



INTRO

Os projetos dos **Irmãos de Criação** são desenvolvidos apoiados em conceitos universais e includentes. Nossas fontes de inspiração e informação vem das pessoas, da cultura, música, tecnologia, arte, entretenimento, diversão, humor, comportamento, tendências, moda, saúde, esportes, beleza, estilo de vida, nutrição, economia, ciência, literatura, animes, quadrinhos, pets, natureza, universo...

01

RANDOM

Série de ficção 26 eps X 52' - produção com a O2 Filmes

Aeroporto. 06:15 AM. Uma mala vermelha gira sozinha em uma das esteiras de bagagem. Um segurança que faz a ronda com um cachorro se aproxima e de repente o animal começa a latir furiosamente em direção ao objeto. A mala é levada para o raio-x mas ninguém consegue identificar claramente o seu conteúdo. Decidem abri-la. Dentro dela há um pedaço de pele de um homem com estranhas marcas. A pele esta fixada pelas pontas na parte interna da mala como se fosse uma obra de arte em uma galeria.

Novas malas com pedaços de pele do mesmo jeito começam a aparecer em diferentes países do mundo, dando unidade aos crimes que parecem ser obra de um *serial killer*.

Gabriel, 52 anos, investigador da Policia de São Paulo, já não pode mais reclamar da monotonia do seu trabalho. O que parecia mais um simples caso, começa a se transformar na primeira peça de um quebra-cabeças criado por um assassino em série que decidiu retirar a pele marcada de parte do corpo de suas vítimas e coloca-las dentro de malas.

A medida em que o caso ganha notoriedade, menos as investigações de Gabriel progredem, mas o fato das malas terem sido roubadas de aeroportos levanta suspeitas em relação as pessoas que trabalham no mundo da aviação, enquanto a maneira como os pedaços de pele são apresentados, levam ele a mergulhar no lado mais escuro das artes plásticas.

Alex, 40 anos, comissário de bordo de uma importante linha aérea, acaba de ser promovido para a Classe Executiva em vôos internacionais. Seu elevado nível cultural, refinado gosto e impecável presença pessoal, fazem dele o candidato perfeito para ser o próximo chefe de tripulação. O que ninguém sabe é que a sua verdadeira paixão não está na sua promissora carreira, mas sim nas malas que rouba sempre que pode do Depósito de Achados & Perdidos do aeroporto. Sua obsessão está em analisar meticulosamente os diferentes objetos de cada uma delas, até descobrir a identidade e o paradeiro do seu dono, a quem dopa e, depois, o coloca ainda vivo em uma banheira contendo IRUKANDJIS, águas vivas extremamente venenosas, que deixam marcas randômicas horríveis na pele das vítimas. A pele marcada é retirada do corpo e colocada com precisão de volta no interior da mesma mala, parecendo uma obra de arte abstrata, que volta a surgir nos lugares mais inusitados.

02

BLACK DRAMA "O FLAT"

Série de ficção 26 eps X 52'

Roger Pratts está vivendo um drama: o agora *showrunner*, que teve êxito absoluto com sua primeira série "Nas esquinas" está envolvido agora na produção da segunda, "O Flat". Com orçamento maior, elenco top e estrutura refinada, ele agora é o todo poderoso da produtora BlackDrama, da qual se tornou sócio. Da mesma forma que para sua nova série tudo é maior e melhor, também é maior a pressão, a cobrança e as expectativas.

Pratts está diante de uma missão determinante do seu futuro: ou emplaca um novo sucesso ou decreta o fim de sua carreira.

Nesse clima ele passa a ser, de uma pessoa difícil, um ser quase intratável. Sua nova série parte de um personagem masculino conhecido como Turco, que exerce plenos poderes sobre tudo e todos no condomínio de flats no qual reside, tendo como único objetivo se tornar cada vez mais poderoso e rico; o personagem acaba se transformando cada vez mais numa espécie de alter ego do próprio Pratts.

Pratts já não se interessa por mais quase nada que não esteja relacionado a produção de sua série, fora isso, em sua casa, praticamente só se relaciona com sua filha mais nova, Rita, que nasceu com síndrome de down, pela qual é totalmente apaixonado e considera que é a única com quem consegue manter de fato um diálogo. Sua relação com a esposa Solange (Sol) e com a filha mais velha Bruna é distante, ele vive cada vez mais no mundo ficcional que criou, por vezes se confundindo com seu próprio personagem.

A série trata das expectativas, angústias e conflitos dos bastidores da produção de uma série cercada de promessas, conduzida pelo seu autor e produtor volátil, genioso, centralizador, mas também de um talento e genialidade únicos. A tensão, a pressão, os prazeres, o lado transgressor, o mundo paralelo, as crises, dos atores à equipe, todos vivendo sobre uma frágil corda bamba mantida por uma figura difícil, que só enxerga à sua frente a excelência e qualidade de seu trabalho, passando por cima do que quer que seja que possa lhe frustrar em seu objetivo.

Ao mesmo tempo que se acompanha os bastidores, se cria a expectativa e a curiosidade sobre o que está sendo feito, sobre a série que durante seu período de criação e produção vive sob a aura de seu potencial sucesso.

As relações de Pratts com todos aqueles que o cercam, acima e abaixo dele, sua forma de gerir e conduzir seu negócio, sua imprevisibilidade, suas compulsões, taras sexuais apenas como forma de descarregar seu stress, seu lado obscuro e sua relação cada vez mais próxima e íntima com o protagonista de sua obra, as vidas paralelas da equipe além da produção e suas motivações são os fios condutores da série.

O arco da 1ª temporada parte da obsessão de Roger Pratts em realizar uma obra prima com sua 2ª série em produção, a busca por se superar e se estabelecer definitivamente no 1º escalão dos *showrunners*. Apesar de ter se tornado sócio da produtora, para atingir seu objetivo Pratts ignora questões práticas relacionadas ao dia a dia de uma produção como orçamento e cronograma. Sabendo que a situação chegou em um ponto que não

tem mais volta, Roger extrapola os limites saudáveis da produtora colocando tudo em risco em busca da excelência da sua obra. A temporada se encerra com a produção chegando a uma encruzilhada: não pode parar, mas da forma como a situação se apresenta, não terá fôlego para ir até o fim.

Episódios 1ª temporada:

1. Entrevista
2. Casting
3. Staff
4. Sala
5. Família
6. Budget
7. Turco
8. Crise
9. Cortes
10. Cena
11. Saúde
12. Amigo
13. Trilha

03**EM PRATOS LIMPOS**

Série ficção / sitcom 26 eps X 24' - produção com a Zero Grau Filmes

Logline: 3 grandes amigos compartilham as mesmas prioridades em suas vidas: comer, cozinhar, viajar e claro, mulheres.

“Em Pratos Limpos” mostra a vida de três amigos inseparáveis, Frans, Júlio e Régis, que tem como uma das grandes motivações em suas vidas a boa comida, tanto no papel de protagonistas, cozinhando, como de consumidores, saboreando. Ambos tem talento, curiosidade e disposição pra coisa e frequentemente se reúnem em torno do assunto.

O QG do trio é o amplo apartamento de Frans, mais bem sucedido dos três, com uma bela e equipada cozinha. Ali eles se debruçam sobre receitas, criam pratos, testam temperos e combinações, enfim, praticam a arte da culinária criativa. Um simples sanduíche se torna um prato gourmet nas mãos habilidosas do trio. Com talentos distintos, se complementam na cozinha, somando prática, criatividade e ousadia num bem temperado “evento”, aonde recebem amigos e amigas igualmente interessantes para dividirem o cardápio ou simplesmente cozinham para se deliciarem, sempre acompanhados da bebida certa. Dessa premissa partem as histórias que abordam o dia a dia dos três, suas vidas, problemas, escolhas e conflitos.

As receitas dos fantásticos pratos feitos durante os episódios, que são descritos de uma forma “natural” dentro da história, são explicados pelos próprios atores de forma didática (ingredientes, modo de preparo, truques e dicas) no final do programa ou em um spin-off, que pode veicular em um canal na internet - transmídia.

Personagens:

Régis (Reginaldo Aquino), 39, é um bonitão que estudou administração, sua profissão, mas depois de formado estudou gastronomia por pura paixão. Razoavelmente bem sucedido, seu grande desejo é ter um restaurante e aguarda o momento certo pra isso, pois seu projeto é ambicioso. Conheceu Frans num workshop e desde então se tornaram grandes amigos. Régis é boa pinta, descolado, e é comum usar seus dotes culinários para seduzir garotas, tendo um bom currículo nesse departamento. Tem uma certa tendência homofóbica desde que sua irmã se assumiu lésbica, o que causou uma grande revolta em seus pais. Tem uma certa compulsão por sexo e quando suas investidas são frustradas em geral faz grandes bobagens que o colocam em situações constrangedoras. Está no início da crise dos 40, é o mais teórico dos 3 “cozinheiros”.

