Plano total - Lorax fala, vira as costas e sai caminhando lentamente.</p> <p>Plano inteiro - Umavez-ildo com semblante pensativo.</p>	<p>mudar para cá, vão embora, adeus.</p> <p>Tia Grizelda - Quem convidou esse amendoim de pelúcia gigante.</p> <p>Lorax - Está me chamando de amendoim, é? Eu te dou um supapo.</p> <p>Umavez-ildo jovem - Ou peraí, você não vai bater em uma mulher, não é?</p> <p>Lorax - Hâ?! Isso é uma mulher?</p> <p>Umavez-ildo jovem - É, tá bom pessoal, tudo bem, sem estresse não vamos começar com o pé esquerdo. Ah! Família, esse é meu amigo.</p> <p>Lorax - Conhecido...</p> <p>Umavez-ildo jovem - É, conhecido chegado, o Lorax, ele fala pelas árvores.</p> <p>Lorax - Isso mesmo, e em nome das árvores, caiam fora.</p> <p>Umavez-ildo jovem - Será que você podia ser mais legal, é a minha família, eu preciso da ajuda deles para crescer a minha empresa, tá bem?!</p> <p>Lorax - Crescer?</p> <p>Umavez-ildo jovem - É... Você acha que é só uma operação mixuruca de fundo de quintal? Eu tenho planos, grandes planos, uma visão, um mundo cheio de <i>sneed</i>, vai ser show.</p> <p>Lorax - Ai, pra que lado a árvore cai?</p> <p>Umavez-ildo jovem - Ah!... Para baixo.</p> <p>Lorax - Ela cai para onde ela se inclina, cuidado para onde você se inclina.</p> <p>Música triste.</p>
SEQ 84	<p>Plano geral - Umavez-ildo está sentado em uma cadeira, dentro de sua casa no rumo da janela, a sua frente tem uma prancheta, ele está desenhando.</p> <p>Plano americano - Na tela a imagem de uma fábrica.</p> <p>Plano médio - Ele olha para o desenho, mexe a caneta, coloca-a na boca. A mãe de Umavez-ildo aparece na janela, os dois conversam, no fundo passa um carrinho de madeira cheio de folhas das trúfulas e seu pai</p>	<p>Barulho de lápis riscando.</p> <p>Umavez-ildo jovem - Caramba, olha só isso, é incrível, eu tô tão orgulhoso de mim.</p> <p>Mãe de Umavez-ildo - Zildinho, temos um pequeno problema.</p> <p>Umavez-ildo jovem - Problema!</p> <p>Mãe de Umavez-ildo - Uhum!... É, a produção de <i>sneed</i> tá muito devagar.</p>

	<p>o empurrando.</p> <p>Plano geral – Os irmãos estão de fora, um está com uma pinça na mão puxando folha por folha da árvore, o outro corre com uma folha na mão e a coloca no carrinho, volta correndo.</p> <p>Plano médio – Umavez-ildo do lado de dentro da casa sentado na cadeira e a mãe do lado de fora observando, eles começam a conversar.</p> <p>Plano inteiro - A câmera mostra a mãe de Umavez-ildo e o pai empurrando o carrinho com as folhas no fundo.</p> <p>Plano médio - Eles conversam, a mãe de Umavez-ildo pula na janela e o agarra no pescoço (abraçando-o), o pai está de fora aponta para eles demonstrando alegria.</p>	<p>Pai de Umavez-ildo – Hã... Colher todos esses tufos é muito demorado.</p> <p>Música feliz.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Bom, e o que é que a gente faz?</p> <p>Mãe de Umavez-ildo – Pois é, eu tive uma ideia genial. Que tal se a gente derrubasse as árvores.</p> <p>Umavez-ildo jovem – O quê?</p> <p>Pai de Umavez-ildo – Assim é que se fala, isso ia ser bom demais.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Mas...</p> <p>Mãe de Umavez-ildo – Sem mais Umavez-ildo. Você é um homem de negócios, tem que fazer o que é melhor para sua empresa e para sua mãe.</p> <p>Umavez-ildo jovem – É eu acho que não tem nada de mais em derrubar algumas árvores.</p> <p>Mãe de Umavez-ildo – Ou, esse que é o orgulho da mamãe. Vem cá.</p> <p>Pai de Umavez-ildo – Óia, eu só fâ desse cara.</p>
SEQ 85	<p>Plano geral – Os irmãos pegam dois machados que estão escorados na parede. No gramado está um urso, com um patinho em cima dele e no topo um peixe (estão fazendo malabarismo) Lorax está a frente olhando para eles, ele se vira assustado, coloca as mãos na cabeça, os bichos caem e todos fazem uma expressão de espanto. A câmera mostra os irmãos gêmeos cortando as árvores de trúfulas com o machado, eles vem correndo e batendo o machado em várias delas que caem imediatamente. Lorax fica desesperado levantando os braços para impedi-los e sai correndo em direção a casa de Umavez-ildo.</p> <p>Plano inteiro - No caminho do Lorax aparece um rastelo que é colocado a sua frente pela tia de Umavez-ildo.</p> <p>Plano geral – Grizelda puxa Lorax pelo rabo, conversa com ele e o mesmo responde, no fundo da cena Umavez-ildo vê o que está acontecendo e abaixa a cortina.</p> <p>Plano médio - Grizelda conversa com ele e ele grita para Umavez-ildo escutar, o rapaz</p>	<p>Instrumental rápido.</p> <p>Barulho de laminas.</p> <p>Lorax – Ah!... Oh!...</p> <p>Barulho de machado cortando as árvores.</p> <p>Risos irmãos.</p> <p>Lorax – Oh!... Não, não, não... Parem, por favor, parem.</p> <p>Irmão de Umavez-ildo – Árvore idiota, toma.</p> <p>Barulho de rastelo sendo fincado no chão.</p> <p>Tia Grizelda – Aonde pensa que está indo?</p> <p>Lorax – Com licença senhor, quero falar com o seu chefe.</p> <p>Tia Grizelda – Oh! Sinto muito, mas o senhor Umavez-ildo não pode atender ninguém.</p> <p>Lorax – Mas ele vai me atender, me larga, sai pra lá.</p>

	<p>empurrada a cortina, olha pelo canto da janela e a fecha novamente.</p> <p>Plano geral – A tia gira seu corpo e arremessa Lorax para longe, ele passa gritando e se debatendo entre as árvores.</p>	<p>Tia Grizelda – Me dá um bom motivo, tampinha.</p> <p>Lorax – Você quebrou a promessa, você não é assim, precisa parar, é muito ruim.</p> <p>Tia Grizelda – Tenha um ótimo dia.</p> <p>Lorax – (Gritos).</p>
SEQ 86	<p>Plano médio – Umavez-ildo está sentado na cadeira com sua guitarra nas mãos, o patinho está em cima do braço da guitarra, Umavez-ildo fala com ele gesticulando.</p> <p>Plano detalhe – Faz uma nota na guitarra, dedilhando.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo se levanta olha no espelho, toca a guitarra, fala cantando, se vira deixando o pato lá e caminha em direção à porta.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – Ruim, eu não sou ruim, eu sou o mocinho aqui e ele que não entende. Você acha que eu sou ruim?</p> <p>Patinho – Qua...</p> <p>Umavez-ildo jovem – Valeu, poxa, finalmente as coisas dão certo pra mim, aí ele aparece aqui tentando estragar minha festa. Quem ele pensa que é?</p> <p>Patinho – Qua...</p> <p>Umavez-ildo jovem – Não é?</p> <p>Som de guitarra.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Tá ruim, sei...</p>
SEQ 87	<p>Plano geral - Umavez-ildo abre a porta de casa, na qual saem brilho. Do lado de fora tem árvores, pássaros voando e um arco-íris que começa a se formar.</p>	<p>Som de encantamento (brilho).</p> <p>Música animada com fundo de guitarra.</p>
SEQ 88	<p>Plano geral - Umavez-ildo está na frente dos ursos tocando sua guitarra, se ajoelha no chão, toca, canta e os bichos dançam junto. Ele anda e os bichos vão atrás, a câmera fica atrás deles que continuam dançando, eles correm novamente para outra parte e só fica o urso grande para trás que sai correndo depois que percebe que os outros já foram.</p>	<p>Música animada, com fundo de guitarra.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Será... a... a que eu sou ruim? Eu só faço o que é bom pra mim. Será... a... a que eu sou ruim? Meu destino eu sigo até o fim.</p>
SEQ 89	<p>Plano geral – Umavez-ildo vem seguindo pelo caminho com os ursinhos, patos e peixes atrás. Tia Grizelda passa varrendo o caminho, empurrando os bichos para fora da imagem, agora toda a família acompanha Umavez-ildo que canta tocando e gesticulando.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (cantando) Será... a... a que eu sou ruim? Eu só faço o que é bom pra mim. Será... a... a que eu sou ruim? Será que eu sou tão ruim assim?</p>
SEQ 90	<p>Plano detalhe – Umavez-ildo ajeitando o terno, arrumando a gravata preta com listras verdes em seu pescoço e colocando as luvas verdes. Num passe de mágica aparece uma flor em sua mão e ele a coloca no peito, pega</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Tenho uma linda natureza, pra ela não tem exceção, sobrevivência dos mais fortes, quem sabe não esquece não. O animal que vence, ele arranha,</p>

