OROZIMBA E O OBOÉ

Amorim filmes

SÉRIE DE ANIMAÇÃO: Duração: 13 x 13'
GÊNERO: Aventura/ Fantasia/ Comédia
SUBGÊNERO: Ecologia/ Comportamento/ Lendas e Mitos
FAIXA ETÁRIA: Pre-school up
CONCEPÇÃO VISUAL: Animação 2D

LOGLINE/ STORYLINE

Orozimba e o Oboé é um projeto multiplataforma que tem como produto principal uma série de animação para TV, com foco no universo fantástico, que abordará temas ligados à ecologia, à descoberta da natureza e de suas riquezas, ao mundo dos mitos e lendas brasileiros e da relação de sua personagem principal com a música; trata-se de uma história que mistura aventura, humor e suspense, na qual a protagonista, Orozimba, justamente com seu urubu Mimi, aprenderá com os desafios e se tornará a heroína que salvará o mangue. Além da série, o projeto prevê a criação de clipe musicais para exibição na Internet, além de games e aplicativos para celulares.

Definição e formas de diálogo com público-alvo (espectadores, janelas, segmentos, canais): Público alvo pre-school up, todas as classes sociais. Mistura de aventura com humor, como em filmes como “Os Croods". Pensamos em 13 episódios de 13 minutos para a primeira temporada.

CONCEITO

Orozimba e o Oboé é a história fantástica de uma menina órfã de mãe que parte, com seu urubu de estimação Mimi, em uma aventura para salvar o mangue e seu pai das garras do tenebroso Faustino. Em sua trajetória, Orozimba encontra suas raízes africanas e indígenas e descobre que tem poderes mágicos: é detentora do poder da música - quando toca o oboé (que pertenceu a sua mãe), se comunica com bichos e plantas, encantando-os para fazer o bem.

Mas o oboé desaparece e ela fará de tudo para recuperá-lo. Astuta e inteligente desvenda os mistérios da natureza e se torna uma grande defensora da floresta.

Em suas aventuras, faz vários amigos e conhece o universo e as personagens do mangue e descobre que seu pai, dominado por uma corporação maléfica, comanda a casa-fábrica (uma enorme máquina em forma de caranguejo, com patas metálicas que destroem tudo) para produzir um poderoso creme rejuvenescedor, o que está destruindo o mangue.

Orozimba percebe que o seu destino está intimamente ligado ao do mangue, da comunidade ribeirinha e de todos os seres encantados que lá habitam. Somente ela pode libertar seu pai, Ernest e curar a natureza. Sabendo disso, não desiste nunca de sua missão e está pronta para enfrentar as forças do mal. Com a ajuda de amigos poderosos, terá condição de driblar as armadilhas criadas pelos inimigos, que querem se apoderar do instrumento mágico para impedir que Orozimba cumpra o seu destino.

ENREDO BASE/ CONFLITO CENTRAL

Orozimba vive muitas aventuras no mangue em busca de seu oboé perdido e da história de sua mãe. Em sua trajetória, ela descobre os segredos dos bichos, das plantas, dos rios e mares, e dá asas a sua imaginação ao conhecer as lendas e as histórias do povo da floresta.

Sempre acompanhada de seu melhor amigo, o desastrado urubu Mimi, Orozimba tem uma grande missão pela frente: salvar o mangue da destruição que seu próprio pai, o cientista Ernest, está causando na natureza, hipnotizado por forças do mal, que exploram o mangue para produzir um poderoso creme rejuvenescedor.

Somente o oboé poderá libertar Ernest de sua prisão e, para poder tocá-lo, Orozimba terá de aprender sobre o mundo ao seu redor e sobre si mesma coisas que ela jamais imaginava, enfrentando perigos, desafios e decifrando enigmas. Mas não será nada fácil.

Ela e Mimi terão de driblar as armadilhas e tramoias de Faustino, o perigoso vilão que domina a mente de seu pai e não mede esforços para impedir a menina de cumprir o seu destino. Ele comanda uma legião de seres mutantes, alterados geneticamente por causa da poluição, como q macaco Bugío, seu fiel servo, a coruja Yamin e os terríveis homens-caranguejo.

Só que Faustino tem uma rival à sua altura, Aurora, uma velha e sábia costureira, conhecida como a bruxa do lugar. Ela domina os segredos das ervas e sementes da mata, e ensinará Orozimba a descobrir na natureza os seus próprios poderes.

