



BALADAS
(DEMONTOS)
INTERNET





“Uma lenda só resiste enquanto alguém acredita nela...”

Mas quando algo interrompe este caminho, ela não desaparece, fica somente adormecida em algum lugar esperando alguém para revivê-la. Com a modernidade, muitas dessas lendas encontraram refúgio na internet e permanecem vivas, ganhando cada dia mais força entre os jovens em suas redes sociais...

BALADAS (DEMÔNIOS) INTERNET





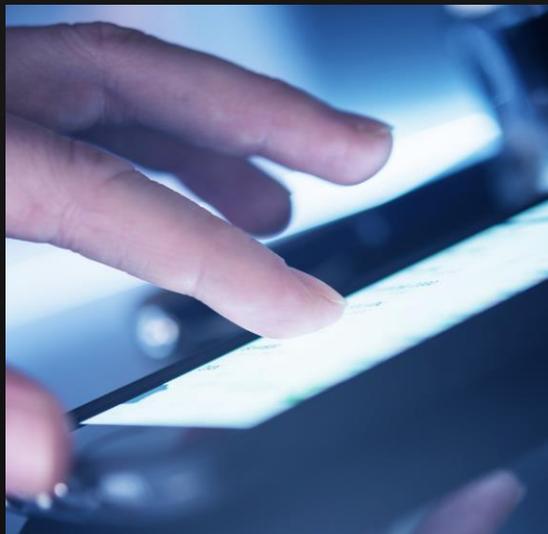
TEMÁTICA PRINCIPAL:

CREEPYPASTA

É um termo criado para definir as histórias de terror ou lendas urbanas que são criadas e divulgadas através da internet em fóruns e demais redes sociais de modo “viral”, espalhando-se rapidamente no universo online

Temáticas Relevantes

... BALADAS (DEMÔNTOS) INTERNET



Tecnologia

É utilizada como linguagem e como forma de criar uma aproximação como público.



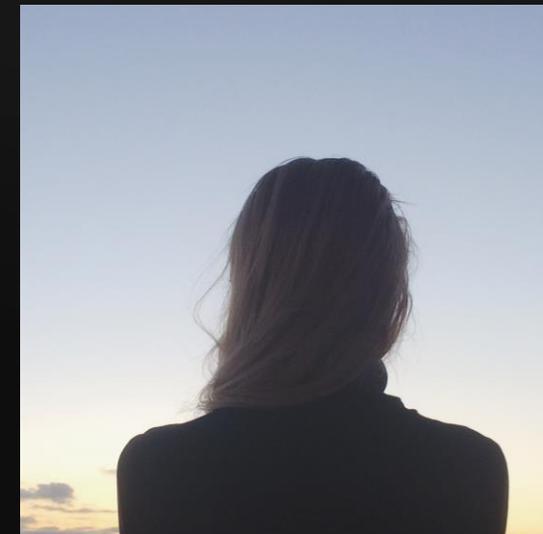
Medos Modernos

Serve como um alerta para os perigos que rondam a internet.



Sobrenatural

A utilização de mitos regionais para criar uma identificação maior com público.



Amadurecimento

A autoconhecimento como ferramenta para fortalecer-se e enfrentar os desafios da vida.