Francis (Francisco Ortega), 48, é o mais velho deles. Bon vivant, engenheiro de formação, viajado, é charmoso, culto, interessante. Filho de um chef bem sucedido que morreu precocemente, herdou o restaurante e os bens do pai, mas não tinha habilidade para gerenciar a casa e passou o ponto, mas até hoje tem uma vida bem confortável graças a sua parte na herança. Também herdou do pai o talento, habilidade e paixão pelas panelas: cozinha por hobby e viaja o mundo focado principalmente na culinária de outros países, além da cultura. Acumulou um bom repertório de suas viagens, investindo em uma farta biblioteca sobre o assunto. Teve algumas mulheres (poucas, mas grandes mulheres) e viveu por 9 anos com Betina, grande amor de sua vida.

Júlio Silveira, 35, é o casado da turma. Batalhador, vive dando cabeçadas, mas sempre foi o cozinheiro do lar, já que é um freelancer, artista gráfico, que não consegue fechar muitos trabalhos e sua esposa tem um emprego fixo mantendo alguma segurança financeira do casal, que vive no vermelho. Amigo de infância de Régis, foi através dele que conheceu Frans e ali seus horizontes culinários se ampliaram. Júlio é um cozinheiro que vai mais pelo instinto, dado à experimentos que nem sempre dão certo, mas tem um bom faro e raramente erra. É apaixonado por sua mulher Ana Flávia mas é comum perder a noção da hora quando está com os amigos. Quando fica deprimido sua válvula de escape são hambúrgueres bem recheados acompanhados de fritas, refrigerante ou cerveja. Em geral passa mal, não pela qualidade, mas pela quantidade ingerida.

04**LABUTA**

Série ficção / sitcom 26 eps X 26'

A proposta é revelar dilemas da vida contemporânea no trabalho por meio da investigação de funções laborais que estão acabando, se transformando ou sendo criadas para atender as demandas da contemporaneidade.

A série aborda o universo proposto por meio da elucidação de temas específicos em cada episódio, mescla momentos reais de depoimentos de pessoas que contam suas experiências, comentários de consultores especialistas que levantam as questões pertinentes e a dramatização que comentará de forma bem humorada e por vezes irônica os dilemas encontrados.

Série híbrida: Sitcom + Depoimentos + Animação / Infográficos

Conceito: Explorar as transformações no meio de trabalho contemporâneo a partir de um ambiente sujeito a inovações e mudanças.

Justificativa: Levar os jovens a refletir de forma descontraída e divertida sobre o perfil e postura do profissional que o mercado de trabalho demanda atualmente.

Tratamento: Todos os episódios são divididos em 03 formatos:

1 - Ficção - atores representam com humor situação cotidianas do trabalho em roteiros elaborados a partir de relatos reais.

Exemplo sinopse: Um grupo de funcionários do departamento de RH de uma fábrica vivem diversos conflitos e dilemas que assolam o meio de trabalho e os profissionais.

Personagens: Jatobá – chefe amigável que trabalha há muitos anos na fábrica e nunca teve a oportunidade de se atualizar. Tem dificuldade com tecnologias e língua inglesa.

Cleyton – puxa-saco do chefe. Entra em pânico quando tem que falar com as mulheres.

Iolanda – secretária do chefe, bem-humorada, a mãezona da equipe.

Luquinhas – estagiário *nerd*.

Walter – bonzinho, mas meio atrapalhado, muitas vezes, cria confusões sem querer.

Maria Eduarda, Duda – eficiente, esnobe e independente.

Personagens rotativos – presidente da fábrica, operários, sindicalistas, faxineira e outros.

2 - Histórias Reais - Depoimentos de pessoas que lidam com a obsolescência do seu cargo, a necessidade de reposicionamento, aprendizado de novas funções, etc.

Depoimentos de especialistas do mercado de trabalho e comentários sobre os casos.

3 - Animação / Infográficos - apresentação de questões históricas do trabalho e as mudanças trazidas pela tecnologia digital.

Temas: Índice de desemprego, Aumento da informalidade, Desigualdade salarial entre homens e mulheres, Maternidade & Paternidade no trabalho, Baixa remuneração e falta de mão de obra especializada, Profissões extintas pela tecnologia, Novas profissões, Histórico mundial dos direitos trabalhistas, Combate ao trabalho infantil, Arranjos criativos de produção, Trabalho escravo, Assédio moral e preconceito, Organizações trabalhistas.

Locação: Fábrica. Departamento de RH. Chão da Fábrica. Sala de reuniões.

A “Pegada”: A realidade se transforma em ficção. Humor e ritmo de sitcom x informação & reflexão.

Gênero: Misto de ficção, depoimentos e animação: linguagem jovem e contemporânea.
Desdobramentos / Mídia Progressiva: App com novidades semanais sobre o campo de trabalho ou outros temas abordados. App de vagas no mercado de trabalho em parceria com patrocinadores. Newsletter semanais – economia e política para o público target da série e para quem trata com ele. Programa de rádio com aulas para o target. Versão Podcast. Workshops, treinamentos e capacitação.

05**HOMEM BALA**

Série de ficção 13 eps X 26'

Dramaturgia cômica de ação, com viés estilizado, esta ficção para público adolescente e pré-adolescente, é inspirada no universo do circo e sua relação com os esportes radicais e a cultura jovem.

Marco é um garoto que perde a memória em um acidente e, sem documentos e sem rumo, é acolhido por uma trupe de circo nômade como acrobata do skate.

A trama mostra o cotidiano desta trupe de artistas envolvidos com sua arte e lidando com a inovação de incluir um skatista no time de acrobatas. Num contexto em que a busca da excelência e da superação dos limites técnicos e artísticos se insere no cotidiano de forma divertida, a arte do circo funciona como metáfora para a busca pela expansão dos limites da experiência humana através do desenvolvimento das habilidades específicas. Vivem histórias de amor, encontros, desencontros, e compartilham com o público a sabedoria inerente contida na arte ancestral do circo.

Dividida em 03 fases:

FASE 1 - 3 eps: Depois de perder a memória e qualquer registro num acidente ligado a uma aposta, Marco se junta a trupe de um circo itinerante como acrobata do skate. Sérvulo, o dono do circo, arruma documentos falsos para que ele possa trabalhar. Enquanto isso, seu pai Nuno anuncia aos interessados que venderá sua floresta a quem encontrar seu filho - mesmo tendo um dia jurado a mãe dele que não faria isso. Abandonado por ela, uma dívida de jogo o levou a hipotecar a terra, e agora o que importa é encontrar o filho, mesmo sabendo que os interessados desejam derrubar a mata. Um destes sabe que a terra tem riquezas minerais e vale muito mais do que o valor atribuído e bota seus capangas para procurar o menino. Mas é Raíssa, uma garota da cidade que gosta de Marco, quem descobre o que aconteceu e vai até ele. Ao saber que ele perdeu a memória, enxerga uma oportunidade de conquistar seu coração e se junta ao circo.

FASE 2 - 6 eps: Marco inventa o número do Homem Bala com o skate e vira estrela no circo, despertando rivalidades entre os colegas. Torna-se um conquistador barato pelas cidades onde passa, e, ao mesmo tempo, vive um triângulo amoroso entre Vivi, a trapezista filha do dono do circo - com quem tem uma relação de amor competitivo e não consumado - e sua velha conhecida de antes da amnésia, Raíssa, que trabalha para conquistá-lo, cuidando de despistar os capangas que procuram por ele. Enquanto isso, uma série de assaltos começa a ocorrer nos locais onde o circo se apresenta e Marco é principal suspeito. Mas a essa altura, a fama de Marco começa a extrapolar o circo, e Raíssa sente que logo os capangas o encontrarão. Precisa conquistá-lo antes disso. Porém, ele é preso. Então Raíssa investiga por conta própria e descobre que outros artistas do circo são os verdadeiros assaltantes e Marco é solto. Porém, durante a investigação, Raíssa descobre que o dono do circo é o homem por quem a mãe de Marco abandonou Nuno, e que, portanto, ele e Vivi são meio irmãos.