Além de Aurora, Orozimba fará muitos amigos que a ajudarão em sua jornada: o Jovem marujo, Martim Pescador, guardião das águas da sereia; e Ananda, a cozinheira da balsa-circo, que com iguarias do mundo todo é capaz de amansar o mais feroz dos vilões.

MOTIVAÇÃO/ JUSTIFICATIVA

“Orozimba e o Oboé” é uma animação que agrada crianças e adultos e usa o imaginário e o universo simbólico para tratar de temasligados à ecologia, à cultura negra e indígena no Brasil, à descoberta da identidade.

“Orozimba e o Oboé” aborda em primeiro lugar a questão ecológica. Uma indústria estrangeira explora as riquezas naturais do Brasil está destruindo o ecossistema do mangue, um dos mais ricos e diversos do mundo.

Esse tema, no entanto, é tratado pelo viés humano. Através do personagem Ernest, pai de Orozimba, representamos a forma como a opressão econômica pode alienar o homem e o distanciar de sua essência, e, em oposição a isso, como a relação homem-natureza pode levar o ser humano a recuperá-la.

Por meio da trajetória de Orozimba em busca do oboé que foi de sua mãe, a animação aborda ainda o resgate de raízes culturais, folclóricas, orais e míticas do povo brasileiro, em especial a cultura indígena e negra.

“Orozimba e o Oboé” propõe um diálogo entre o universo real e o imaginário mágico como forma de reinventar o mundo a partir do simbólico. Assim, o projeto se justifica, pois:

1) sua estrutura narrativa central rende vários episódios, já que se trata de um contato com o universo mítico, místico e fabuloso;

2) a cada episódio, Orozimba terá um desafio ou um enigma para resolver, que a levará até o Oboé; mas, no último momento, algo acontece e ela não consegue recuperar o instrumento;

3) a própria riqueza da fauna e flora do mangue permite que se desenvolvam vários episódios com a heroína descobrindo seus mistérios;

4) as lendas, mitos e folclores brasileiros presentes na história também geram muitas narrativas.