	<p>a cartola e coloca os óculos de sol.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo está tocando e cantando em um fundo todo preto. Aparece Lorax com uma luz focal sobre ele, ele dá alguns passos, Umavez-ildo aparece na frente cantando e Lorax cai em um buraco.</p>	<p>morde e come até o osso.</p>
SEQ 91	<p>Plano geral – Lorax cai em um caldeirão que tem no fundo uma parede com listras. Umavez-ildo está atrás do caldeirão colocando pimenta do reino e a família aparece em volta, eles estão segurando um garfo e uma faca. Lorax sai pulando com o caldeirão, Umavez-ildo caminha sobre uma mesa.</p> <p>Plano detalhe – Umavez-ildo com os óculos azuis.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) E o animal que perde, o animal que perde, já, já vai virando, lá, lá, lá, almoço.</p> <p>Todos – (Cantando) Os, os, os, osso.</p> <p>Umavez-ildo - Diz aí...</p>
SEQ 92	<p>Plano geral – Umavez-ildo no meio das árvores tocando, cantando e dançando no caminho. A família vem atrás, jogamos os machados que estavam nas mãos para o alto e eles caem próximo aos bichos que se desviam correndo, inclusive Lorax.</p> <p>Plano inteiro - Depois de desviar dos machados, Lorax para com a mão para frente e na direção da família, surge uma máquina com lâminas cortantes giratórias.</p> <p>Plano geral - A câmera se abre e mostra a máquina cortando as últimas trúfulas do local. A fábrica vai surgindo no lugar das árvores, ela é grande e tem um letreiro luminoso escrito <i>thneeds</i>. Grizelda aparece voando sobre uma seta vermelha.</p> <p>Plano detalhe – Uma seta e um lápis sobre um papel.</p> <p>Plano médio – Umavez-ildo está com varinha na mão em frente a uma prancheta, com um desenho de uma seta vermelha apontado para cima.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Será... a... a que eu sou ruim? Eu só faço o que é bom pra mim. Será... a... a que eu sou ruim? Meu destino sigo até o fim. Será... a... a que eu sou ruim? Eu só faço o que é bom pra mim. Será... a... a que eu sou ruim? Será que eu sou tão ruim assim?</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) É o princípio dos negócios...</p>
SEQ 93	<p>Plano geral – Umavez-ildo está cantando em uma esteira industrial rolando com algumas folhas de trúfulas, depois ele aparece descendo a escada no meio dos maquinários, que estão girando para a produção do <i>sneed</i>. A câmera passa por meio às engrenagens e lá está ele sobre uma delas. Lorax sobe nela até que um ferro passa pendurado por uma corda e Umavez-ildo sobe nele e Lorax fica</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) E todos temos que encarar, diz que gente com dinheiro é que faz esse mundão girar. Vou crescer a minha empresa, vou crescer minha riqueza, veja como meu cartaz cresceu, todo mundo aí cuide do que é seu que eu cuido do...</p>

	<p>pendurado na ponta deste ferro que sai girando, enquanto partes maiores da empresa vão surgindo, juntamente com um letreiro iluminado maior escrito <i>thneeds</i>. Umavez-ildo continua candando e girando pendurado ao ferro, Lorax quase caindo.</p>	
SEQ 94	<p>Plano geral – Lorax cai no colo de Umavez-ildo, em um ambiente com fundo vermelho, a imagem dele se multiplica, repetindo todos juntos à coreografia. Cores criam formas na tela e de costas a Tia Grizelda está com um roupão roxo com um cífrão dourado.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Que é meu, meu, meu, meu, meu.</p> <p>Tia Grizelda – (Cantando) Minha poupança já cresceu.</p>
SEQ 95	<p>Plano geral – Umavez-ildo está em cima de um monte, ao fundo a fábrica com luzes acesas, ele segura duas alavancas, puxa uma delas e fumaça sai da fábrica.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Quero ver...</p>
SEQ 96	<p>Plano geral – Três pássaros vem voando, um passa pela fumaça e perde todas as penas.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Fumaça, fumer.</p>
SEQ 97	<p>Plano geral – Canos despejam no rio muito óleo preto sobre os peixes que estão ali. Um deles levanta as barbatanas e está com o corpo cheio de óleo.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Gosma, gosmar.</p>
SEQ 98	<p>Plano geral – Três ursos parados no meio do campo sem flores, sem cores, um deles com uma fruta na mão, Umavez-ildo chega por trás, pega a fruta e come. No fundo da cena aparece o rosto da família com zoom cantando, os ursos se assustam com o coro e saem rolando.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Para que reclamar se isso, nunca, nunca, nunca vai mudar.</p> <p>Família de Umavez-ildo cantando em coro.</p>
SEQ 99	<p>Plano inteiro– Umavez-ildo está sentado em uma poltrona vermelha, com uma guitarra pendurada aos ombros na mesma cor, à sua volta mesas com pilhas de dinheiro. Ele se levanta da cadeira, sai dançando, tocando, descendo os degraus e notas de dinheiro voam por todas as partes.</p> <p>Plano geral - A câmera vai se movendo para baixo e as pilhas de dinheiro vão aumentando, a família está na parte de baixo da escada também descendo os degraus. Ele salta lá de cima no meio das notas.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Então será que eu sou ruim? Será... a... a... que eu sou ruim? Eu só quero ganhar mais dim dim. Será... a... a... que eu sou ruim?</p>
SEQ 100	<p>Plano médio – Umavez-ildo chega atrás de um ursinho, em um ambiente com um fundo</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Quando eu quero posso ser bonzinho.</p>

	<p>cinza, coloca os dedos dentro da boca dele movendo-os para os lados. O urso que está sobre uma mesa cai e Umavez-ildo chega a frente, mexe a mão e como mágica aparece uma moeda.</p> <p>Plano geral – Vira de costas com a moeda na mão, flashes surgem, pessoas estão fotografando ele. O pai do jovem se aproxima com uma caneca na mão, ele coloca a moeda dentro dela e seu pai ajeita a barba. Um carro passa por trás com o banner da fábrica. Quando ele passa todo, Umavez-ildo aparece atrás segurando Lorax, o porta malas se abre, ele coloca Lorax lá dentro e fecha. Pega um <i>sneed</i> e sai de cena.</p> <p>Plano geral – Pessoas estão num cenário com fundo azul, todas usando o <i>sneed</i> de diversas maneiras diferente (chapéu, saia, cachecol), a câmera parte para outro grupo de pessoas também no cenário azul usando o <i>sneed</i> (guarda-sol, bolsa, cachecol), a câmera se fecha novamente e mostram os bichos todos tristes reunidos. Lorax faz o gesto de pare para Umavez-ildo que toca na cabeça do Lorax, girando-o. O jovem segue andando, Lorax vai atrás dele e o agarra pelo <i>smoking</i>, puxando-o e cai para trás. Lorax olha para cima e um <i>sneed</i> cai em suas mãos, ele o estica, neste momento aparece um homem com uma câmera e um microfone, alguns flashes saem da câmera. Em seguida aparece um outdoor colorido com a imagem do Lorax segurando o <i>sneed</i> com a escrita <i>Lorax aproved!</i></p>	<p>Será... a... a... que eu sou ruim.</p> <p>Pai de Umavez-ildo – (Cantando) Uma parte do lucro doamos sim.</p> <p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) Será... a... a... que eu sou ruim? Será que eu sou tão ruim, diz pra mim? Será... a... a... que eu sou ruim? Os fregueses estão comprando. (coro) Será... a... a... que eu sou ruim? E a grana aumentando. (coro) Será... a... a... que eu sou ruim? A propaganda enganando.</p>
SEQ 101	<p>Plano geral – Umavez-ildo vai surgindo no meio do campo, com um fundo laranja avermelhado, destruindo as últimas árvores ali existentes. A imagem dele vai crescendo com uma guitarra dupla nas mãos, duas caixas de som aparecem ao seu lado, ele se gira e as árvores caem.</p> <p>Plano detalhe – Auto falantes das caixas de som tremendo.</p> <p>Plano geral – As árvores caindo todas de uma vez, no meio delas estão os bichos e Lorax que correm enquanto uma máquina com lâminas cortantes vem atrás deles, Umavez-ildo (gigante) também caminhando no meio delas atrás dos bichos e as árvores</p>	<p>Umavez-ildo jovem – (Cantando) (coro) Será... a... a... que eu sou ruim? Advogados sonegando. (coro) Será... a... a... que eu sou ruim? As florestas eu vou derrubando. (coro) Será... a... a... que eu sou ruim? E eu continuo lucrando. Me diz, será que isso é tão ruim assim?</p> <p>Barulho de lâmina cortando.</p>