FASE 3 - 4 eps: Raíssa mostra a Marco as fotos de sua mãe guardadas por Sérvulo e ele recobra a memória. Ao saber que Vivi é sua meia irmã, compreende que o que sente por ela é amor de irmão, e se vê livre para amar Raíssa. Os dois se entendem, e ela conta que Nuno botou a terra em jogo para encontrá-lo. Marco entra em crise, mas então bate um recorde de acrobacia e faz um contrato publicitário no valor exato da dívida do pai com o banco. Vai pra casa, paga a dívida do pai, depois volta com Raíssa para o circo.

06**ANJOS & CAPETAS**

Série de ficção 26 eps x 22'

Anjos & Capetas é uma abordagem nova e moderna do clássico Romeu e Julieta, que fará um paralelo entre os dois grandes temas da peça – amor e dualidade – com o conceito de Céu e Inferno, para discutir sobre sexo e noções de relacionamento.

Na Terra, ANJOS e CAPETAS, invisíveis aos nossos olhos, nos observam de perto e agem para nos influenciar em nossas escolhas, seja nas relações de amizade, amor, trabalho, seja em tantas outras que as pessoas precisam estabelecer no dia a dia. Os dois grupos, que habitam nossa consciência e fazem dela seu campo de batalha, trabalham de maneira antagônica, pois têm visões distintas da vida e do que as pessoas devem priorizar. Como dois exércitos lutando para recrutar o máximo de seguidores, o grande objetivo deles é influenciar o maior número de pessoas para assim aumentar suas tropas e vencer a batalha entre o Céu e o Inferno. Apesar da visão distinta que os dois grupos têm da vida e do comportamento que as pessoas devem ter, o modus operandi de ambos é parecido com os nossos e eles nos acompanham durante todo o ano. Folgam apenas em anos bissextos, de quatro em quatro anos, no dia 29 de fevereiro, quando perdem seus poderes e passeiam pela Terra como pessoas comuns sujeitos aos mesmos sentimentos dos humanos.

Os ANJOS têm maior influência sobre nós durante o dia, e os CAPETAS a noite. Mas, ao amanhecer e ao anoitecer, seus poderes se equiparam.

A partir da premissa de que o amor entre personalidades radicalmente distintas é possível, a história explora o magnetismo ente os opostos, a beleza dos contrastes e a ideia de que para cada assunto e escolha há sempre uma espécie de anjo ou capeta incumbido de agir na tomada de decisão. Os episódios serão enriquecidos com subtemas relacionados a dúvidas e questões sobre sexo e relacionamento, que os jovens normalmente não discutem com os pais, tais como: a iniciação sexual e seus mitos, assuntos relacionados a autoestima e identidade, a autoridade dos pais x o livre arbítrio, e assim por diante.

Anjos e Capetas é uma comédia dramática, leve, divertida, para o público entre 13 e 15 anos, mas recomendada para toda família. Linguagem jovem, dinâmica, que mistura técnicas de narrativas áudio visual. Essa mistura tem o objetivo de trabalhar, também na linguagem estilizada da série e explorar a relação entre os contrastes. O “live-action”, carrega qualidade documental e realista própria para retratar a realidade nua e crua dos jovens. Por sua vez, a animação tem a qualidade inerente de se ligar à imaginação e ao lúdico, que se encaixam perfeitamente no universo arquetípico dos Anjos & Capetas, do Céu e Inferno. A sobreposição das duas técnicas ocorrerá quando os Anjos & Capetas animados estiverem no universo “live-action” da Terra influenciando os jovens.

Esboço de arco dramático, com previsão de número de episódios e sua duração, e final de temporada, se for o caso:

Comédia romântica combinada com relatos e depoimentos da audiência. O arco da primeira temporada se desenvolve a partir do dia 29 de fevereiro de um ano bissexto,

quando o anjo Angelo e a capeta Damiana se cruzam na Terra, sem poder fazer uso de seus poderes e sujeitos aos mesmos sentimentos dos humanos. Bastou uma troca de olhares para se apaixonarem e uma sensação inexplicável de combinação perfeita tomar conta deles. Agora, eles se veem diante de uma missão quase impossível: ele vai ter que provar aos seus superiores que o amor entre personalidades opostas pode dar certo, enquanto ela precisará também demonstrar aos superiores dela que o amor pode ser tão prazeroso como a luxúria. Com certeza, essa não vai ser uma tarefa fácil, mas bastante divertida e repleta de conflitos. Logo, outros anjos e capetas são contagiados pelo desejo de encontrar sua alma gêmea. Entregam-se então a uma batalha como que em um jogo de flertes entre “meninos e meninas”, anjos e capetas que provocará grandes confusões e lindos relacionamentos. A cada episódio, teremos pequenos conflitos com soluções que provam que o amor entre opostos pode dar certo o que causará maior aproximação entre os dois universos opostos.

Personagens: Angelo é um cupido, o anjo responsável pelo “amor romântico”, que ajuda adolescentes da Terra no jogo do amor. Ele busca encontrar as “almas gêmeas”, acertar os corações de jovens compatíveis que tenham uma infinidade de aspectos em comum e, assim, maior probabilidade de dar certo. Quando dois jovens com essas características se cruzam, Angelo, que é invisível para eles, precisa estar presente para despertar a atração, o “amor à primeira vista”. Ele é o único que entende profundamente de psicologia e usa desse conhecimento para orientar os adolescentes sobre suas emoções e sentimentos. Por isso, é eficiente em formar pares de jovens na Terra, para orgulho dos seus superiores – os diretores da Escola do Amor. Angelo é um cupido de porte atlético, alto e musculoso. Veste uma armadura e capacete semelhantes aos que usava Marte para sugerir paralelos irônicos entre a guerra e o romance. Apresenta voz firme e um linguajar mais formal, justo e politicamente correto.

Damiana é uma capetinha encarregada de despertar nos adolescentes a vontade pela aventura, o desejo pela novidade e o gosto pelo prazer individual, pouco importando se esse prazer prejudica os outros. Não acredita em relacionamentos duradouros e, claro, nem liga para a compatibilidade entre as pessoas. Encoraja os jovens a desfrutar a vida sem se comprometer com ninguém. O importante é a diversão em si.

Mas apesar de impulsiva e por vezes descuidada também tem um talento que não fica atrás do de Angelo, forma tantos casais quanto ele. Só que, em vez da psicologia, utiliza o prazer e a felicidade para direcionar as escolhas dos jovens. Ela é uma capeta com uma sensualidade singular, estilo underground e olhar intrigante. Suas costas e braços são inteiramente tatuados como cenas do Inferno, cenas de amor e luta, num estilo semelhante aos da ilustração de Yuko Shimizu. Ao contrário de Angelo, seu linguajar é descolado e carregado de gírias.

Personagens Secundários: Aparecem e somem de acordo com a necessidade da trama, de forma pontual e efêmera. Devido a grande quantidade de personagens e ao fato de esses perfis psicológicos não terem uma relevância individual tão grande, serão apresentadas as características gerais dos grupos ligados a cada um deles.

Outros Anjos: Seres celestes que despertam boas intenções nos adolescentes: sentimentos de amor, fraternidade, respeito, segurança e conforto. Para eles, o mais

importante é viver em harmonia, com equilíbrio entre a atitude de dar e receber, favorecendo trocas construtivas.

Outros capetas: Seres que vivem no Inferno, aguçam o egoísmo e o bem-estar pessoal nos jovens. São representantes dos 7 pecados capitais: gula, luxúria, avareza, ira, inveja, preguiça e soberba.

Jovens: Vivem na Terra e estão numa fase crítica da vida, cheios de conflitos e dilemas. Que caminho escolher? Viver intensamente o presente ou começar a construir as bases do futuro? Seus hormônios estão à flor da pele. Desejam aventuras, muito sexo, emoções intensas e diárias. Por outro lado, pensam nos estudos, escolha da faculdade, profissão e casamento, preocupações que seus pais compartilham com eles. Ou seja, estão completamente suscetíveis a influências, e é aí que entra a missão dos Anjos & Capetas, cada um com suas estratégias e seus encantos.

07

CORPOCOSMO

Série de ficção 13 eps x 26'

CorpoCosmo é uma série que aborda o tema doenças crônicas não transmissíveis.

Algumas das causas mais comuns desse tipo de doença são obesidade, tabagismo, alcoolismo e dependência química. Ainda que parte delas possa ter origem genética, outra parte considerável é consequência do estilo de vida e dos costumes que adquirimos desde a infância. Assim, partimos da premissa de que todos nós somos resultado daquilo que inalamos, bebemos, comemos, e da maneira como nos comportamos.