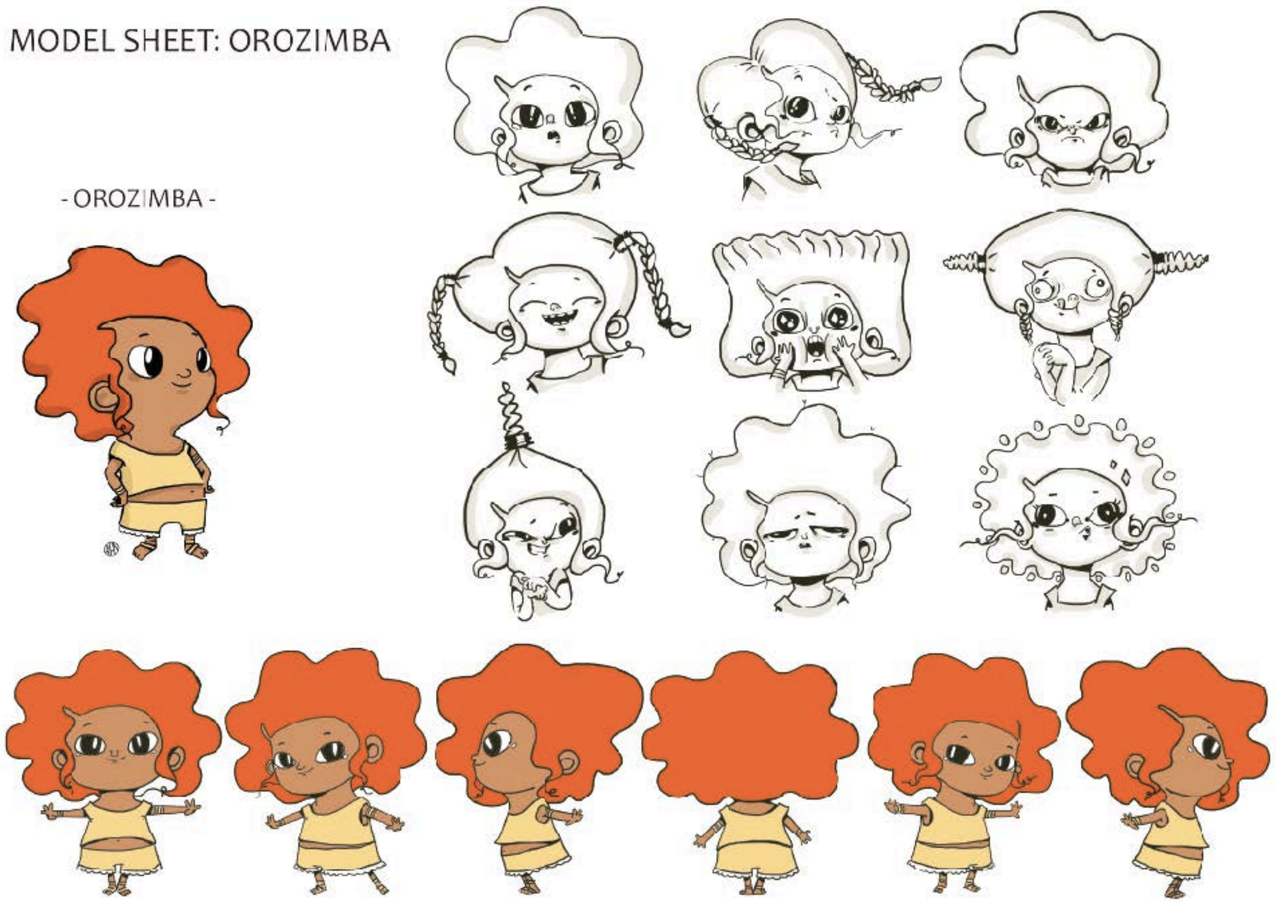
PERSONAGENS

OROZIMBA

Orozimba é uma menina de 7 anos, filha de uma mameluca com um holandês; é morena jambo, com olhos amendoados, cabelos castanho-avermelhados, cheios e ondulados. Usa um short e uma camiseta, e no decorrer de sua trajetória ganha adornos que simbolizam suas etapas de aprendizado, como um brinco de pena, uma tornozeleira, uma pulseira de sementes nativas.

É muito moleca, esperta e aventureira; quando consegue fugir da Casa-fábrica e ir para o Mangue, se descobre: adora subir em árvores, nadar, correr atrás dos bichos e brincar com eles. É muito comilona, e adora experimentar as frutas e os legumes da região.

Ela não sabe ainda (esta será sua grande descoberta), mas é destinada a utilizar o seu dom, a música, e tocar o Oboé para salvar o mangue das forças do mal. Órfã de mãe, sonha em descobrir quem ela foi e em libertar seu pai, hipnotizado e dominado por Faustino - chefe da corporação. Junto com seu urubu de estimação, Mimi, desvenda os segredos da floresta, faz muitos amigos, e com a ajuda deles, segue obstinada a encontrar o Oboé e cumprir sua missão.