	<p>caindo por todas as partes.</p> <p>Plano detalhe – Uma lâmina se passa cortando a cena.</p>	
SEQ 102	<p>Plano geral – A fábrica no meio do campo escuro e sem árvores, em cima de um morro. Ela solta fumaças, as engrenagens rodam e a esteira rola transportando carrinhos com as folhas das trufulas.</p>	<p>Barulho de máquinas e lâminas.</p>
SEQ 103	<p>Plano geral – Os bichos estão no meio do campo, sentados, cabisbaixos e tristes enquanto a máquina com lâminas passa atrás destruindo o restante das árvores. Os peixinhos estão em cima da pedra e cheios de óleo.</p>	<p>Barulho de maquinas e lâminas.</p> <p>Tosse do peixe.</p>
SEQ 104	<p>Plano geral – Umavez-ildo caminha em um corredor com tapete vermelho, paredes verdes com arandelas laranjas. Passa por uma placa com números que registram quantos <i>sneeds</i> foram vendidos, os números vão aumentando rápidos em questão de segundos, e outra placa escrita <i>too big to fail</i> com a foto do jovem. Ele continua caminhando, chega em uma porta onde estão os irmãos gêmeos que abrem a porta para ele. A porta se fecha e mostra a escrita <i>The Once-Ler</i>.</p>	<p>Barulho de passos.</p> <p>Música instrumental.</p> <p>Barulho de porta abrindo.</p> <p>Barulho de porta fechando.</p>
SEQ 105	<p>Plano geral – A sala de Umavez-ildo tem paredes verdes, cortinas vermelhas, janelas de alumínio e vidro. Ao centro um tapete quadrado vermelho sobre ela uma mesa redonda e uma cadeira bem grande também vermelha. Umavez-ildo está sentado e a sua frente na mesa tem alguns objetos. Lorax está sentado nos ferros da sacada olhando para fora, fala com Umavez-ildo que se assusta e olha para ele. A câmera vai para frente de Lorax, agora com o jovem no fundo em sua cadeira. Lorax se vira para Umavez-ildo e eles conversam.</p> <p>Plano médio – Umavez-ildo está de pé falando e gesticulando.</p> <p>Plano geral – Lorax ainda nos ferros falando, Umavez-ildo se aproxima dele e gesticula apontando o dedo para fora. Lorax desce do ferro e gesticula com ele, o jovem se inclina, vai dando passos para frente enquanto Lorax caminha de costas. A câmera se abre</p>	<p>Barulho de cadeira arrastando.</p> <p>Lorax – E as coisas como vão?</p> <p>Umavez-ildo jovem – O que você está fazendo aqui?</p> <p>Lorax – Tá feliz? Já preencheu o vazio dentro de você? Ou ainda quer mais?</p> <p>Umavez-ildo jovem – Olha, se não está gostando do que eu faço, porque não usa o seu, abre e fecha aspas, poderes para me deter?</p> <p>Lorax – Eu já disse, não é assim que funciona.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Ah! Claro, eu esqueci, você é uma fraude eu quero que você dê o fora agora.</p> <p>Lorax – Por quê? Eu te deixo constrangido? Te lembro das promessas que fez e do homem que você já foi?</p>

	<p>mostrando uma escada que dá acesso a saída da casa, onde Umavez-ildo vai direcionando Lorax, eles vão descendo os degraus até que Lorax cai no chão.</p> <p>Plano inteiro - Umavez-ildo se inclina falando bem próximo a ele.</p> <p>Plano geral - A câmera vai em direção a última trúfula no campo até então quase deserto e uma máquina com lâminas a corta. A árvore começa a cair lentamente até que bate no chão. A câmera do alto mostra a árvore caída no meio do campo vazio e escuro e a máquina sai andando.</p> <p>Plano médio - Lorax e Umavez-ildo estão olhando para frente, Lorax olha para o jovem que faz cara de preocupação.</p>	<p>Umavez-ildo jovem – Quer saber, coloca um zíper nesse bigode, minha consciência tá limpa, eu não fiz nada ilegal. Eu tenho os meus direitos e pretendo crescer, crescer e transformar mais trúfulas em <i>sneed</i>. E ninguém vai me deter!</p> <p>Barulho de lâmina.</p> <p>Barulho da árvore caindo.</p> <p>Lorax – Acabou tudo, essa foi a última, isso vai te deter.</p>
SEQ 106	<p>Plano geral – Um campo vazio e escuro com morros, o céu com nuvens escuras também. A câmera vai girando por todo o campo e mostra Umavez-ildo na frente da fábrica.</p> <p>Plano médio – Umavez-ildo parado olhando para frente, a imagem vai se formando no desenho do outdoor alegre e colorido.</p> <p>Plano total – Uma folha de papel que compõe o outdoor vai se descolando e caindo.</p> <p>Plano geral - Aloysio está ali (vestindo um macacão cinza) com um rolo de papel enrolado, junto com outro homem (branco, magro, com bigode e usando calça e blusa verde escura com um colete verde fluorescente por cima) que está limpando o chão com um balde de água e vassoura. O homem começa a tossir, Aloysio olha para ele e para cima.</p> <p>Plano médio – Aloysio ainda olhando para cima com uma expressão feliz.</p> <p>Plano geral – A imagem do campo vai surgindo e Umavez-ildo está parado no meio dele. O carro de sua família vem se aproximando e sua mãe está ao volante. O veículo para do lado dele, sua mãe fala, direciona a palavra a um dos gêmeos e sai andando com o carro. O jovem fica se abanando da poeira e o carro segue pelo caminho.</p> <p>Plano inteiro – Umavez-ildo olhando ao longe.</p> <p>Plano geral – Lorax está em cima de uma</p>	<p>Música instrumental triste.</p> <p>Folha de desgrudando.</p> <p>Homem de bigode – Alguém faturou muita grana com esse <i>sneed</i>, queria saber qual a próxima invenção milionária (tosse).</p> <p>Aloysio – É... Qual vai ser...</p> <p>Barulho de carro de aproximando e parando.</p> <p>Barulho de vidro descendo.</p> <p>Mãe de Umavez-ildo – Filho, você me decepcionou muito. Brad você é meu favorito, tá?</p> <p>Barulho de carro acelerando.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Olha, eu não quero confusão.</p> <p>Lorax – Não vai ter confusão, não com eles.</p>