O enredo gira em torno de um cientista especializado em patologia que investiga as causas das doenças de seus pacientes por meio de uma máquina de hipnose e de nano seres humanóides capazes de viajar dentro do corpo humano. Esses nano seres dispõem de recursos para localizar a data dos primeiros sintomas da doença e as causas que a desencadearam, e ao descobrirem isso implantam soluções no interior do corpo do paciente que o ajudarão a mudar de hábitos, reduzindo o risco de a doença se agravar ou mesmo de se manifestar. É como se pudessem fazer o corpo do paciente voltar no tempo e aplicar medidas preventivas antes que o primeiro sintoma se manifeste.

A série é uma viagem divertida e educativa pelo espírito contemporâneo de saúde, que analisa a doença, levando em conta os fatores fisiológicos, psicológicos e sociológicos do paciente. Além disso, mistura conceitos científicos reais com fantasia para discutir como os avanços da ciência e tecnologia podem ser usados não só para a geração de vida, mas também para a destruição dela.

Afinal de contas, somos seres complexos, contraditórios, e nem sempre escolhemos em nosso próprio benefício. Precisamos apurar nosso senso crítico e ensinar os jovens a fazer escolhas com mais saúde. Para isso, não há nada mais eficiente e divertido do que oferecer a informação em formato de entretenimento.

CorpoCosmo é uma série investigativa, de aventura e humor, que recorrerá ao recurso do “Homem Virtual” para apresentar as doenças dentro do corpo humano. Nossa intenção é apresentá-la sob um viés não moralizante, mas indagador e examinador, para instigar a curiosidade científica no espectador.

O cenário é um laboratório de um centro científico, equipado com os instrumentos de praxe: balança de precisão, produtos de microbiologia, pipetas, bio reatores, dispositivos de ultrafiltração, equipamentos de bioquímica, bioquímica e hormônios, microscópio e assim por diante. Na parte frontal do laboratório, fica o consultório do médico, separado por paredes transparentes. Dentro do consultório, há duas máquinas que auxiliam no diagnóstico do paciente. Uma é um tomógrafo que se transforma em veículo para os nano seres transitarem entre o laboratório e o interior do corpo humano. A outra é uma máquina de hipnose, o Hipnotron, que leva os nano seres numa viagem até a psique do paciente para detectar o comportamento desencadeador da doença e o momento em que esse comportamento teve início.

Apesar do cuidado minucioso do médico para não infectar o laboratório, às vezes os pacientes trazem impregnados no corpo pólen, vírus, bactérias que sorrateiramente se dispersam pelo ambiente. Quando isso acontece, a probabilidade de resultados extraordinários advirem de experiências e análises corriqueiras aumenta bastante. O laboratório não parece ter nada de espacial, mas na verdade é fabuloso, meio mágico e excêntrico.

Outro universo mostrado é o interior do corpo humano, cujas leis, estrutura, componentes e substâncias integrantes serão correspondentes aos do corpo real, só que de uma forma simplificada e estilizada, que algumas vezes incorporará referências do mundo externo ao organismo. Portas representarão válvulas, aviso sonoro de invasores acionarão os glóbulos brancos, etc.

Nesse universo, os nano seres serão os únicos invasores com formas humanóides e linguagem. Eles se comunicam entre si e com o médico no laboratório por meio de um rádio de duas vias com uma frequência muito, muito alta. Não é um rádio qualquer. Resistente ao meio líquido do corpo, o equipamento contém visor, GPS, termostato, medidor de pressão, um botão de socorro, que exibe uma mensagem de emergência e informa as coordenadas de quem o acionou, e ainda um sinalizador com uma luz fluorescente capaz de atravessar o tecido humano.

Além do rádio, que fica preso ao pulso dos nano seres como se fosse um relógio, eles carregam uma maleta / mochila onde guardam ferramentas e soluções químicas para o tratamento da doença, uma espécie de tablet para exames laboratoriais e pesquisa e uma pequena máquina do tempo acoplada ao peito, com conexão direta com a tela e os dados do Hipnotron. Usam uma roupa semelhante à de um mergulhador e um capacete redondo e transparente que gera gás O₂, próprio do sistema respiratório deles, sem interferir no sistema do organismo do paciente nem bloquear a transmissão sonora.

Fora do corpo humano, se limitam a transitar somente no laboratório, onde ficam principalmente no tomógrafo, aguardando o próximo paciente, e embaixo da lente do microscópio, conversando com o médico via rádio. A voz deles não tem potência para prescindirem do aparelho e é só através do microscópio que o Dr. Saldiva consegue vê-los.

Personagens: Nano seres – Grupo de 4 seres microscópicos (NS1, NS2, NS3, NS4) que entram no corpo dos pacientes do Dr. Saldiva para investigar o funcionamento da fisiologia e da psique. Junto com o médico, detectam, diagnosticam e tratam as doenças. Falam com fluência, pensam com velocidade e usam uma série de jargões médicos e linguagem científica. Gostam de desafio e só trabalham em equipe, até parecem um coletivo e não indivíduos. Mas, apesar do grande número de semelhanças físicas e psicológicas, cada um tem qualidades específicas e, o melhor de tudo, complementares. O NS1 é desbravador, aventureiro, tem grande habilidade corporal e gosta de olhar coisas novas, não fica preso aos detalhes de nada, nem mesmo aos detalhes do funcionamento do organismo. Já o NS2 é minucioso, curioso, e está sempre buscando informação no tablet. Tem grande capacidade de pesquisa e se deslumbra tanto com as informações novas que geralmente é o último da expedição, isso quando alguém não tem de buscá-lo. NS3 tem uma memória visual excepcional e, por isso, grande facilidade de estabelecer

relações entre o que já viram e o que estão vendo, e com isso estabelecer relações e perceber padrões de funcionamento. O NS4 possui um senso de direção pra lá de aguçado. É a bússola da turma e mais informado que o GPS sobre os melhores atalhos.

Dr. Saldiva – médico patologista de 50 anos, famoso pela genialidade e esquisitice. Realmente não é como a maioria dos médicos. Sua visão de tratamento é muito diferente e suas ideias bem à frente do seu tempo. Há anos estuda sobre estratégias de prevenção e controle de doenças crônicas não transmissíveis, e recentemente descobriu o método mais criativo e inovador de todos. A eficiência do método já se espalhou na boca do povo e está atraindo inúmeros paciente ávidos pela cura.

Monitora por rádio alguns nano seres exploradores que buscam doenças no interior do corpo do paciente, só que nunca nenhum paciente ouviu a voz desses seres. É como se o médico falasse sozinho durante a consulta, muitas vezes interrompendo o paciente para trocar ideias com os misteriosos seres. Esse tipo de interrupção acontece algumas vezes e, sem querer, o avoado doutor ainda faz piadas ou comentários divertidos sobre a conversa pelo rádio, como se o paciente a estivesse acompanhando. Simplesmente esquece que é o único capaz de ouvi-los. É meio distraído, não por dificuldade de concentração, mas por se concentrar demais no trabalho. Até ele tem seus problemas, não só ligados a sua famosa esquisitice, mas também ao funcionamento da sua fisiologia. Sofre de sudorese nas mãos e por isso tem a mania de colocá-las em frente ao pequeno ventilador de mesa que fica no seu consultório. Ao transitar dali para o laboratório, e vice-versa, sempre carrega o ventilador debaixo do braço. Não gosta de toalhas porque elas inevitavelmente ficam molhadas e é justamente isso que ele evita. Ainda não teve tempo de usar sua própria invenção para curar esse problema, pois anda muito ocupado com os pacientes. Eles são sua grande prioridade, sua possibilidade de estabelecer um laço sincero e forte, já que não constituiu família e não tem muitos vínculos fora do consultório. É exclusivamente dedicado à ciência, à medicina e ao bem-estar dos seus doentes.

Tem grande dificuldade em fazer mais de uma coisa ao mesmo tempo, mas no dia a dia não consegue fugir disso: examina o paciente enquanto orienta os nano seres, ouvindo ao mesmo tempo os feedbacks dos pequenos e as queixas do paciente. É aí que ele se atrapalha todo. Ele se esquece de soltar o botão do rádio enquanto orienta o paciente ou de apertá-lo para orientar os nano seres, que ficam muitas vezes meio perdidos com informações disparatadas, ou ainda sem informação alguma. Aí a confusão e os conflitos estão armados para essa expedição de diagnóstico e cura de doenças.