PERSONAGENS

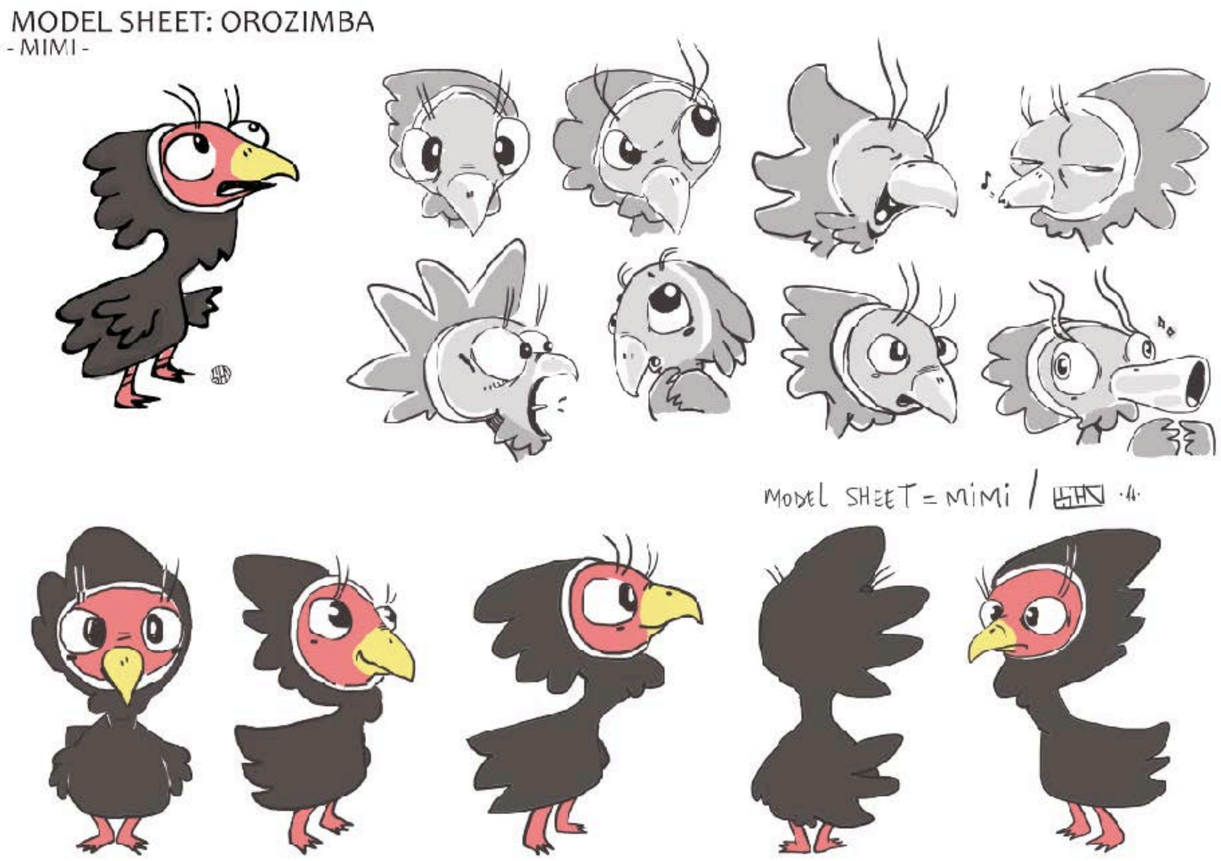
MIMI

Mimi é um urubu ainda criança, em fase de crescimento, por isso suas penas pretas são meio ralas em algumas partes do corpo, o que fez dele um tanto esquisito, mas é justamente este o seu charme.

É o animal de estimação de Orozimba e seu melhor amigo; um urubu que não sabe voar e morre de medo de altura. Criado como gato, come ração, brinca com novelo de lã e se enrosca como felino entre as pernas de Orozimba. Manhoso, adora dormir aconchegado nos cabelos da amiga.

É excelente dançarino, basta ouvir uma música, que já começa a sacolejar o corpo, fazendo muitas gracinhas e conquistando a todos. É expert em imitar os outros (pessoas e bichos), o que às vezes o coloca e maus lençóis. Tem uma atração especial pelo chulé da Aurora e sempre que pode vasculha um lixão - momentos em que seu instinto de urubu fala mais alto.

Apesar de medroso e desastrado, enfrentará com Orozimba todos os perigos do mangue e resgatará, aos poucos, seu instinto e sua liberdade de bicho.