	<p>pedra olhando para o jovem, os bichos todos se aproximam. Lorax e os bichos andam em direção a Umavez-ildo que dá alguns passos para trás. Lorax fala e balança fazendo movimento de negação.</p>	
<p>SEQ 107</p>	<p>Plano geral – Todos os bichos caminham pelo campo indo embora, todos enfileirados e cabisbaixos. Lorax está parado a frente e Umavez-ildo no fundo observando os animais irem. O jovem dá um passo à frente e novamente a câmera mostra os bichos caminhando.</p> <p>Plano inteiro – Umavez-ildo fala.</p> <p>Plano geral – A mula no meio dos bichos olha pra trás e se vira novamente. Umavez-ildo corre até eles, coloca as mãos no joelho e fala com o ursinho que só olha para ele, tira um marshmallow, o ursinho se vira para frente e continua andando, ignorando-o. Umavez-ildo continua olhando todos indo embora, vira para Lorax e tira o chapéu, caminha para perto dele que apenas balança a cabeça em sinal de desaprovação fechando os olhos. Lorax pega no seu próprio rabinho, uma luz o reflete e ele começa a flutuar em direção ao céu. Umavez-ildo levanta a mão e observa Lorax entrando no clarão e indo para as nuvens. Fica sozinho parado no campo com os ombros caídos. A câmera vai se girando.</p> <p>Plano detalhe – Umas pedras estão no chão e em uma delas está escrito <i>unless</i>. A sombra de Umavez-ildo se transforma na de Ted.</p> <p>Plano geral – Ted está parado olhando para essas pedras, olha para cima falando. Umavez-ildo está na janela gesticulando, segue o diálogo entre os dois.</p> <p>Plano detalhe – Rosto de Umavez-ildo barbudo dentro da sala e próximo da janela.</p> <p>Plano geral – A câmera em um plano superior mostra Umavez-ildo tirando a mão para fora com uma semente, fecha a mão, abre, semente cai e Ted a segura com as duas mãos.</p> <p>Plano inteiro – Ted abre a mão olhando a semente bem de perto. Segura-a com a ponta dos dedos.</p> <p>Plano geral – Umavez-ildo fala com Ted, e</p>	<p>Lorax - Graças ao seu desmatamento, a sua fumaça e sua gosma, eles não podem mais viver aqui. Por isso eles têm que ir, espero que eles achem um lugar melhor, longe daqui.</p> <p>Umavez-ildo jovem – Melvin.</p> <p>Mula relinchando.</p> <p>Música instrumental triste.</p> <p>Umavez-ildo Jovem – Ei, pimpolho, pega.</p> <p>Barulho de sinos.</p> <p>Ted – A menos que? Então a culpa é sua mesmo, o senhor destruiu tudo.</p> <p>Umavez-ildo – É, e desde que o Lorax partiu, passo os dias me arrependendo pelo que fiz, olhando para aquela expressão, a menos que, tentando entender o que quer dizer. Mas pensando bem, eu acho que você é o motivo do Lorax ter deixado isso aí.</p> <p>Ted – Eu? E por que ele faria isso?</p> <p>Umavez-ildo – Porque a menos que você não se importe de montão nada vai melhorar, não vai não.</p> <p>Fundo musical instrumental crescente.</p> <p>Umavez-ildo – A última semente da árvore de trúfula. Precisa plantá-la, Ted.</p> <p>Ted – Tá mais, ninguém se importa mais com as árvores.</p> <p>Umavez-ildo – Faça com que se importem, plante a semente no meio da cidade para todo mundo ver e mudar o rumo das coisas. Pode parecer pequena, insignificante, mas não importa o que ela é e sim o que ela vai se tornar. Ela não é só uma semente, assim como você não é só</p>

	<p>Ted o responde, balançando a mão e segurando a semente, os dois se falam com a variação de imagem entre eles.</p> <p>Plano inteiro – Ted segurando a semente, se virando e saindo correndo.</p>	um garoto.
SEQ 108	<p>Plano detalhe – Mão de Ted acelerando a moto.</p> <p>Plano geral - Ted está sentado na moto, olha para trás e fala com Umavez-ildo. No fundo Ted indo embora. A Câmera se abre mostrando a casa e a janela.</p>	<p>Música instrumental.</p> <p>Ted – Eu não vou te decepcionar.</p> <p>Umavez-ildo – Eu sei que não.</p>
SEQ 109	<p>Plano geral – A tampa do bueiro vai se mexendo, Ted levanta-a com as duas mãos, olha para os lados desconfiado e vê um gato de metal com os olhos vermelhos. Coloca a tampa para o lado, tira o capacete, lança-o no gato que cai no chão e levanta a cabeça. Aparece Ted montado na moto, acelerando e passando em cima do gato que fica todo despedaçado no chão. Ele para a moto, coloca o capacete e pega a semente no bolso. A cabeça do gato se move e sai dos olhos um binóculos com as lentes vermelhas.</p> <p>Plano inteiro – Numa visão de laser aparece Ted segurando a semente e um zoom na imagem aproxima-se somente da semente.</p> <p>Plano geral – Ted guarda a semente e sai com sua moto.</p>	<p>Música de aventura.</p> <p>Barulho de câmera se virando.</p> <p>Barulho de capacete batendo no gato.</p> <p>Barulho do algo caindo.</p> <p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Barulho de coisas se quebrando.</p> <p>Barulho de câmera registrando a imagem.</p>
SEQ 110	<p>Plano geral – Ted vem andando acelerado em sua moto pela cidade, passando pelas ruas com casas e árvores artificiais, freia na frente da casa de Audrey e fica girando com a moto. Audrey abre a porta e fala com Ted, Ted aponta o dedo para uma direção, acelera a moto e sai.</p>	<p>Música de aventura.</p> <p>Ted – Ei Audrey, Audrey.</p> <p>Audrey – Ted? O que que tá acontecendo?</p> <p>Ted – Me encontra lá em casa.</p> <p>Audrey – Tá mais...</p> <p>Ted – Tá.</p>
SEQ 111	<p>Plano geral – Ted está entrando pela janela do quarto, se vira e cai dando uma cambalhota para o lado de dentro. Ele se levanta apoiando na mesa, deixa a semente sobre ela, pega uma garrafinha de água e coloca do lado, sempre fala sozinho. Depois caminha pelo quarto, falando e gesticulando, como se procurasse algo, se vira para pegar algo que está em um saco no chão, anda de um lado para outro, para no meio do quarto com os ombros caídos, se vira para a porta,</p>	<p>Barulho do Ted caindo.</p> <p>Ted – Onde tá a semente, semente... Eu vou precisar de água e de alguma coisa para cavar, deixa eu ver se tenho alguma coisa aqui.</p> <p>Mãe de Ted – Ted, Ted...</p> <p>Ted – Mãe eu tô ocupado.</p> <p>Mãe de Ted – Teodoro Willis, desce já que eu não tô de brincadeira.</p> <p>Ted – Ah!...</p> <p>Barulho de porta abrindo e</p>