Pacientes – Um adulto com alguma doença crônica adquirida que vai se consultar com o médico. A cada episódio será um novo paciente, com uma doença diferente das anteriores. Como ele representa muito mais um grupo do que um indivíduo, e a pesquisa das características de cada grupo faz parte da pesquisa do projeto, esses personagens não serão descritos aqui. Entretanto, as doenças que serão abordadas na primeira temporada são: Obesidade mórbida, Alcoolismo, Tabagismo, Diabetes, Drogas, Hipertensão arterial, Câncer, Artrite, Doenças respiratórias e Doenças cardiovasculares.

08

DOS PÉS A CABEÇA

Doc Reality / Life Style 13 eps X 26' - com produção Barry Company

Doc Reality que vai identificar mulheres virtuosas, fortes e independentes, cheias de elegância, graça e simpatia, e homenageá-las com um sapato criado especialmente para elas a partir de suas principais características, pela renomada designer Caroline Baum.

Apresentar e acompanhar o processo de criação, desenvolvimento e construção de um modelo de sapato feminino inspirado nas personalidades e características de mulheres de relevância em seus campos de atuação, sejam elas uma personalidade, socialite, atriz, artista, empresária, modelo ou uma pessoa comum.

Junto com uma apresentadora, cada mulher selecionada será entrevistada em seu próprio ambiente, para servir como ponto de partida para a inspiração, criação e desenvolvimento do sapato que vai traduzir sua personalidade.

Por meio de dinâmicas, iremos coloca-las fora da zona de conforto e revelar características únicas de diferentes estéticas e psicologias, necessidades e desejos, que resultarão em uma peça exclusiva.

Carol Baum, designer e editora de acessórios, será a responsável por criar um sapato analisando o universo de cada participante, combinando tendências, materiais, cores e formas, que melhor representem suas personalidades e irá desenvolver protótipos que poderão ser votados pela audiência. O modelo vencedor poderá ser comercializado pelo patrocinador.

Uma apresentadora conduz os processos, faz a costura entre os assuntos e as propostas da designer, opina, discute e aborda todos os assuntos relacionados a cada desenvolvimento.

A partir do recorte de seus comentários e opiniões, ao comparar aspectos estéticos, combinados com o processo criativo e de desenvolvimento dos protótipos pela Carol, iremos provocar as diferentes emoções que serão exploradas em cada episódio.

Todo conteúdo será o combustível para gerar os anseios, conflitos e curiosidades no processo, o que permite conectar a audiência aos personagens em todos os episódios.

Cada episódio terá seu próprio "Look and Feel", inspirado nas características das selecionadas, que influenciarão na direção de arte, nas cores do cenário, mobília, objetos.

Dos primeiros esboços, a construção dos protótipos até o resultado final, todas as etapas serão acompanhadas de forma documental com recorte estético de editorial de moda.

Revelar com naturalidade as representações estéticas e de comportamento de cada participante ao abordar temas como beleza, saúde, estética, moda, relacionamentos, fofocas, características pessoais, influências, atualidades e amores.

Um dos mais importantes objetos do desejo feminino que traduz a personalidade de uma mulher é o sapato. Sapatos são cúmplices, conectam mulheres de todas as classes e idades.

Personagens - Apresentadora, a Madrastra: Será responsável pelas entrevistas e pelas dinâmicas que irão testar as participantes para tira-las da zona de conforto. Os obstáculos e as provas, baseados nos sete pecados capitais – vaidade, gula, inveja, luxúria,

hipocrisia, avareza ou preguiça - constituem um verdadeiro ritual de iniciação para a heroína revelar suas virtudes e assim, se consagrar homenageada.

Fada Madrinha: Será a responsável pela identificação dos principais traços da personalidade da participante. A partir dessa análise, Carol poderá orientar a participante a revelar seus segredos e vulnerabilidades. Isso será transformado em estudo de tendências e vai ajudar a estilista a compor um sapato que represente todos os aspectos da personalidade dela.

Os amigos - Major, o cavalo: Chofer que vai levá-las as compras e passeios.

Bruno, o cachorro: Mordomo, que vai ajuda-la em recepções.

Jaç e Tata, os ratos: Cabeleireiro e Maquiador.

Príncipe Encantado: Pode ser alguém existente na vida da participante ou um galã selecionado pela produção.

Estrutura:

1 – Apresentação

Apresentação da participante. História de vida e principais pessoas relacionadas a ela, na casa e no trabalho.

2 – Entrevista na casa da mulher. Conhecer a vida e rotina, observar elementos da casa.

3 – Provas e dinâmicas no estúdio. A Madrasta Malvada passa a conduzir algumas provas e dinâmicas com a participante. Forçar situações para gerar comportamentos observáveis e provocar as reais reações da mulher, identificando mais traços de sua personalidade.

4 – Criação do Look. Montagem em paralelo com a sequência 5. A apresentadora leva a participante para fazer compras e montar um look completamente novo. Esse look vai combinar com o sapato que está sendo feito sob medida para ela. Depoimentos de amigos falam um pouco mais sobre a personalidade da mulher.

5 – Confecção do sapato. Caroline Baum vai confeccionar o sapato, etapas importantes do processo e explicações de como traduzir as informações recebidas da pessoa em arte / design. Complemento com depoimentos de personalidades da indústria de calçados femininos.

6 – Apresentação do sapato e do look. A apresentadora e Caroline Baum apresentam o look final e o sapato para a mulher. Vemos a reação dela.

7 – Prova Final. Numa sala com uma linda cadeira, o Príncipe fica frente a frente com dois pares de sapato. A apresentadora explica a prova. Ela vai escolher um dos sapatos. Se acertar, ela ganha o look e o sapato.

8 – Encerramento. Em caso de acerto, um efeito no vídeo transforma a mulher deixando-a com o look e o sapato novo. Encerram o programa. Em caso de erro ela receberá apenas um prêmio de participação.

09

FASHION GAME

Game / reality show - 13 eps x 22'

Voltado para o público jovem entre 18 e 24 anos com interesse pelo mundo da moda. Nicho específico mais fiel, que procura diversão, curiosidades, tendências de cultura pop e desafios voltados ao assunto.

Game show em que 4 equipes formadas por 3 membros - stylist, jornalista e fotógrafo, somam pontos e acumulam "Hypos", a moeda do jogo, ao realizar tarefas, responder perguntas e tentar a sorte. O prêmio final é participar prévia do SPFW e uma quantia em dinheiro.

A abordagem documental é presente na realização de tarefas e durante discussões internas das equipes. Além disso, serão registradas confissões e críticas dos participantes sobre os outros membros do jogo de modo a gerar pontos de tensão para atrair a atenção do público.

O formato do jogo gera competitividade e pressão, pois os participantes são desafiados o tempo todo, eles nunca sabem o que ocorrerá no tabuleiro da moda, nem qual será a próxima prova. A única certeza é o desafio constante.

Os espectadores compartilham com os participantes as surpresas do programa. Torcem para os times / grifes que mais se identificam. Paralelamente, se atualizam sobre as últimas tendências, história da moda, cultura pop, entre outros assuntos.

O programa gera desdobramentos como o concurso para seleção das modelos do programa. Esse concurso será realizado alguns meses antes e serve como prévia do *Fashion Game*, o que aumenta a expectativa em relação ao lançamento do programa.

Estimular a interatividade com o espectador, que vota no site e pode se aprofundar em assuntos abordados no tabuleiro da moda, além de assistir a podcasts dos participantes.

Game show é um gênero divertido e atraente para o público, existente desde os primórdios dos meios de comunicação, a modalidade garante interatividade tanto dos participantes como do espectador, fidelização e altos índices de audiência.

A escolha da temática a ser desenvolvida e o próprio projeto promove o crescimento individual e do grupo, estimula o saber ouvir, o saber argumentar e a solidariedade.

As diferentes etapas do projeto vão incentivar a capacidade dos participantes de criar, pesquisar e sistematizar os processos.

O programa atrai empresas que podem estabelecer novos pontos de contato com diferentes tipos de ações integradas.

A avaliação permanente e a auto-avaliação ao longo de todo o processo de construção, permitem ao júri a identificação das diferenças quanto ao nível de interesse, dificuldades e potencial de cada um dos participantes.

A divisão de responsabilidades, a decisão e o comprometimento coletivos alimentam a formação de cidadãos efetivamente capazes de intervir na construção de uma sociedade mais justa.