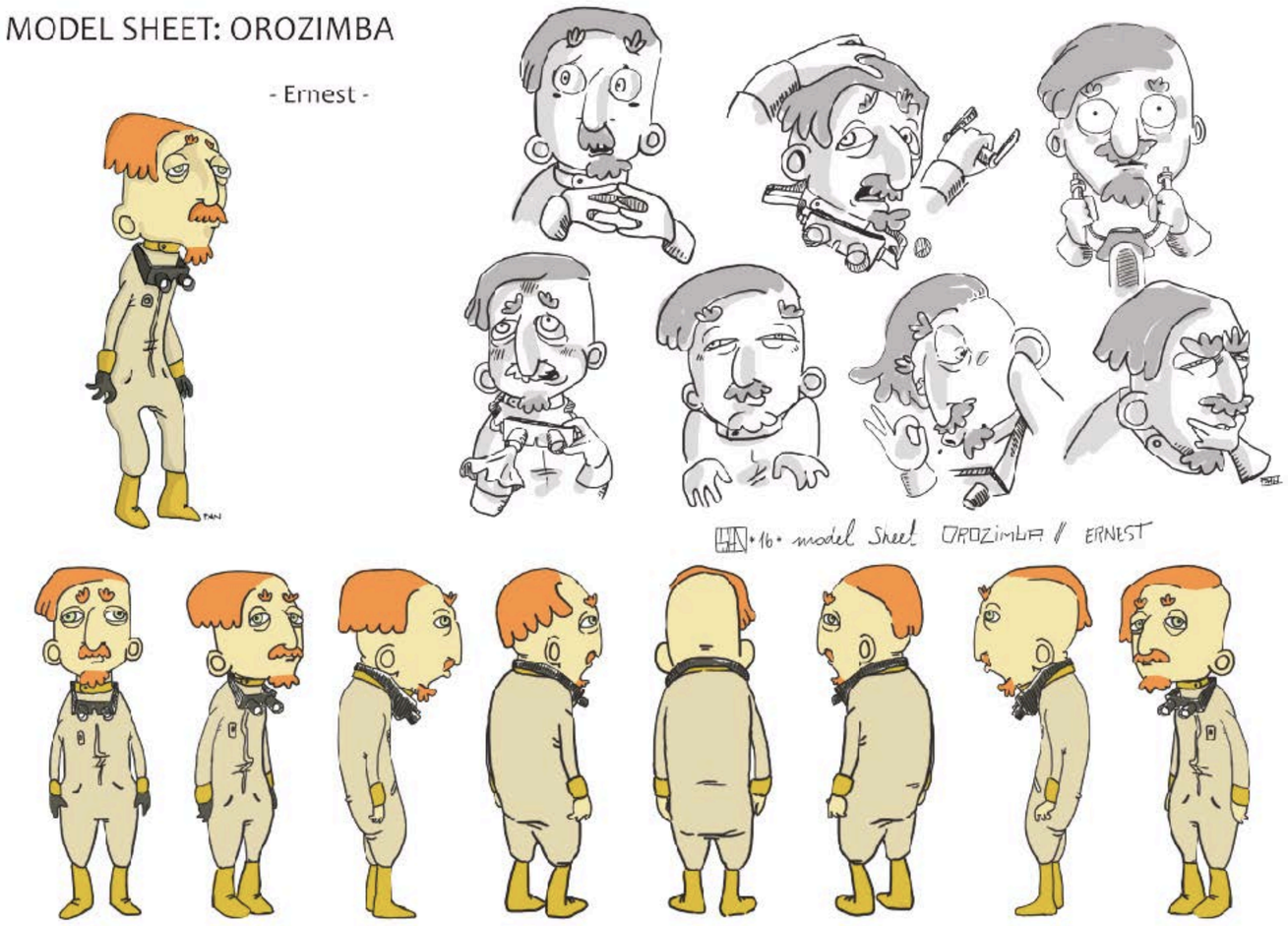
PERSONAGENS

ERNEST

Ernest é pai de Orozimba, magro, alto, pálido, com o corpo um pouco curvado; tem os olhos vidrados, melancólicos e com olheiras; usa bigode a barbicha, e seu cabelo é “escovadinho” dividido ao meio. Usa um macacão, uniforme da fábrica, que nunca tira, pois está sempre trabalhando. Movimenta-se e fala de forma lenta e uma pouco robótica. Era um importante naturalista, que veio ao Brasil para desenvolver pesquisas que ajudassem a preservar a natureza. Conheceu Mironga, com quem se casou e teve uma filha, Orozimba.

No momento em que sua filha nasceu, Mironga foi sequestrada pela Corporação e nunca mais voltou. Ernest foi dominado por Faustino, que lhe roubou a memória e dominou sua mente, pois descobriu que ele era um gênio capaz de encontrar substâncias secretas e fazer um poderoso creme rejuvenescedor.

Hipnotizado, ele não dá afeto à filha, passa o tempo comandando os mecanismos da casa-fábrica. É do alto de uma redoma de vidro no topo da casa-fábrica que ele coordena a produção; sentado em sua cadeira de controle, ele se movimenta para qualquer direção.