	<p>abre-a e sai, fechando-a desanimado.</p> <p>Plano total – A garrafinha de água rodopia, cai e molha a semente.</p>	<p>fechando.</p> <p>Barulho da garrafa caindo.</p> <p>Barulho de água caindo.</p>
SEQ 112	<p>Plano geral – Ted vem descendo os degraus da escada para chegar na sala, lá em uma cadeira vermelha está sentada a sua mãe, em outra poltrona também vermelha está sentado o Senhor <i>O'Hare</i> e atrás dele estão os dois seguranças parados. Ted olha para eles com uma expressão de espanto, o prefeito se levanta na poltrona, caminha (sobre a mesa de centro) gesticulando e falando com Ted. O adolescente cumprimenta-o com uma expressão de desanimo, Aloysio estende a mão para ele, a mãe se levanta e puxa Ted até ele para cumprimentá-lo. O prefeito o puxa com força para perto de si, fala, o solta e a mãe inclina-se para perto deles, colocando a mão nos ombros dos dois. Ela fala, sorri e vai saindo de costas. Quando ela passa para ir na cozinha os seguranças se juntam. Senhor <i>O'Hare</i> está em cima da mesa falando com Ted.</p> <p>Plano médio - Ted olha para o prefeito que estende a mão para ele, o diálogo segue entre eles.</p> <p>Plano geral – Aloysio fecha a mão com uma expressão de fúria, desce da mesa em direção a escada e Ted tenta impedi-lo. O prefeito vai correndo, Ted atrás, ele chama os seguranças, aponta para a escada, eles vem correndo em direção a escada. Ted para no segundo degrau tentando impeli-los de passar e empurra-os para trás e eles continuam subindo, com mais dificuldade, mas o prefeito vai atrás empurrando os seguranças para cima. Ted os empurram para trás, mas eles vão subindo os degraus lentamente e Ted vai deslizando as pernas.</p>	<p>Mãe de Ted – Ted eu quero que conheça o senhor <i>O'Hare</i>, o homem mais poderoso da cidade.</p> <p>Aloysio – (Risos) Olha ele aí, como vai Ted?</p> <p>Ted – Ah! Oi...</p> <p>Mãe de Ted – Olha como ele é espertinho Senhor <i>O'Hare</i>, (risos) sabe até o nome dele.</p> <p>Aloysio – Sabe o que eu ia adorar agora Senhora Willians? Um delicioso biscoito (risos). Maravilha. Ted e eu teremos uma conversinha.</p> <p>Mãe de Ted – Então, porque não adota ele logo? (Risos) Brincadeirinha, foi uma piada, eu só tava brincando, eu vou pegar o biscoito.</p> <p>Aloysio – (Risos) Eu sei que está com você, então vamos parar com esta palhaçada, passa pra cá.</p> <p>Ted – Olha, desculpa, mas eu não sei do que está falando.</p> <p>Aloysio – Mesmo, então, será que podemos olhar no seu quarto?</p> <p>Ted – Não, não, para, para...</p> <p>Aloysio – Boris, Clark, achem a semente.</p> <p>Música de aventura.</p> <p>Ted – Não, não podem subir não gente, gente isso é ridículo, para. Ah!... Ninguém vai entrar no meu quarto.</p>
SEQ 113	<p>Plano geral – Os seguranças abrem a porta do quarto de forma agressiva e entram, Ted fica espremido no canto da porta e o Senhor <i>O'Hare</i> entra atrás fazendo expressões de fúria. Ted corre até a mesa, olha o local onde tinha deixado a semente e percebe que não estava mais ali. Os seguranças começam a tirar tudo do lugar (revirando as coisas),</p>	<p>Barulho de porta se abrindo.</p> <p>Aloysio – Eu quero... Ra...</p> <p>Barulho de coisas caindo.</p> <p>Aloysio – Eu quero agora.</p> <p>Mãe de Ted – Hã? Hein, o que está acontecendo aqui?</p> <p>Aloysio – Isso não lhe diz respeito,</p>

	<p>jogam as coisas no chão, procurando a semente.</p> <p>Plano médio – A mãe de Ted aparece na porta do quarto e fica espantada com a cena. Aloysio está segurando Ted pela camiseta com a mão levantada (como se fosse agredi-lo) Ted se vira para a mãe, o prefeito fala com ela. A mãe fala com o prefeito furiosa apontando para o lado de fora do quarto, ele faz uma expressão de espanto, solta Ted, sorri, alisa a camisa dele, gesticula falando e sai com os seguranças atrás. Aloysio volta, fala com Ted, pega o prato com biscoitos da mão da mãe e fecha a porta.</p> <p>Plano geral – Ted corre em direção a mesa, a mãe fica parada sem entender, ele procura debaixo da mesa e ao levantar bate a cabeça nela. Em sua mão têm uma bengala de madeira.</p>	<p>volte lá para baixo.</p> <p>Mãe de Ted – Escute aqui seu baixote, não tô nem aí para você seu projeto de homem, saia da minha casa agora. Que absurdo!</p> <p>Aloysio – Claro, desculpe (risos), deve ter sido um mal entendido, já estamos de saída, mil desculpas Ted. Toma cuidado viu.</p> <p>Barulho de porta fechando.</p> <p>Mãe de Ted – O que, posso saber o que está acontecendo?</p> <p>Ted – A semente, cadê ela?</p> <p>Mãe de Ted – Semente?</p> <p>Barulho de Ted batendo a cabeça.</p> <p>Ted – Ai... Cadê a vovó?</p>
SEQ 114	<p>Plano geral – Ted desce as escadas correndo e vê sua avó com a semente na mão.</p> <p>Plano detalhe – Mãos da Norma com um broto na semente.</p> <p>Plano médio – Norma segura a semente e conversa com ela. Ted se aproxima da sua avó e a mãe também, ela vê a semente e abraça-os, a avó entrega a semente nas mãos de Ted. A campainha toca e eles olham em direção a porta.</p>	<p>Passos de Ted na escada.</p> <p>Fundo musical instrumental.</p> <p>Norma – Está viva! Ah, eu me lembro de você.</p> <p>Mãe de Ted – Ted, o quê? Hâ! Oh!...</p> <p>Barulho de campainha.</p>
SEQ 115	<p>Plano geral – Ted abre a porta e lá está Audrey. Ele olha para fora e vê o carro de entrega de ar do senhor <i>O'Hare</i> com os seguranças parado do lado de fora, Audrey fala com ele e ela a puxa para dentro rapidamente, olha para fora novamente e fecha a porta. Depois fecha a cortina, conversa e mostra para Audrey a semente. Ela responde perguntando se era realmente uma trufa de verdade. O garoto coloca a semente na mão dela e ela fica encantada.</p> <p>Plano médio – Ted demonstra satisfação em agradar a moça e Audrey olha encantada para a semente e para ele. Eles se aproximam e de repente a mãe de Ted coloca o dedo na frente deles e fala apontando para o garoto. Ted fala com ela fazendo gesto de negação e Audrey faz uma careta.</p>	<p>Barulho da porta se abrindo.</p> <p>Ted – Audrey!</p> <p>Audrey – Você gostaria de... Ai...</p> <p>Barulho de porta fechando.</p> <p>Audrey – Ted, o que está rolando?</p> <p>Ted – Tá rolando isso.</p> <p>Audrey – Peraí, peraí, peraí, essa é...</p> <p>Ted – É... A última semente de trufa e você vai me ajudar a plantar bem no meio da cidade onde todo mundo possa ver.</p> <p>Audrey – Eu podia te dar um beijo agora.</p> <p>Música de encantamento.</p> <p>Mãe de Ted – Opa, não tem tempo para isso.</p> <p>Ted – Acho que temos um tempinho sim. Ah! Quer saber vamos embora</p>

		depois a gente vê isso com calma.
SEQ 116	<p>Plano geral – A porta da garagem da casa de Ted se abre, a mãe está ao volante, o segurança que está no carro de entrega de ar do Senhor <i>O`Hare</i> estava lendo um jornal e nesse momento olha para a garagem assustado.</p> <p>Plano médio – A mãe de Ted está num carro vermelho com um globo pendurado no retrovisor, ela arruma as luvas.</p> <p>Plano detalhe – Aciona um botão no carro, gira o globo com a ponta dos dedos, os pneus giram acelerando e o carro arranca.</p> <p>Plano geral – Ela sai com o carro cantando pneus, o segurança olha para o carro, dá o balão no mesmo e também arranca, seguindo-a, eles saem pelas ruas da cidade acelerados, o segurança persegue a mãe de Ted.</p> <p>Plano detalhe – A mãe de Ted passando marcha.</p> <p>Plano geral – Ela acelera na frente e sai desviando dos carros, o segurança puxa uma alavanca no carro que ele está e um turbo que está em um galão sobre o carro é ativado, o carro dele ganha mais velocidade e vai batendo nos outros que estão a frente. A mãe de Ted olha pelo retrovisor e se assusta, segura firme no volante e ele bate na sua traseira. Ela visualiza uma placa de obras e vira o carro rapidamente na direção dela, derrubando os cones que cercavam essa rua. O carro do segurança segue atrás, ela vê o fim da estrada, pisa fortemente no freio e o carro gira ficando de lado, ela com uma cara de assustada, derruba todos os cones e placas que indicavam o fim da estrada, coloca a mão no vidro da janela olhando para baixo. A câmera se abre para um plano maior mostrando o carro do segurança se aproximando do carro da mãe de Ted que está no fim da estrada, e outras casas em volta.</p> <p>Plano médio - O segurança vem andando em direção a porta do carro da mãe de Ted, abre a porta, olha no banco de trás e vê um boneco, a mãe de Ted sorri e o segurança faz uma expressão de fúria.</p>	<p>Barulho da porta da garagem se abrindo.</p> <p>Música de aventura.</p> <p>Barulho de botão sendo ligado.</p> <p>Barulho de carro acelerando.</p> <p>Barulho de turbo.</p> <p>Barulho de batidas de carro.</p> <p>Mãe de Ted – Oh!... Lá vem ele.</p> <p>Barulho de batida.</p> <p>Mãe de Ted – Tá tendo obras?! Eu vou por aqui.</p> <p>Barulho de cones caindo.</p> <p>Mãe de Ted – Ai acabou a ponte. (Gritos)</p> <p>Barulho de freada.</p> <p>Barulho de cones caindo.</p> <p>Barulho de freada brusca.</p> <p>Segurança – (Risos)</p> <p>Mãe de Ted – Oi, tudo bem? (Risos)</p>
SEQ	Plano geral – Ted está na moto andando no	Música de aventura.