Mecânica: O jogo é norteado por uma tarefa principal por episódio, na qual competem as quatro equipes. A tarefa principal é um desafio que põe à prova o talento individual de

cada participante bem como a capacidade de trabalhar em grupo. O desempenho geral das equipes é avaliado por um corpo de três jurados. A avaliação de cada jurado considera somente o produto final e concede notas que vão de 0 a 5. A soma do valor das três notas estabelece a pontuação total das equipes. A equipe que obtiver maior pontuação é consagrada vencedora da prova. Os vencedores veem seu trabalho exposto e aplicado ao mundo real.

Após a conclusão da prova principal, o programa termina. No início do próximo episódio ocorre a próxima etapa do jogo, que se passa no tabuleiro da moda.

O tabuleiro da moda é cíclico e tem aproximadamente 50 casas. Cada equipe é representada nele por uma modelo que faz as vezes do “peão”, que à partir de um início comum caminha por um certo número de casas em cada programa. O número de casas que a modelo caminha é a pontuação total da equipe na tarefa do programa anterior.

Há seis tipos de casas no tabuleiro, que se dispõe aleatoriamente conforme a seguinte proporção: Quizz 30% / Azar 20% / Sorte 15% / -\$: 15% / +\$: 10% / Merchan: 10%.

As casas implicam em interferências na realização da tarefa principal do episódio.

No primeiro programa serão definidas as equipes através de um exame prévio de personalidade e estilo dos participantes de modo a criar equipes inusitadas e heterogêneas, para aumentar o interesse do espectador nos possíveis conflitos.

No último programa haverá o desfile final que determinará o vencedor. Apenas 02 equipes poderão exibir suas coleções, mostrar fotos e vender conceitos de criação.

10

BELEZA E GLÓRIA

Scripted reality 13 eps x 22'

O dia-a-dia em um Salão de Beleza de PROFISSIONAL de renome.

O Salão de Beleza é Ponto de Encontro e Relacionamento onde um time de profissionais da beleza recebem visitas de personalidades, socialites, modelos, atrizes e mulheres comuns, todas com o mesmo objetivo: Ficarem mais bonitas e resgatarem a auto estima.

Dicas de beleza, tendências, testes e lançamentos de produtos cosméticos.

Discussões abordando temas de natureza “psicosexoafetivas”.

Permite que a audiência viva a experiência da transformação estética e psicológica que resulta em felicidade e satisfação em resposta a suas necessidades e desejos.

11

RECEITA DE EMPREGO

Game / reality show - 13 eps x 22'

Gastronomia e vida profissional combinam?

Receita de Emprego, é um Game Show onde através da gastronomia se coloca à prova a capacitação de candidatos a determinados cargos.

Os participantes têm suas características previamente analisadas, e disputam qual tem a RECEITA IDEAL* para o preenchimento de uma vaga oferecida pelas empresas patrocinadoras. Baseado em um método de Análise de Perfil Profissional, o PPA (Personal Profile Analysis) a avaliação será feita a partir de dinâmicas que provocam “Comportamentos Observáveis” durante a execução das tarefas. Desta forma, os participantes durante a realização das receitas, orientados pela Chef Morena Leite, serão testados em suas características e habilidades.

A atração foi idealizada para ser uma disputa na qual a gastronomia é utilizada para colocar à prova a capacitação dos concorrentes a cargos em empresas previamente selecionadas. Habilidades intelectuais, inteligência emocional, poder de liderança, força de caráter, atitude social, relacionamento, equilíbrio psicológico e administração de conflitos estarão em jogo na busca por um emprego.

A cada programa, quatro candidatos serão analisados por meio do PPA (Personal Profile Analysis), metodologia exclusiva da Thomas Brasil utilizada para analisar perfis, nas dinâmicas que serão realizadas. Dessa forma, enquanto os participantes produzem as receitas, orientados pela chef Morena Leite, também serão testados em suas características e habilidades, refletindo sua postura profissional.

Os participantes ainda passarão por provas, como um game com perguntas ligadas à gastronomia, como comprar alimentos frescos e achar ingredientes exóticos pela cidade de São Paulo. O vencedor será premiado com um cargo, a cada semana participará uma empresa diferente, prêmio em dinheiro e um tour gastronômico.

Link para o piloto: <http://www.youtube.com/watch?v=hlaCOT3gv1k>.

12

CLUBE SOCIAL DO TORCEDOR

Reality show + aplicativo

Torcedores fanáticos por futebol, ou outro esporte popular, cada um representando seu time ou país, são convidados a conviver em um hotel / clube durante o período do evento. Neste local terão o desafio de assistir juntos todas as competições, lado a lado a seus rivais, cada um com sua superstição, mania e jeito de torcer. Mais do que isso, vão vestir a camisa, se transformar em participantes, competir avidamente um com o outro sobre conhecimentos, tática, provas físicas e cultura geral.

O mundo do esporte. Explorar a paixão das torcidas, as curiosidades, as frustrações, informações históricas e atuais, conhecimento sobre os jogadores, táticas de jogo, técnicas e escalação. Cultura, superstições, comidas, curiosidades factuais.

O esporte democratiza as classes sociais, e permite todos participarem. Cria um novo ambiente para se discutir e curtir os esportes mundiais.

O programa promove os times e os atletas proporcionando ações comerciais junto a marcas patrocinadoras e a comercialização de equipamentos esportivos.

As atrações principais serão as dinâmicas, as competições tem seus melhores momentos explorados mas será somente o pano de fundo e propagador de disputas e conflitos.

Mostrar os processos de casting, apresentação e identificação de todos os integrantes, preparação, histórias de vida, particularidades, costumes, cultura, superstições do esporte em questão, “uniqueness”.

Conectar o público com os aspectos emocionais dos participantes.

Apresentação da Tabela da Competição e das chaves.

Todo episódio é dividido em três partes: Disputa, Convivência & Dinâmica - geração de conflitos para jogar para o próximo episódio.

Locação: Hotel ou clube. Os torcedores serão “hóspedes vigiados”. A produção acompanha o encontro dos torcedores durante as disputas. Teremos atividades dentro do clube como baladas, churrascos e outras confraternizações que poderão incluir amigos e convidados sorteados. Também propostas de passeios e atividades fora do Hotel com integração de atividades locais com marcas e produtos patrocinadores.

Mecânica: O torcedor, por meio de um aplicativo se inscreve como em uma loteria, para participar do programa. Durante o torneio, ele participará de disputas de conhecimentos gerais e específicos do esporte, não só ligado ao evento, mas ao esporte em geral e das outras competições - formato de QUIZ.

Integração de plataformas – os torcedores escolhem um representante praticante do esporte ou montam seus times para campeonato. Se acertarem a escalação que foi selecionada pelo técnico ganha pontos de acordo com a performance do time ou do atleta. O público acompanha, comenta e vota.

Prova de condicionamento físico baseado em exercícios de preparação como corrida de pneu, 1 e 2 (chute a gol), embaixadinhas, bobinho, bola ao cesto, cortadas, entre outras maneiras populares de jogar diferentes tipos de esporte.

Disputa de olheiro – o público escolhe o melhor, votação popular.

Conhecer o adversário – hashtags enviados via Facebook & Twitter servem de material de pesquisa e estudo para quiz sobre curiosidades dos outros países - produção seleciona 5 perguntas relacionadas aos assuntos citados nos hashtags.

Semana do time trocado – torcedor terá que vestir a camisa e torcer para um outro time em uma encenação quase teatral.

Teste para “turista – perguntas sobre o quanto eles já conhecem as particularidades das cidades dos times do campeonato em visitas aos locais.

Fair Play – O perdedor terá que comemorar a vitória junto com o ganhador e com outros torcedores do time adversário em uma balada.

Regras de convivência: Cartão amarelo e vermelho para agressão física e verbal

Provocar humor inteligente, ácido, brincadeiras com o fanatismo e ao mesmo tempo aproveita para passar conhecimentos gerais e específicos.

Site: Plataforma criada para upload de vídeos, adaptação para a plataforma “Cartola FC”, Mini bio dos integrantes, likes, pontuação, votação e bolões.

Desdobramentos/Mídia Progressiva: Link com o canal ONAIR & ONLINE do distribuidor, aplicativo para laptop & mobile, Ringtones, TV Interativa, Mídias Sociais, Feed direcionado para usuários premium de web e tv interativa - torcedores, eventos OFFLINE como por exemplo assistir jogo em bares e/ou churrasco com convidados.

JUIZ: A figura de um árbitro tocando o dia a dia da casa. Distribuindo cartões, advertências verbais e controlando o “jogo”. Por aí vejo que ele pode sacar umas intervenções rápidas. Pegar os caras desprevenidos, esquentar pequenos conflitos e dar início às dinâmicas. P.S – Vestido a caráter.