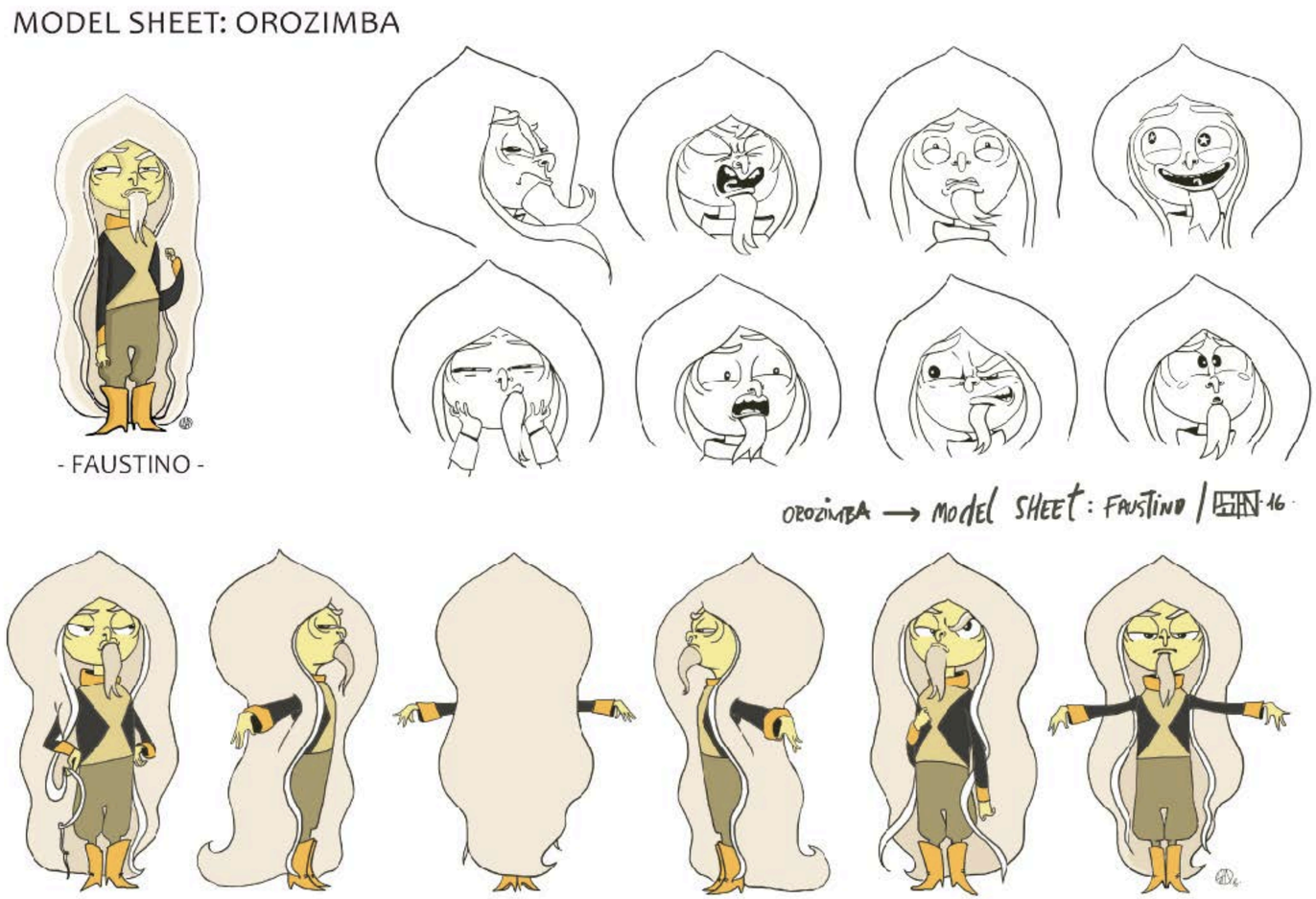


PERSONAGENS

FAUSTINO

Faustino é um bruxo de mais de cem anos, mas se mantém com uma expressão mais jovem porque usa o creme rejuvenescedor que produz explorando o mangue. Seu rosto é redondo, tem a pele amarelada, cabelos longos e brancos, que vão até os pés, transformam-se em asas, capa, em teias de captura, em chicotes, entre outras coisas. Acha que se veste com requinte, mas é brega, exagerado, usa roupas de pele até no calor. Faustino é extremamente vaidoso, tem um jeito afetado, caricato, mas se acha muito elegante. Na verdade, ele tem uma autoestima muito baixa, e acaba compensando isso de uma forma egocêntrica.

Ele sempre tira um tempo para alisar a cabeleira com o seu super pente de ouro, enorme e reluzente. Adora pedras preciosas, tem uma coleção de animais empalhados, com os quais conversa e desabafa. É um alquimista, expert em poções mágicas que faz com os elementos da natureza do mangue; com elas adquire poderes como a invisibilidade, voar, correr muito rapidamente. É o chefe da Corporação, articulador e personificação do mal. É uma espécie de coronel, que transformou parte do mangue em seres mutantes que obedecem ao seu comando.