BALADAS (DEMÔNIOS) INTERNET

Persona 01

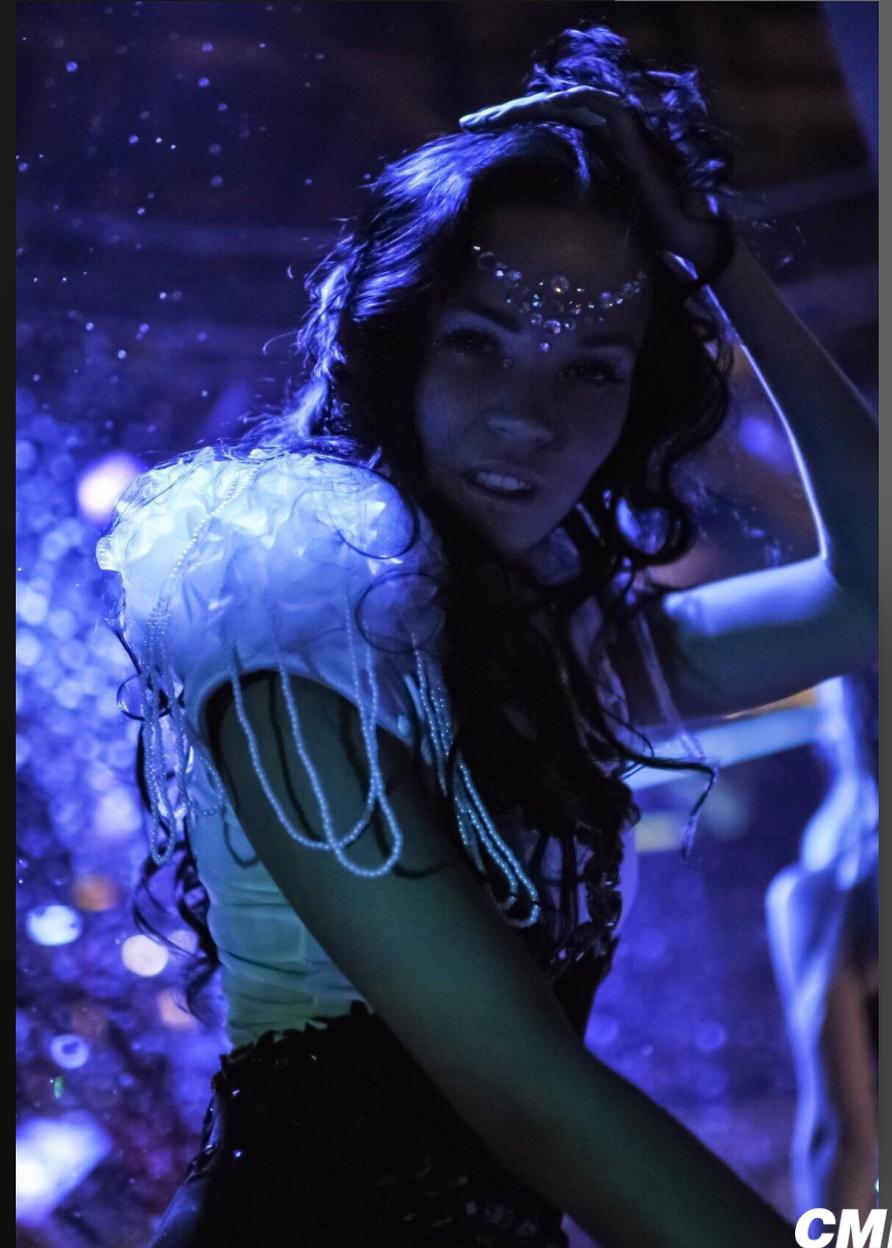
FÊ - É um cara que adora séries de suspense e jogos de terror. Ele vive em grupos que trocam mensagens sobre fenômenos estranhos que aconteceram ao redor do mundo.



BALADAS (DEMÔNIOS) INTERNET

Persona 02

FABI – É uma jovem super descolada, que está o tempo todo postando no TIK TOK sobre suas aventuras nas baladas. É fã de Supernatural e Jovens Titãs e acompanha todos os episódios disponíveis nos streamings.