QUIZ: Quiz semanal, diário ou com alguma periodicidade para fazer girar o sistema de pontuações para a disputa do Campeão Moral. EX: Assuntos ligados à história das competições. Explorar conhecimentos culturais, falar dos países, costumes, das diferenças. Testar o quanto conhecem os adversários, sempre aproveitando a figura do juiz/mediador.

ESPORTE ALTERNATIVO: Assim como o futebol vai de pebolim, botão, totó de madeira, futebol com tampinha de garrafa, gol a gol com as mãos elástico e borracha, nós sempre damos um jeito de transformar qualquer palito de sorvete em possibilidade futebolística.

BOLÃO DO PÚBLICO: Bolão em segunda tela e/ou app para o telespectador: Performance diária dos “X” participantes. Desempenho nas provas. Desempenho dos times e dos atletas das competições. Escolha uma equipe/torcedor e acompanhe-o até o fim do jogo.

O PÚBLICO DECIDE: Com nosso DNA de reality, podemos dar algum poder de decisão para o público. Votações. Público pode escolher o Troféu Fair Play.

MANDINGAS E O SOBRENATURAL DE ALMEIDA: O Lugar correto no sofá, a camisa certa, a marca do amendoim e da cerveja, o canal, o locutor, as promessas, os dedos cruzados, a meia da sorte, a cueca do campeonato de 76...

UMA GRANDE FINAL E O CAMPEÃO MORAL: Teremos um ganhador ao final.

MESA REDONDA: “Mesas Redondas” com os participantes/torcedores envolvidos nas rodadas. E testá-los nesse formato tão brasileiro, mas tão universal. Estimular os

conflitos, as provocações, piadas, o conhecimento de futebol, previsões para os próximos jogos.

Pode ser uma parte do episódio. Os melhores momentos das mesas redondas (que, como toda boa Mesa Redonda, pode ter convidados – boleiros e celebs em geral).

LUTE PELO ESPORTE: As competições vão passar nas TV.

Os participantes / torcedores vão assistir na maior mordomia, mas isso pode ter um preço. Podemos criar provas para conquistar o direito de assistir aos jogos. E podemos criar pacotes, ou seja, dependendo do desempenho na prova, temos de pacotes completos de benefícios a pacotes bem mixurucas. Tipo assistir a um jogo numa tv ruim de 14 polegadas preto e branco com som metálico, suco de pacote e bolacha água e sal. Ou super VIP, com telão, bebidas e acepipes da melhor qualidade e todos os mimos.

13**ALIENCENTES**

Série ficção adolescente 26 X 22'

Seis “alienscentes” de Cone, são acolhidos por um grupo de performances e aos poucos vão ficando cada vez mais impressionados e curiosos com as atitudes e estilos dos habitantes daquele novo planeta, seus comportamentos e como eles se relacionam. Sem muitas opções — já que sua nave está estragada e eles não têm idéia de como irão voltar para a casa — resolvem entrar na onda e se divertir junto aos tais terráqueos; mas para isso, terão que compreender como este novo universo funciona...e nesse processo, por meio de um link com seu planeta, além de re-estabelecerem contato com suas famílias e amigos, começam a transmitir em divertidos videologs, o “Guia Aliacente do Amor” para jovens de todo universo.

14**ARGENT STARR**

Série de animação adulta 26 eps X 11'

Em 2062, Argent Starr é um ser híbrido, resultado do cruzamento entre um alienígena e uma humana. Argent é um cientista com poderes tele-cinéticos e trabalha detetive forense, responsável pelas investigações de crimes da comunidade alienígena / humana em Nova New York. Usa mágica cósmica e ultra tecnologia para desvendar os casos. Seus companheiros são Mrs Thorne, uma ex-comando especializada em armamentos e Specter, um gato falante de capacidade cerebral avançada. Uma cadeia de eventos intergalácticos arrasta o trio para o centro de uma grande aventura envolvendo seres mutantes, jogadores alienígenas, espiões, desertores, gangsters inter estelares, e um misterioso clã de controle galáctico, em situações que irão explorar ao máximo os poderes “hiper-tech” e a inteligência científica de nosso misterioso herói.

15

SUPER CASUO

Série infantil / container

Voltada para o público infantil, Supercasuo é uma série que pretende ensinar valores humano-sociais e formas de obter uma vida mais saudável, com uma linguagem criativa e inovadora, num ambiente com muita diversão, onde se resgatam brincadeiras, estimula-se a construção de brinquedos, a inovação e o brincar.

O enredo gira em torno do divertido e talentoso palhaço Casuo, a mais nova revelação do Circo-escola da família, administrado pela avó. Os espetáculos do palhaço ficam sempre lotando, e ele traz tanta alegria para a plateia, que chama a atenção da família mais tradicional e poderosa de palhaços da cidade, a Maquiavel. Mas essa família ambiciosa, que não trabalha mais para o riso, só para fama e dinheiro, vai criar os mais absurdos obstáculos e conflitos para recuperar sua primazia. Só não imaginavam que tudo isso levaria o rival a passar por uma série de aventuras espirituosas e descobertas estimulantes sobre os valores e costumes do seu mundo e do mundo da plateia.

Pelas aventuras e descobertas os personagens vão:

Ensinar as crianças valores humanos e integração social;

Estimular a percepção cognitiva por meio de brincadeiras e construção de brinquedos;

Induzir a crianças a inventar, brincar e viver por meio de estímulos audiovisuais;

Transmitir conhecimento sobre profissões;

Fazer a ponte entre pensamento e ação;

Despertar o interesse ecológico no cuidado com os animais e plantas;

Despertar a consciência das crianças para questões como reciclagem e desenvolvimento sustentável.

A maior parte das aventuras, brincadeiras e ensinamentos acontecerá num cenário, o circo-escola, construído com vários elementos circenses, animais puppets, maquetes, miniaturas e janelas com back-projections, que exibirão a vida da cidade por meio de técnicas de animação, stop-motion, desenho animado e live-action.

O estilo da série é inspirado na estética de Michel Gondry que recria todo um mundo fantástico com elementos reais inusitados, maquetes, stop-motion, back-projections... deixando pouco lugar para efeitos de pós-produção.

Super Casuo é uma série de fantasia, aventura e humor.

Universo: Risada é uma cidade-circo, habitada por palhaços, mímicos e acrobatas que transitam por ela de monociclos, pernas de pau, plantando bananeira... E as construções são tendas de circo.

A única janela para o mundo real é a televisão do circo-escola, que exhibe programas sobre as diversas profissões dos homens reais, instigando Casuo e seus amigos a pesquisar mais a respeito. São profissões engraçadas e diferentes para o universo deles.

Personagens: Super Casuo – palhaço divertido, talentoso, cheio de energia, é a mais nova revelação da cidade Risada. Tem um bom coração e uma habilidade incrível de provocar nas pessoas o riso sincero. Apesar de não se comunicar verbalmente, só pela linguagem universal de gestos e expressões, todos o entendem. Costuma se meter em

confusões com seus amigos e a Palhacinha, por quem é apaixonado, e sempre está disposta a ajudá-los

Avó – além de ter criado Casuo, é uma grande cozinheira, que cria pratos divertidos, saudáveis e fáceis de fazer. Administra o circo-escola da família tendo muito orgulho dele e, principalmente, do palhaço talentoso e divertido que seu neto se tornou.

Palhacinha – É quase tão heroína quanto Casuo. Doce, simpática e aventureira, apresenta habilidades e movimentos acrobáticos muito especiais. Ajuda a salvar o dia em muitas aventuras e não percebe que Casuo é completamente apaixonado por ela, gerando situações cômicas quando ele fica todo atrapalhado ao seu lado.

Clowns inventores – 2 palhaços que fazem invenções para novos números ou para facilitar a vida no circo-escola. Sempre arranjam confusões, resolvidas com a ajuda de Casuo e da Palhacinha. São uma espécie de Pink e Cérebro do programa.

Animais de circo rejeitados – São puppets de animais rejeitados pelos circos: macaco com medo de altura, poodle careca, zebra sem listras que mais parece um simples burro etc. Casuo adota esses animais, que falam e se aventuram com a turma.

Família Maquiavel – Querem de toda maneira contratar Casuo para seus espetáculos gigantescos. Eles não trabalham mais pelo riso, mas pela fama. Seus capangas são palhaços com humor errado, que preferem ofender e humilhar a usar o amor, a inteligência e a criatividade.