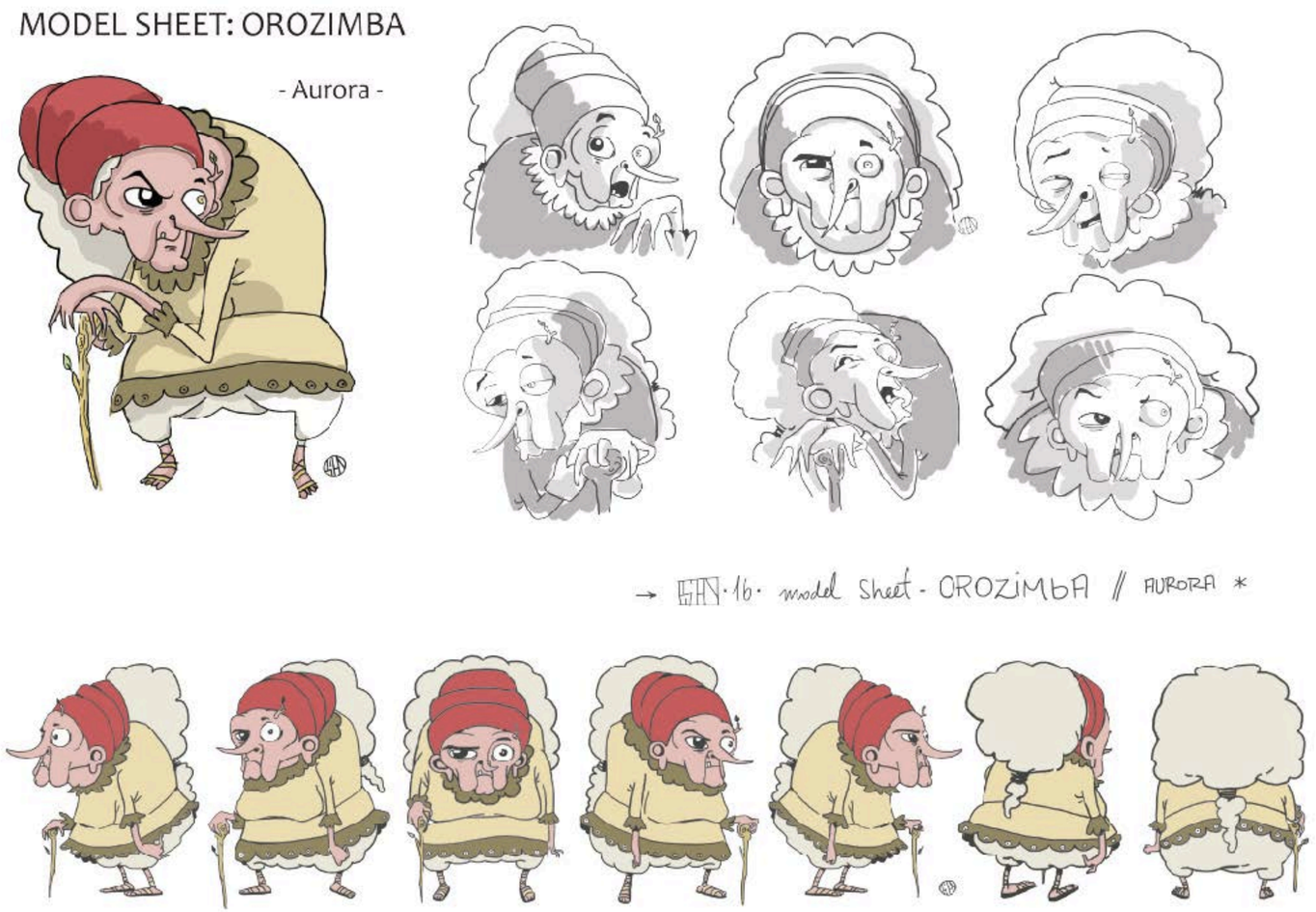


PERSONAGENS

AURORA

Aurora é uma bruxa-costureira que não sabe ao certo a sua idade, diz que já está pra lá dos cem. É curvada, tem uma expressão rabugenta, cabelos longos e brancos, sempre envolvidos por um lenço, nariz bem pontudo e comprido; e uma verruga em forma de um galinho de árvore na altura da sobrancelha. Usa um vestido simples, sandálias de couro trançado, um galho de árvore seco como bengala. Tem um chulé terrível, mas ninguém comenta sobre ele, porque temem a ira da bruxa. Cospe no chão, fala com voz embargada e rouca, tem uns chiliques e tremeliques e dá risadas grossas de amedrontar. É reclamona e rabugenta, mas, no fundo, é muito amorosa com todos (seu modo).