BALADAS (DEMÔNIOS) INTERNET

Persona 03

CAMILINHA - Esta adolescente acompanha seus influencers preferidos onde quer que eles estejam. Também adora ver filmes e séries. Sua predileta: Stranger Things





Sobre a 1ª temporada

BALADAS (DEMÔNIOS) INTERNET





Conceito

Esta é uma série de terror e suspense inspirada tecnologia e mitos regionais com seis episódios com aproximadamente 30 minutos cada. Nesta primeira temporada será explorado o mito do “Corpo Seco”, um ser amaldiçoado, uma espécie de morto-vivo que está condenado a vagar pela Terra aterrorizando as pessoas. Ele é um cadáver que foi devolvido pela terra, que não o aceita por conta das maldades que realizou em vida. As maldades do defunto que se transforma em corpo-seco são tão grandes que nem Deus nem o diabo quiseram receber sua a alma. De tempos em tempos, ele precisa coletar um novo corpo para continuar vagando pela terra, e com o passar dos anos, a deterioração do corpo é cada vez mais rápida. Por isso ele precisa coletar mais e mais corpos....

BALADAS (DEMÔNTOS) INTERNET

Linguagem

A mesclagem de formatos consagrados do terror e suspense modernos como o “screenllife” (em que se utiliza as telas conectadas para contar histórias) e o “found footage”, onde arquivos de mídia são encontrados ou deixados pelos personagens são artifícios utilizados para conduzir o espectador dentro da narrativa, além de abrir uma possibilidade para expandir o universo da estória.



Found Footage



Screen Life





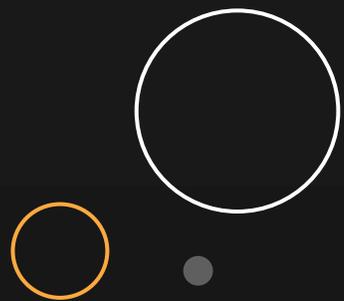
Referências Estéticas

BALADAS (DEMÔNIOS) INTERNET





CMK
PLAY



A História

BALADAS (DEMÔNIOS) INTERNET



PERSONAGEM CENTRAL

Fabiana é uma estudante de psicologia na cidade grande e apesar de adorar curtir a vida nas baladas, é uma pessoa solitária, com poucos amigos. Ela não gosta de falar sobre o seu passado, pois guarda traumas bem profundos. O que ela ainda não sabe é que todos estes traumas foram provocados por um dom que ela carrega: ver e sentir o sobrenatural usando a sinestesia.

Estrutura narrativa

Fabi está de férias da faculdade de Psicologia, onde cursa o último ano. Seguindo o conselho do seu analista, ela resolve aproveitar o período e passar um tempo na sua cidade natal para se reconectar consigo mesma e superar seus antigos traumas.

Por meio da internet, ela tenta reencontrar seus amigos de infância. Mas eles estão mudados... Em uma reunião na sua casa eles conversam sobre diversos assuntos e dentre eles algumas mágoas ressurgem. Fabi sente falta de sua amiga mais próxima. Todos ficam sem jeito de dizer que ela havia desaparecido e a família a deu como morta.

Para matar a saudade, pesquisam na internet os últimos passos dela, assistem alguns vídeos nas redes sociais e ouvem mensagens pelo Whastapp. Neste momento eles encontram sem querer alguns vídeos do dia em que ela desapareceu e algo de perturbador aparece, deixando todos assustados.

Como futura psicóloga, Fabi decide visitar os pais da amiga desaparecida, é aí que ela percebe que há algo de muito errado acontecendo naquela cidade... A mãe culpa os amigos pelo desaparecimento da garota.

