

ARARIBÓIA



O que aconteceria se um antigo e lendário herói indígena retornasse à vida, e com isso abrisse as cortinas de um mundo mágico e escondido, que mudará o destino de dois irmãos?

SINOPSE

Afonso finge estar frequentando a faculdade, mentindo para o irmão mais velho, Martim. Afonso acredita que será aprovado, e sustenta essa mentira inclusive para os amigos, como a apaixonada Iara. O único que sabe a verdade é o seu melhor amigo, Ariel Watanabe. Após uma comemoração falsa de aprovação, Afonso bêbado e revoltado com a vida, sobe na estátua do Araribóia, mas acaba trazendo o cacique à vida. Afonso precisa arrumar uma forma de fazer Araribóia voltar ao seu sono, pois ele, Martim, Ariel e Iara acreditam que a sua presença atrai criaturas sobrenaturais. Entretanto, na verdade, a culpa desses acontecimentos é do próprio Afonso, que possui uma energia indomável. Durante os incidentes com os eventos sobrenaturais, Afonso será dado como morto e Martim, acreditando ter perdido a pessoa mais importante para ele, deixará a bondade e gentileza de lado, decidindo impor sua vontade pela força, começando com o Araribóia, que volta a ser estátua. Afonso que na verdade está vivo, percebe que é dever dele trazer o Martim de volta.

O PROJETO

Título: Araribóia

Autor: Carlos Vizeu

Produtora: Noches Produções

Animação 2D (Anime)

Fantasia . Aventura . Comédia

12 Episódios de 24 minutos

O TOM

O tom da série Araribóia está intimamente ligada ao gênero ao qual ela pertence: Uma série de animação, ao estilo anime, de aventura, fantasia sobrenatural e humor. O visual será criativo e energético. Nas cenas diurnas queremos que os tons sejam vívidos, bem saturados, acolhedores, mostrando a alegria do Brasil. Nas cenas noturnas, utilizaremos tons de azul, passando a sensação de algo mágico e misterioso. O sobrenatural em Araribóia não será aterrorizante, mas mágico. Na cinematografia utilizaremos enquadramentos próprios dos mangás, como plano panorâmico, para mostrarmos os cenários, closes, onde as expressões e particularidades dos personagens serão exploradas ao máximo. Utilizaremos bastante dos planos geral, plano médio e principalmente do plano de detalhe. As cenas serão enquadradas em ângulos sugestivos, fazendo com que a audiência participe mais, sentindo a atmosfera do momento. Como em toda a estética do anime, os cortes secos, sem transição de uma cena para outra. A trilha sonora será original, e orquestrada, utilizando-se também de instrumentos locais e indígenas.

PERSONAGENS



Afonso Sousa
(Protagonista)

19 anos, pavio curto e esquentado, Afonso finge ter sido aprovado na faculdade de cinema. Passou por um trauma infantil e foi salvo pelo irmão mais velho, Martim, que o protegeu, e proveu o seu sustento. Quer mais do que tudo agradecer o esforço do irmão, e ser motivo de orgulho para ele. Admira o irmão mais do que a qualquer outra pessoa.



Martim Sousa
(Protagonista)

29 anos, irmão mais velho de Afonso. Gentil, bondoso e introspectivo, criou Afonso, após o evento traumático. É um empreendedor e dono de um restaurante em Niterói, é um exímio chef de cozinha. Admira a personalidade magnética do irmão mais novo, que sempre atrai as pessoas para seu círculo.



Arariboia
(Mentor)

Morubixaba Temiminó e herói do Brasil quinhentista, ajudou os portugueses a expulsarem os franceses da Baía da Guanabara, recebendo como honraria a sesmaria da banda do além, hoje conhecida como Niterói. Vai retornar à vida através dos poderes necromantes de Afonso.

Criatura Sobrenaturais
(Vilão)

Criaturas que atravessaram o véu existente entre o mundo humano e o outro, atraídas pela energia de Afonso. São responsáveis pelos problemas e eventos sobrenaturais que estão ocorrendo em Niterói e Rio de Janeiro.

Final da 1ª Temporada - Martim Sousa: Durante os incidentes com os eventos sobrenaturais, Afonso é dado como morto e Martim acaba quebrando por ter perdido a pessoa mais importante para ele. Alguém que sempre foi bondoso e compreensivo, decide impor sua vontade pela força, atropelando quem esteja no seu caminho, começando com o Arariboia, que volta a ser estátua, pelo poder do Martim.

PÚBLICO ALVO

Arariboia é destinado ao público jovem-adulto / adulto, podendo por vezes alcançar o público adolescente. Dentro deste target, encontram-se principalmente o público geek / otaku, ou seja, os fãs de cultura pop. Em nossa pesquisa realizada através do Google Forms, descobrimos que o nosso público em grande parte é formado por jovens e adultos. Muitos deles já estão no mercado de trabalho, ou cursando faculdade, outra parte já são pais de família. Variando de 20 à 45 anos. Os mais jovens são bastante imediatistas, principalmente com seus hobbies e gostos. Consomem os produtos a qualquer custo, mesmo que seja através de formas ilegais (pirataria). Os mais velhos gostam de pagar para ter acesso aos produtos que gostam. O importante para eles é terem condições monetárias para bancarem seus hobbies e gostos. Fazem parte das gerações Millenials e Z.



Contato

Mab Vízeu

CEO . Noches Produções
mab.vizeu@noches.com.br

21 97128-8867