117	<p>meio dos carros, junto com Norma e Audrey, numa visão superior mostra-os passando na rua desviando de todos os carros. Um balão surge no céu, Audrey o alerta e ele acelera mais.</p>	<p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Audrey – Ted, Ted, dirige igual no horizonte.</p>
SEQ 118	<p>Plano médio – Senhor <i>O'Hare</i> está dentro do balão ajustando o cinto e o segurança prende o capacete em sua própria cabeça.</p> <p>Plano geral – Uma porta circular se abre, o prefeito está preso na barriga do segurança pelo cinto. O segurança corre e salta do balão, em sua cabeça tem um equipamento para voar, Aloysio tem nas mãos um auto falante e começa a gritar, usando-o enquanto vão caindo. O segurança aciona um botão no capacete e a velocidade deles aumentam. Eles começam a voar rápido perseguinto a moto de Ted.</p>	<p>Música de aventura.</p> <p>Aloysio – (Risos).</p> <p>Barulho de fivelas fechando.</p> <p>Aloysio – (Risos) Oh!... Não vai se safar desta garoto. Vai...</p> <p>Barulho de turbo.</p>
SEQ 119	<p>Plano geral – Ted vai passando pelas ruas desviando dos outros veículos, a câmera remete a imagem do prefeito perseguinto Ted. Um homem com um fone nos ouvidos está em uma bicicleta alta e atrapalha Aloysio a passar, ele grita no ouvido do homem com o auto falante, mas o homem não escuta, eles passam pelo lado e o empurra. Ted continua acelerando sua moto quando na sua frente aparece o carro de entrega com um dos seguranças do Senhor <i>O'Hare</i>, Ted está passando por um túnel, ele joga a moto para o lado, gira pela parede do túnel e consegue escapar do carro. O segurança olha para trás, quando volta o olhar para frente faz uma cara de assustado e tenta frear, o prefeito vem voando e bate de frente no vidro do carro.</p> <p>Plano total - O segurança do carro para e eles começam a cair, escorregando pelo vidro.</p>	<p>Música de aventura.</p> <p>Gritos de uma mulher.</p> <p>Ted – Uhul!...</p> <p>Aloysio – O quê? Sai da frente ô roda presa...</p> <p>Audrey – Pisa fundo Ted.</p> <p>Ted, Audrey e avó – (Gritos).</p> <p>Barulho de freada.</p> <p>Barulho de batida.</p> <p>Aloysio – Está demitido.</p>
SEQ 120	<p>Plano geral – Ted vem na moto, olhando para trás, a avó olha pra frente assustada e bate com a bengala nele, todos fazem uma expressão de susto, na frente está um elevador cheio de gente, ele frea a moto que vai derrapando de lado e entra no elevador. Ted aperta o botão e Aloysio vem correndo junto com os seus seguranças, quando estão quase chegando a porta se fecha. O elevador</p>	<p>Música de aventura.</p> <p>Norma - Oh Ted olha...</p> <p>Barulho de freada.</p> <p>Aloysio – Ninguém escapa de <i>O'Hare</i>. Volta moleque.</p>

	começa a subir e o prefeito fica furioso lá em baixo gritando.	
SEQ 121	Plano total – Ted, Audrey e a avó estão apertados dentro do elevador que é todo de vidro. As pessoas que estão no elevador ficam olhando para eles com cara de desconfiados.	Música instrumental calma.
SEQ 122	Plano geral – O elevador chega ao topo, um local com piso verde e com algumas pessoas. A porta se abre e Ted sai com a moto acelerando, uma visão de binóculo mostra eles chegando na beirada do prédio e olhando para baixo. Ted conversa e Audrey tira do bolso a semente. Plano detalhe – Visão do binóculo, Audrey com a semente na mão. Plano geral – O prefeito está embaixo, um dos seguranças segura o binóculo na frente dos olhos dele, depois o retira, Aloysio faz uma expressão de fúria, estende a mão e o outro segurança lhe entrega um lançador. O prefeito direciona o lançador para o topo do prédio e lança, a corda passa pela moto, eles desviam e ela agarra no ventilador grande que está no topo do prédio. A avó olha para baixo e sorri, Senhor <i>O`Hare</i> também dá um sorriso debochado e puxa a corda que está em suas mãos fazendo com que o ventilador gire na direção da moto. Com o vento a semente voa e Ted tenta segurá-la, mas não a alcança.	Música de aventura. Moto acelerando. Ted - Isso não tá me cheirando bem, como ela está? Aloysio – (Resmungos). Barulho de corda sendo lançada. Ted – (Gritos). Norma – Louco. Aloysio – (risos) Será? Barulho de ventilador girando. Audrey – Ah! Não. A semente!
SEQ 123	Plano geral – A semente fica girando no ar e começa a cair, o prefeito aponta para cima olhando para seus seguranças, um está no carro e o outro está numa moto, o da moto acelera e Aloysio pula no assento lateral ficando de cabeça para baixo, ambos seguem pelo caminho.	Música instrumental. Aloysio – Atrás da semente. Barulho de moto e carro acelerando.
SEQ 124	Plano geral – A semente continua girando para baixo, em direção a uma pista de esqui. Ted coloca os óculos, segura o guidon, fala com Audrey e Norma, acelera a moto, salta do topo do prédio e caem na pista. O garoto controla a moto, mas sua avó fica no chão, dois rapazes que estão ali para esquiar se assustam, Ted continua o trajeto. Sua avó pega os equipamentos de um dos rapazes e	Música de aventura. Ted – Segura firme, vamos embora. Ted, Audrey e avó – (Gritos). Ted – Vovó. Norma – Ah... Legal. Audrey – Na boa Ted, sua avó é muito irada. Norma – Oh (beijo).

	<p>vem esquiando seguindo seu neto. Ted percebe que sua avó o ultrapassou, ela salta e faz acrobacias no gelo.</p> <p>Plano médio - Audrey fala com Ted. A avó passa por um rapaz e joga beijo para ele, ele se assusta e bate de frente com um pinheiro.</p> <p>Plano geral - A semente se desvia da pista de esqui, eles seguem na pista até chegar a um destino onde freiam, Ted para a moto para que a avó possa subir. A semente ainda continua no ar. Aloysio está na moto com um binóculo vendendo-a, ela cai até que entra em uma garrafa plástica de ar <i>O'Hare</i> que está no chão na frente de uma casa. O entregador se aproxima da garrafa, na estrada vem o prefeito e seus seguranças, o que estava no carro aparece com o binóculo nos olhos, Aloysio grita com ele, ele se assusta, coloca as mãos no volante e desvia o carro dando um freio brusco. A porta traseira se abre e outras garrafas caem no chão se misturando com a que estava com a semente, elas vão descendo a rua por toda a parte e algumas acertam o prefeito até ele ficar meio tonto. Ted vem pela estrada, no rumo das garrafas, acelerado.</p> <p>Plano geral - Aloysio está no assento da moto tentando alcançar a garrafa que está com a semente, ele consegue pegá-la, enfia a mão na boca da garrafa e sua mão fica presa. O prefeito tenta tirá-la, não consegue, pede para que o segurança que está no carro retire, o segurança agarra a garrafa com as duas mãos (todos estão em movimento na estrada).</p> <p>Plano médio - Ted vem acelerando na direção deles, Audrey e a avó demonstram medo.</p> <p>Plano geral - O garoto frea bruscamente deitando quase toda a moto no chão, passa entre o carro e a moto de Aloysio, a sua avó agarra a garrafa com a bengala, a cena acontece em câmera lenta e eles passam comemorando. O prefeito fica furioso olhando para trás, quando se vira para frente eles estão bem próximos de uma barraquinha de comida, seguem acelerado e batem nas mesas que ali estavam. A avó levanta a bengala olhando para trás, gritando para Aloysio e eles seguem na moto.</p>	<p>Barulho do homem batendo com o pinheiro.</p> <p>Ted - Não, não...</p> <p>Barulho de freada.</p> <p>Ted - Sobe vó.</p> <p>Aloysio - Lá está.</p> <p>Carro e moto acelerando.</p> <p>Aloysio - Ei, ei, olha a estrada cabeça de melão.</p> <p>Barulho de freada.</p> <p>Barulho de garrafa caindo.</p> <p>Aloysio - Ah!... Ai... O que que há?</p> <p>Barulho de moto acelerando.</p> <p>Aloysio - (Risos) O que, não, tira minha mão daí, tira minha mão daí. Que, ganhamos Ted. Você não tem coragem.</p> <p>Norma - (Gritos).</p> <p>Audrey - Ted.</p> <p>Barulho de freada.</p> <p>Todos os sons em velocidade lenta.</p> <p>Ted - Isso.</p> <p>Audrey - Uhul.</p> <p>Aloysio - O que... Ai, ai, ai...</p> <p>Homens - Ih! O Senhor <i>O'Hare</i>.</p> <p>Barulho de batida.</p> <p>Norma - Se deu mal baixote.</p>
SEQ	Plano geral - Eles passam pelo parque e	Música de aventura.