Estrutura narrativa

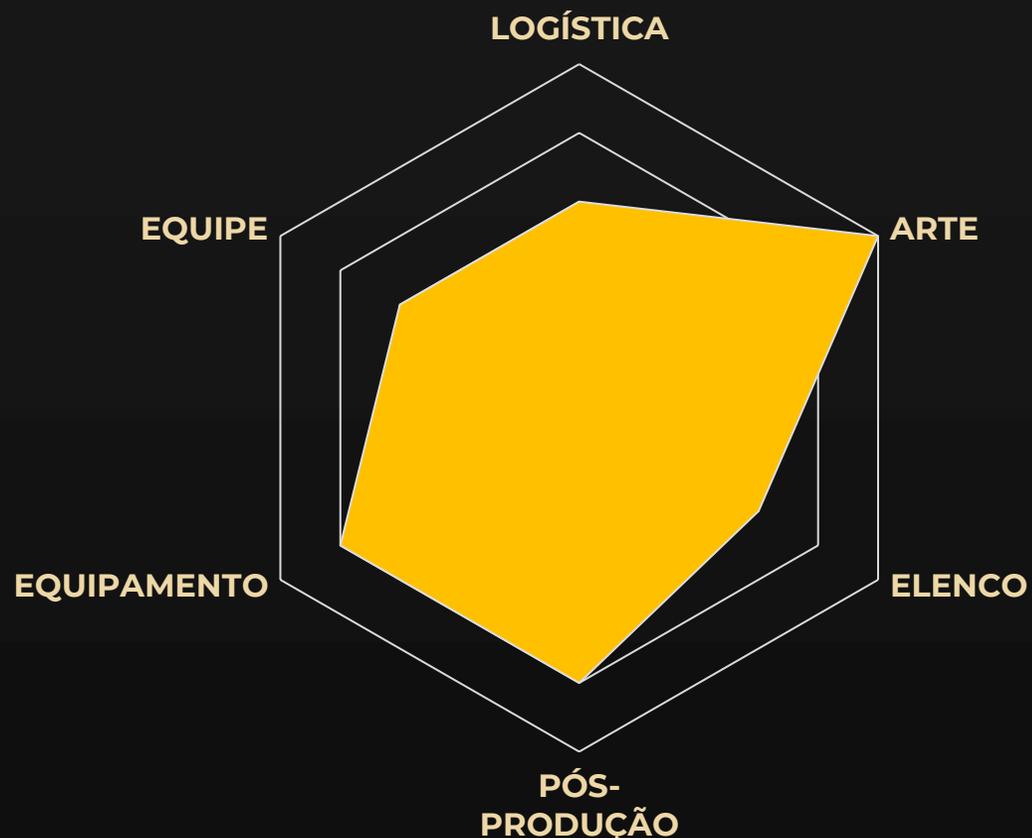
De fato, eles não contaram tudo... Os amigos omitiram que estavam com ela no dia do desaparecimento e que antes eles haviam realizado um desafio da internet inspirado na antiga lenda local do Coletor de Corpos.

Fabi não acredita nessa antiga lenda folclórica e decide ir sozinha visitar o local onde a amiga desapareceu para prestar uma última homenagem. É uma antiga caverna nos arredores da cidade. Ao passar a noite lá, coisas estranhas acontecem e Fabi começa a perceber a sua capacidade sinestésica, deixando-a apavorada!

Ela então decide saber mais e começa uma investigação junto com seus amigos que vai confrontar suas crenças e conhecimentos com seus antigos medos para tentar descobrir o que está acontecendo na cidade. Mas o que Fabi ainda não sabe é que ela tem uma relação muito mais próxima com o sobrenatural do que ela imagina...

Agora o destino de cada um deles está interligado e para que o próximo corpo não seja coletado, eles precisam saber de apenas uma resposta!

Conteúdo Mínimo Viável



A série apresenta viabilidade técnica e financeira, porém é preciso ficar atento aos custos com o departamento de arte e pós-produção durante o desenvolvimento do roteiro

3,7





A PRODUTORA

CMK PLAY

Mais do que uma produtora de programas, filmes e séries, a CMK Play é uma criadora de soluções para atração de audiência, que utiliza modernas ferramentas de inteligência de mercado aplicadas ao desenvolvimento de conteúdos.



DIREÇÃO DE GUTO AERAPHE



OUTROS PROJETOS REALIZADOS



Segunda Pele

Clique para ver



Cidade do Sol

Clique para ver



Além da Verdade

Clique para ver



Heróis

Clique para ver

BALADAS (DEMÔNIOS) INTERNET

ENTRE EM CONTATO



Guto Aeraphe (37) 99120-4498

atendimento1@cinemarketingfilmes.com