16**GAROTO GELADO - ICE KIDDO**

Série ficção adolescente 26 eps X 22'

Quando Radukonê atingiu 17 anos e partiu em busca da flor que simboliza sua transição de menino para homem, enfrentou a maior nevasca já registrada na história dos pólos, a mesma que dizimou toda sua tribo. Obstinado, Radukonê se escondeu em uma caverna. Porém a nevasca durou dias e dias a fio e aquele local se tornou seu tumulo de gelo.

Mais de 50 anos se passaram, a tribo dos Konê-Konê desapareceu da face da Terra, a população do planeta aumentou drasticamente, assim como a poluição e — paradoxalmente — isso foi a salvação de Radukonê. Explico: graças ao aquecimento global e o degelo dos pólos, a rocha de gelo na qual Radukonê passou as últimas cinco décadas aprisionado se soltou do seu bloco e ficou à deriva, derretendo lentamente, vindo parar no litoral brasileiro, descongelado, vivo, porém inconsciente. Encontrado por duas garotas que se afastaram da festa para descansar um pouco e tomar um sorvete para espantar o calor, Radukonê foi acordado graças à respiração boca a boca feita por uma delas, estabelecendo assim algum tipo de contato amistoso. Excitadas com a novidade, imediatamente elas o levaram até a festa e a partir daí a vida de Radukonê nunca mais seria a mesma...

17

O GAROTO SELVAGEM

Série ficção adolescente 26 X 22'

Uma milionária solitária, tenta a todo custo re-encontrar seu único e amado neto, desaparecido sob circunstâncias misteriosas há 11 anos, oferecendo uma grande recompensa pela internet.

Os motivos do desaparecimento estão ligados a fatos ocorridos em 1999 por conta do bug do milênio combinados com o colapso nervoso sofrido pelo pai de nosso herói.

Após a morte de sua mãe em um assalto, seu pai se muda com ele para o Vale da Lua na Chapada dos Veadeiros no intuito de se isolar mas este também desaparece, deixando-o sozinho sem contato com outros humanos por mais de 11 anos.

Em 2011, é reencontrado por uma família de eco turistas e vai morar com a Avó em sua mansão com outros parentes.

No começo as coisas são complicadas, mas aos poucos, através de sua forma pura de expressar amor, o garoto vai transformando todos e gera uma corrente de amor que começa entre ele e a filha dos caseiros contamina seus parentes e se expande para todo mundo.

O Garoto Selvagem é uma série onde a experiência do amor se traduz por atos simples do cotidiano que se tornam numa enorme corrente.

18**TORRE “C”**

Sitcom

História dos moradores disfuncionais, caricatos, de um grande condomínio de classe C e D que enfrentam os desafios trazidos pela ascensão econômica e a alteração de paradigmas do novo milênio

Episódios trabalharão a jornada de adequação dessas pessoas a sua nova realidade e subseqüentes demandas.

Pais com pouca educação formal que ascendem socialmente pelo trabalho honesto; filhos estudantes de escolas públicas, colegiais técnicos e faculdades particulares de baixa qualidade que crescem em um universo com conforto que os pais não conheciam, gerando pessoas com pontos de vista, anseios e demandas diversos.

Conflitos geracionais, sociais e educacionais.

19**QUEM É O QUE DE QUEM?**

Entretenimento / Quadro / Game

Game Show na qual os participantes devem desvendar a relação existente entre os personagens de determinada situação.

20**shoWWW**

Show de calouros

Programa dedicado a exibição de vídeos feitos pelos telespectadores, subdividido em diferentes categorias: música, cinema e animação, humor, mágica, talentos bizarros etc.

O programa mistura o passado e o presente e reinventa o tradicional formato de Show de Talentos para entreter o público jovem, com conteúdos criados pelos próprios telespectadores.

O shoWWW, vai mostrar também tudo que há de interessante na cultura pop: peças de festival, animações caseiras, comerciais premiados e materiais de arquivo, clips temáticos, e curiosidades da WEB, em quadros dinâmicos que manterão a atenção do telespectador.

Os diferentes gêneros da competição serão divididos em quadros patrocinados.

O Host Virtual, “a la” Max Headroom, comanda a competição, colhe os votos dos jurados, também virtuais, e convida a participação da audiência pela WEB.

21**GÊNIO DA BOLA**

Vinhetas / filler

Vinhetas onde o gênio da bola aparece em situações inusitadas ligadas ao futebol para revelar segredos sobre a história do futebol. Se a história contada pelo gênio for verdadeira ou falsa, quem decide é o participante que terá que adivinhar para ganhar prêmios.

22**SHOW DE REALIDADES**

Reality episódico 13 eps X 22'

Um show de humor onde a realidade é mostarda como ela é. Uma sátira aos reality shows onde tudo que acontece numa lanchonete, numa oficina de motos de motoboys, na portaria de um prédio, no lava jato etc. é realmente mostrado como realmente é.

23**PORÃO DO ROCK**

Life style / comportamento / talkshow

Apresentado por um ícone do público jovem, o “Porão do Rock” é um programa de entretenimento apresentado em um porão estilo “Rock & Roll”, com diferentes quadros e personagens, que vai divertir a galera, investigar a opinião pública, questionar os fazedores de notícias, contestar as atitudes das autoridades e espetar todo mundo porque afinal ninguém é santo.

24**BAIRRO A BAIRRO**

Seguimento / quadro de jornalismo

Mostre em 5 min. um pouco do seu bairro e os personagens que o tornam único. Este é o mote para que as pessoas peguem suas câmeras para registrar a história da cidade, com curiosidades do bairro em que moram. O objetivo é criar um “longa-documentário na internet” com a junção destas histórias, que juntas contam um pouco da história de São Paulo.

25**SUANDO A CAMISA**

Seguimento / quadro de jornalismo

Atletas e pessoas comuns lutando pela visibilidade de uma causa, como por exemplo um corredor que fará o percurso São Paulo – Rio de Janeiro defendendo a luta contra o Câncer de Pele.

26**HORA DO ELEITOR**

Seguimento / quadro de jornalismo

Um jovem viaja até Brasília e visita o Senado, Congresso e outras instituições governamentais na tentativa de falar com alguns políticos em busca de esclarecimentos, como a finalidade de alguns impostos, questionando propostas duvidosas e outros temas abordados pelos grandes veículos de comunicação.

27**RALLY DOS CÃES**

Correr ao lado de um cachorro forte é como voltar no tempo e se sentir em comunhão com a natureza e com seu próprio instinto.

Dinâmica: Participantes se inscrevem pelo site e se apresentam junto a seu cão em um vídeo. Votos ou desafios decidem quem vai disputar a corrida.

A idéia é que donos levando seus cães nas guias disputem com outros corridas de velocidade e resistência.

As provas são gravadas e transmitidas pelo canal.

Público: criadores de raças, produtores de ração e organizadores de torneios.

28**SOLE MIO**

Velho italiano com loja de antiguidades em região sem movimento é amparado por parentes e amigos. Uma de suas filhas propõe a mudança para um local de maior movimento, entre 2 teatros e uma loja de molduras. Com isso o velho passa a interagir com mais pessoas da pequena cidade onde está a loja e se torna referência de histórias. As filhas começam a fazer comidinhas boas para os visitantes que se apegam aos costumes e passam a frequentar o local. Entre as várias histórias dos objetos e os conflitos de cuidar de um velho rabugento, surgem novos casos de amor, com crianças e filhos por vir.

29**VOA**

VOA é uma viagem de volta ao mundo, que integra aventuras variadas na natureza e transforma todas essas experiências em obras de arte e graffitis.

Parte do processo criativo do artista brasileiro Pas Schaefer, o VOA é uma viagem de volta ao mundo com o objetivo de gerar conhecimento, embasamento e inspiração para as novas pinturas, aulas e oficinas do artista.

Transformando o conhecimento científico adquirido com essas viagens em interessantes ilustrações, que explicam a natureza de forma didática, em contrapartida o jovem empreendedor utiliza toda a sua experiência e bagagem cultural para inspirar pessoas a viverem uma vida com mais sentido.

“Poucas coisas são tão gostosas como viver o estilo de vida que cada um quer. Descobri que o meu é viajando, acumulando conhecimento e compartilhando por meio das minhas pinturas que unem arte e ciência. Mas gostaria que outras pessoas, assim como eu, vivessem uma vida com mais sentido, fazendo o que gostam. Assim, por acreditar em um modelo de sociedade em que pessoas ajudam pessoas, resolvi fazer destas viagens algo valioso não só para mim, mas para muitos”.