125	<p>chegam em uma praça que fica no meio da cidade, neste lugar há uma estátua dourada enorme do Aloysio <i>O`Hare</i>. Ted para a moto próxima à máquina escavadeira, eles descem, a avó coloca a semente que estava na garrafa nas mãos do garoto que corre para o gramado. Audrey se abaixa próximo à grama, a avó se aproxima, Ted fala com elas batendo o pé no solo, a avó bate a bengala, olha para o lado, sai correndo, Ted e Audrey estão olhando para ela. A avó está subindo a escada lateral da máquina, Ted aproxima para contê-la, mas ela liga a escavadeira e começa a andar descontrolada, derruba as placas que sinalizavam a obra, quase acerta a Audrey (o Ted a salva), bate na estátua do prefeito Aloysio e arranca a cabeça. Quando a cabeça da estátua cai no solo uma parte do piso do chão se rompe e todas as pessoas em volta olham para a cena espantadas.</p>	<p>Barulho de moto acelerando. Pessoas conversando. Freada da moto. Ted – Rápido, a gente tem que plantar isso no chão. Audrey – Mas onde? Eu não tô vendo terra em lugar nenhum. Barulho da bengala batendo no chão. Ted – Não, vovó! Barulho de escavadeira e coisas caindo. Audrey – Nossa! Norma – Opa! Ted – Ai... Homem – Oh vovó, desce daí. Barulho da escavadeira subindo. Barulho da estátua se quebrando e caindo no chão. Pessoas – Nossa!... Hâ...</p>
SEQ 126	<p>Plano geral - Ted se aproxima da parte onde se rompeu no chão e a avó também. Uma mulher aponta para eles falando com outras pessoas que vão se aproximando por todos os lados, ela continua indagando ele. Ted levanta do chão falando com as pessoas que estão em volta, a mulher fala com ele novamente.</p> <p>Plano total - Aloysio está escorado na cabeça de sua estátua que está no chão, ele responde gesticulando, lustra a estátua com o blazer e caminha com os braços para trás argumentando com as pessoas, levanta os braços numa ação de fúria, aproxima-se de uma criança que está com um sorvete, abraça a criança e coloca o dedo no sorvete dela. A mãe aproxima da criança e o prefeito se afasta, ele caminha falando com as pessoas com um tom furioso, as pessoas em volta fazem uma expressão de espanto.</p> <p>Plano geral - Audrey e Ted também argumentam com o prefeito e com as pessoas.</p> <p>Plano médio - Aloysio e Audrey discutem.</p> <p>Plano geral - A câmera numa visão superior mostra as pessoas olhando para os</p>	<p>Norma – Viram, eu não disse, moleza, né? Mulher – Olham eles quebraram a cabeça do Senhor <i>O`Hare</i>. O que acha que tá fazendo garoto? Ted – É, tô procurando um lugar para plantar uma árvore, de verdade. Mulher – E quem precisa de uma árvore? Aloysio – Exatamente. Ted – Ai, não... Aloysio – Pessoal a última coisa que vão querer são árvores, são imundas e espelham aquelas seivas nojentas e pegajosas por toda a parte. Tem formigas venenosas e abelhas assassinas. Criança – Hâ... Ei!... Aloysio – Ah! Pensem nas crianças. E... (Risos) eu acabei de me lembrar, elas fazem folhas, vocês sabem disso, não é? Que as folhas elas caem, caem, elas caem onde bem entendem. Pessoas – Ah!... Oh!... Audrey – Que isso, todos sabem por</p>

	<p>acontecimentos.</p> <p>Plano geral - Todas as pessoas em volta começam a se manifestar, a avó, Audrey e Ted se juntam. Em seguida Ted pega na mão de Audrey, puxa e ela pega na bengala da avó, puxando-a. Aloysio continua gesticulando e falando com eles.</p>	<p>que você é contra as árvores, porque produzem ar fresco.</p> <p>Ted – De graça.</p> <p>Aloysio – Não... Eu estou magoado, você está mentindo.</p> <p>Audrey – Eu não estou mentindo, isso se chama fotossíntese.</p> <p>Aloysio – Ela está inventando tudo isso, essa palavra nem existe pessoal. <i>Thneedville</i> é perfeita do jeitinho que é, não precisamos de árvores. Esse garoto tem uma semente, precisamos detê-lo, quem está comigo? Eu quero ouvir.</p> <p>Pessoas – Senhor <i>O'Hare</i> tem razão. As sementes vão nos aniquilar. Pare já. Eu morro de medo de abelhas.</p> <p>Aloysio – Última chance garoto, passa pra cá. Aonde pensam que vão.</p>
SEQ 127	<p>Plano geral – Audrey, Ted e Norma sobem na escavadeira. O garoto senta, liga a máquina e eles saem andando. Aloysio está na frente da população, Ted anda com a escavadeira em direção às pessoas e todos se afastam, eles passam e vão na direção de um muro. Audrey faz uma expressão de espanto, fecha os olhos falando com Ted e ele começa a bater a escavadeira contra o muro que cerca a cidade. O muro estremece, ele afasta a escavadeira e bate novamente.</p> <p>Plano detalhe – Muro rachando e letreiro luminoso da cidade <i>Thneedville</i> desmontando.</p> <p>Plano geral – O muro cai levantando muita poeira, todas as pessoas estão em volta observando. A poeira começa a diminuir, as pessoas vão se juntando e ficam boquiabertos com o que vêem, fazem uma expressão de espanto. Aloysio fala, sorri e apontando para frente. Ted sobe no topo da escavadeira.</p> <p>Plano médio – Ted fala com a população, todos estão atentos olhando para ele e no final do discurso o garoto mostra a semente.</p> <p>Plano detalhe - A semente já está com um broto e as folhas da árvore (trúfula) começam a surgir.</p> <p>Plano geral – Aloysio vem caminhando no meio das pessoas, fala gesticulando, todos ficam parados olhando para ele. O prefeito se</p>	<p>Ted – Vamos embora rápido. Entrem, entrem...</p> <p>Barulho de escavadeira ligada.</p> <p>Ted – Vocês, detenham esse maneco.</p> <p>Música de aventura.</p> <p>Pessoas gritando.</p> <p>Ted – Dá licença, dá licença, cuidado.</p> <p>Audrey – Ted você vai bater no muro.</p> <p>Ted – É, eu sei.</p> <p>Barulho da escavadeira batendo no muro.</p> <p>Barulho das latas do muro se rachando e caindo.</p> <p>Pessoas – Oh!...</p> <p>Aloysio – Nossa, estão vendendo isso, quem esse garoto pensa que é?</p> <p>Ted – Eu sou Ted Willis e eu falo pelas árvores. A verdade é que as coisas não são perfeitas aqui em <i>Thneedville</i> e elas só vão piorar a menos que a gente faça alguma coisa, mudando as nossas atitudes. E podemos começar plantando isso.</p> <p>Música de encantamento.</p>

