



GATO NET

Depois de um choque elétrico, um jovem técnico de uma pequena assistência de internet descobre que o sinal só funciona quando ele está por perto

COMÉDIA DRAMÁTICA · REALISMO COTIDIANO · CURTA-METRAGEM

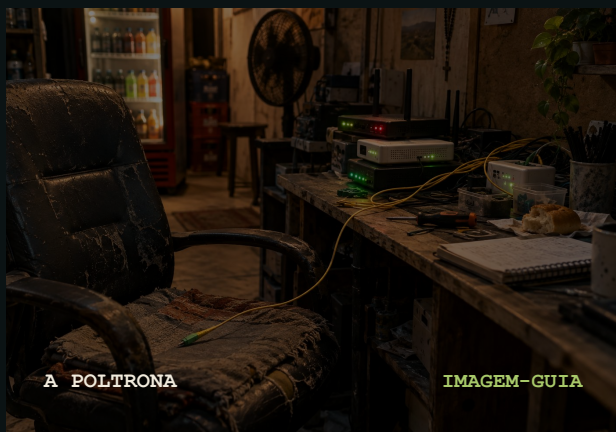
BAIRRO · NOITE · PLANO ILIMITADO

UM PROJETO PARA LEITURA, IMAGINAÇÃO E PRODUÇÃO



O plano não é ilimitado.

COMÉDIA DRAMÁTICA · REALISMO COTIDIANO · CURTA-METRAGEM



POR QUE ESTE CURTA

A internet é invisível até falhar. Quando Nando vira infraestrutura viva, o cuidado da família também pode mantê-lo parado.

SINOPSE

Na assistência Gato Net, uma loja estreita de bairro, Nando trabalha com o tio Vagner e a tia Márcia entre cabos, contas atrasadas e uma cadeira sem encosto. Na noite em que a internet seria cortada, um clarão o derruba diante da bancada. Depois do acidente, vídeos travam quando ele se afasta e rodam quando ele volta: seu corpo virou, sem explicação, o ponto mais estável da rede. A loja começa a receber pagamentos, e a família oferece a ele duzentos reais por dia para ficar. Mas Nando tem uma mochila pronta, uma entrevista marcada e um quarto para alugar. No sábado, às dez, ele precisa escolher entre ser a conexão da família e finalmente sair de casa.

TOM E ATMOSFERA

Comédia dramática de realismo mágico cotidiano. O humor nasce da gambiarra, dos pequenos acordos e da intimidade de uma família que sabe cuidar e cobrar ao mesmo tempo. O fantástico nunca vira espetáculo: aparece no momento exato em que um

A CURVA DO FILME

O filme começa com uma dívida e termina com uma porta aberta. Entre uma coisa e outra, Nando descobre que o que mantém a loja funcionando também pode impedir sua própria partida.

ATO 01

Conectar



A loja à beira do corte, o choque na bancada e a descoberta de que a presença de Nando faz os vídeos rodarem.

22H00 / SINAL

ATO 02

Prender



Os clientes voltam a pagar. Nando recebe por dia, a família improvisa uma poltrona e a loja passa a depender do corpo dele.

ATÉ AS SEIS

ATO 03

Sair



A mochila, o quarto com janela e a conta da fibra. Às dez, Nando atravessa a loja enquanto a rede perde o sinal.

A PORTA ABERTA

ARCO CENTRAL

Nando passa de corpo disponível a infraestrutura da família e, ao sair, transforma o afeto em espaço de escolha.

QUEM CARREGA A HISTÓRIA

Toda conexão cobra presença.

A loja é pequena demais para separar trabalho, família e cuidado. Cada personagem oferece a Nando uma forma de ficar — e uma chance, mesmo torta, de partir.

- | | | |
|----|---|---|
| 01 | Nando
<small>O SINAL</small> | Técnico de 24 anos, cansado de morar dentro da assistência e pronto para caber num quarto só seu. |
| 02 | Márcia
<small>A CONTA</small> | Tia, caixa e contadora da urgência; cuida dele enquanto calcula se a loja sobrevive mais um dia. |
| 03 | Vagner
<small>A GAMBIARRA</small> | Tio que promete soldar a cadeira desde fevereiro e tenta transformar improviso em futuro. |
| 04 | Dona Elza
<small>A COMUNIDADE</small> | Cliente que usa a conexão para ver a família e lembra que uma rede também é feita de espera. |



A POLTRONA

UMA LINGUAGEM COM CORPO

Verde de LED, âmbar de vitrine e azul molhado da rua. A imagem trabalha com cabos, portas, poltronas e corpos: quando Nando se afasta, o mundo dá uma pequena

PALETA DE PRODUÇÃO



NOITE

#0B1314

SINAL

#A8C96A

ÂMBAR

#D98645

MADEIRA

#624431

PAPEL

#D8CDB9

REFERÊNCIAS DE TOM

01 Saneamento Básico · humor de gambiarra

03 O Som ao Redor · infraestrutura como tensão

05 A Voz Humana · cuidado através da conexão

02 O Homem que Copiava · tecnologia e sobrevivência

04 Linha de Passe · família sob pressão



MATERIAL PARA AVALIAÇÃO

BAIXAR ROTEIRO



BAIXAR PITCH PDF



O ROTEIRO COMPLETO ESTÁ NA PRATELEIRA DIGITAL