	<p>direciona para o entregador de ar <i>O'Hare</i>, fala furioso com ele e depois ri sem graça.</p> <p>Plano médio – O entregador olha para os lados demonstrando desconfiança, respira fundo, começa a cantar fazendo gestos e baixando os olhos.</p> <p>Plano geral – Ted se aproxima dele que continua cantando, ele dá um passo em direção a Ted e coloca a mão sobre o ombro dele. Um casal também começa a cantar, o pai pega o filho no colo que está com um equipamento de mergulho e todo verde. Em seguida a mãe de Ted também canta e algumas outras pessoas se juntam a ela cantando.</p>	<p>Aloysio– Pessoal, calma que tá tudo sobre controle, não é? Pois, vamos dizer para esse moleque o que nós achamos sobre essa semente. E ai, como é que é? Você faça alguma coisa para colocar essa gente do meu lado, ou você está despedido. Anda, fala o que pensa.</p> <p>Entregador – (Cantando) Meu nome é Cidy e vou contar, pela cidade entrego o ar. Uma chance às árvores quero dar, eu digo vai crescer.</p> <p>Casal com a criança - (Cantando) O nosso João, que situação, foi brincar na radiação, então pra gente a solução é deixar crescer.</p> <p>Mãe de Ted - (Cantando) Vai crescer, vai crescer (coro) para todo mundo vê.</p>
SEQ 128	<p>Plano geral – Pessoas começam a sair dos seus carros, estes são coloridos e possuem formatos distintos, eles caminham olhando para o restante da população que está cantando.</p>	<p>Todos – (cantando) Se a semente cai no chão.</p>
SEQ 129	<p>Plano geral – Algumas pessoas estão na praia, no fundo está um letreiro grande escrito <i>beach</i>, alguns ombrelones espalhados, eles também olham para a direção da população.</p>	<p>Todos – (cantando) Vai brotar no coração.</p>
SEQ 130	<p>Plano geral – A mãe de Ted na frente das pessoas cantando e gesticulando, as pessoas atrás acompanhando em coro, ela puxa Audrey para perto de si.</p> <p>Plano inteiro – A criança cantando e mexendo o corpo para os lados.</p> <p>Plano geral – Audrey se inclina perto dela, pega-a pelos braços e gira.</p>	<p>Todos – (Cantando) E despertar o mundo então, vai ter que crescer.</p> <p>Criança – Eu sou Tetê, me diz por que uma árvore eu não posso ter, lá, lá, lá, lá, lá, lá, lá, eu digo vai crescer.</p>
SEQ 131	<p>Plano geral – A avó Norma em cima da escavadeira próxima a escada cantando, ela pula no corrimão e desce escorregando, canta balançando a bengala, empurra <i>O'Hare</i> com a bengala e bate na cabeça dele.</p>	<p>Norma – Sou vovó Norma, sou velha e sei lembrar, da natureza crescendo sem parar, ninguém pagava pelo ar, eu digo, vai crescer.</p>
SEQ 132	<p>Plano geral – Toda a população vem caminhando e cantando, Ted e a avó na frente. Ted está com uma pá na mão, vem em direção à praça, para e apóia ela no chão. A</p>	<p>Todos – (Cantando) Vai crescer, vai crescer, deixe tudo renascer, uma sementinha sim, vai crescer nesse jardim e para mudar o mundo enfim,</p>

	<p>câmera se abre para um plano superior mostrando todas as pessoas em volta que caminham e cantam. Aloysio <i>O`Hare</i> sobe na cabeça de sua estatua que está no chão e canta, todos param em volta dele e olham. O prefeito desce cantando, dançando, gesticulando e encosta no nariz de um menininho. Aloysio ri, depois bate palmas e os pés dançando, a menininha está parada do seu lado com os braços cruzados e com a expressão brava. O entregador se inclina perto dele, cutuca-o e fala. A população dança batendo palmas envolta do prefeito e fazendo uma coreografia. Um dos seguranças coloca o equipamento de voo na cabeça Aloysio, aciona o botão e ele sai voando. O segurança acena.</p>	<p>ela vai crescer.</p> <p>Aloysio – (Cantando) Meu nome é <i>O`Hare</i>, eu sou patrão, mas sou igual a multidão, talvez vocês tenham razão, e para minha revolução, devia mudar de opinião. Não! Eu digo, vai morrer, vai morrer, vai murchar e apodrecer e quem é que tá comigo ai, hein?</p> <p>Criança – Ninguém.</p> <p>Entregador – (Cantando) Seu gananciosos.</p> <p>Todos – (Cantando) Vai crescer, vai crescer, deixe seu amor nascer, se a semente cai no chão.</p>
SEQ 133	<p>Plano geral – Algumas pessoas estão também na pista de gelo, dançando a coreografia e cantando. Aloysio passa voando disparado.</p>	<p>Todos – (Cantando) Vai brotar no coração e despertar o mundo então.</p>
SEQ 134	<p>Plano geral – Ted está com a pá cavando um buraco no meio da praça, Audrey coloca as pedras em volta, a mãe e a avó observam enquanto as pessoas dançam por toda parte da cidade. A câmera vai subindo e mostra por todos os lados da cidade, nos altos das casas, nas estradas, nos prédios, as pessoas dançando e cantando.</p>	<p>Todos – (Cantando) Vai ter que crescer. Vai crescer, vai crescer, para todo mundo ver, uma semente assim.</p>
SEQ 135	<p>Plano geral – Janela do lado de fora da casa de Umavez-ildo. Ele pega um machado que estava sobre uma mesa, quebra as madeiras que cercavam sua janela e sai com a cabeça para fora.</p> <p>Plano inteiro – Umavez-ildo está olhando para frente, fecha os olhos por um momento e fala.</p>	<p>Todos – (Cantando) Vai crescer nesse jardim para acabar com que é ruim, florido para você e para mim, vamos prometer enfim.</p> <p>Umavez-ildo – Obrigado, Ted.</p>
SEQ 136	<p>Plano geral – Ted está ajoelhado no gramado e Audrey também. Em volta está a mãe dele, o entregador, a família com a criança verde da radiação no colo e a pá (está ao lado do buraco de terra). Ted está plantando a semente, ele a coloca no buraco e a cobre com terra.</p> <p>Plano inteiro – Audrey olha encantada para Ted e o beija na bochecha, ele arregala os</p>	<p>Todos – (Cantando) Ela vai crescer... Ela vai crescer... Ela vai crescer em <i>Thneedville</i>. Ela vai.</p>

	<p>olhos.</p> <p>Plano geral – A avó vem atrás com um regador, joga água na semente e ela começa a crescer.</p> <p>Plano detalhe – Árvore crescendo.</p> <p>Plano geral - A imagem vai se abrindo e gramas começam a nascer ao lado da árvore. A cena se amplia ainda mais e mostra outras árvores crescendo em todos os lados, ao fundo está a casa de Umavez-ildo.</p>	
<p>SEQ 137</p>	<p>Plano geral – Umavez-ildo abre a porta de casa, sai para lado de fora e respira fundo fechando os olhos. Ele carrega em suas mãos um regador, caminha, olha para o céu, passa próximo à pedra que está escrita <i>unless</i> e vai regando as árvores. No céu ele vê uma sombra, olha em direção ao sol e lá vem voando um pássaro, ele olha e sorri. Vira-se em direção a uma luz que vem do céu e nela vem descendo o Lorax que para em cima das pedras. Umavez-ildo caminha para perto dele, Lorax fala com ele, Umavez-ildo sorri, ajoelha perto de Lorax e o abraça. Ele se levanta, Lorax desce da pedra e a câmera vai se abrindo mostrando a casa de Umavez-ildo, agora com cores claras. A câmera se movimenta para o céu azul e na tela aparece o escrito <i>UNLESS someone like you cares a whole awful lot, nothing is going to get better. It's not.</i> – Dr. Seuss.</p> <p>Plano geral – Em um fundo preto aparece o escrito <i>the end</i> em letras brancas e dois peixinhos dançando. Um outro peixe se aproxima e eles fazem uma coreografia.</p>	<p>Música instrumental.</p> <p>Barulho de regador jogando água.</p> <p>Som de sinos suaves.</p> <p>Umavez-ildo – (Risos).</p> <p>Lorax – Agiu bem magricela, gostei de ver.</p> <p>Música animada.</p> <p>Lorax – A propósito, que bigodão, hein?</p> <p>Lorax (off) – A menos que você não se importe de montão, nada vai melhorar, não vai não.</p> <p>Música animada.</p>