Tem muitos poderes - adivinhar o futuro (usando as linhas, mas também borra de café, cristais e seu caldeirão), e consegue abrir portais quando gira sua bengala no ar. Quando abre sua caixa de costuras, as linhas, dançando, fazem mapas: desde mapas astrais, até os que indicam os caminhos que Orozimba e Mimi devem percorrer. É a mentora de Orozimba e a grande rival de Faustino e a única capaz de enfrentá-lo de igual para igual, pois o conhece muito bem. Aurora guarda um segredo sobre Faustino, que só os dois sabem o que é.



PERSONAGENS

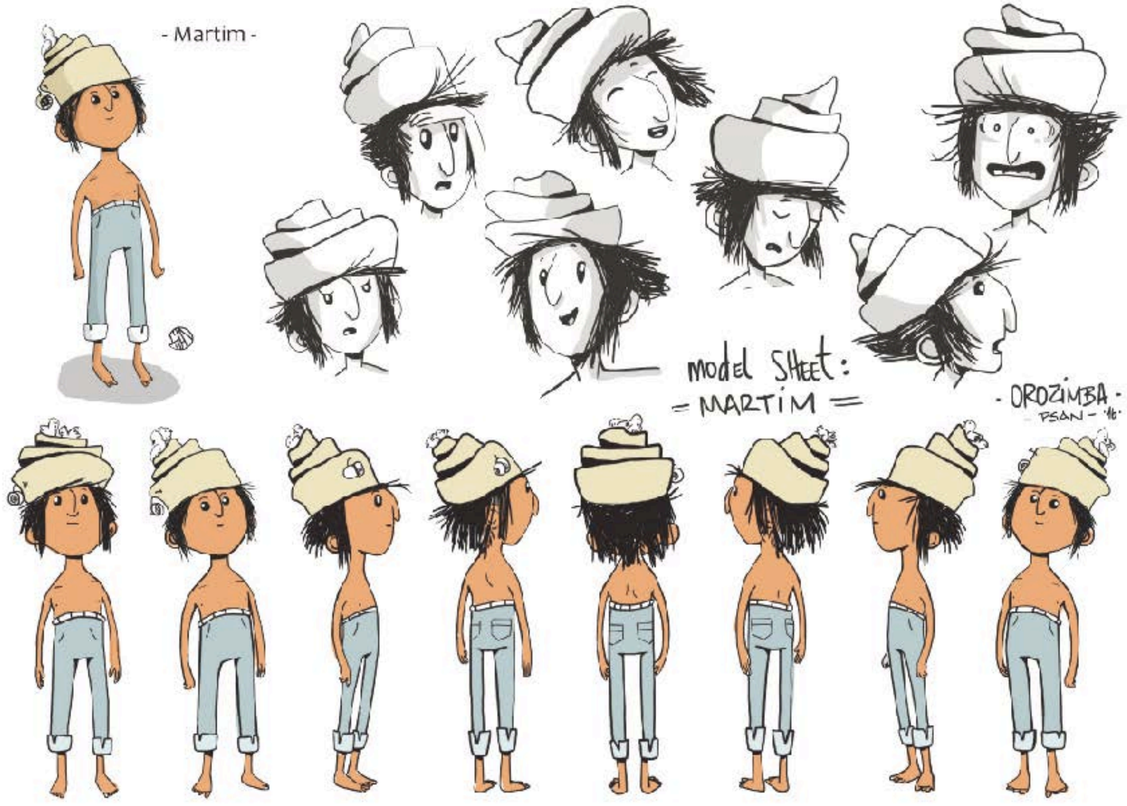
Martim Pescador era uma ave bela e grande que se transformava em garoto em noite de lua cheia, mas ficou preso à forma humana por causa de um feitiço da sereia Assessu, que o queria como guardião de suas águas: seu coração foi transformado em âncora, por isso ele não pode nunca deixar sua embarcação.

Herói da história, é um caboclo ribeirinho de 9 anos, forte, longelíneo, moreno e de cabelos esvoaçantes. Seu rosto ainda mantém os traços de pássaro, com olhos mais juntos e nariz adunco. Usa um chapéu de palha que na verdade é um ninho de pássaro, ondem vira e mexe, uma ave vem trocar umas ideias com ele. Na frente de seu chapéu, há uma bússola-lanterna, que se ilumina à noite, desvendando os mistérios da floresta.Será o melhor amigo de Orozimba e um dos seus grandes aliados, já que Martim também quer derrotar Faustino e salvar a natureza. Quando descobre que o Orozimba é a menina da Casa-fábrica, tem certeza de que junto com ela conseguirá eliminar a Corporação.

Martim adora Mimi, com quem brinca muito. Ele costuma chamar seus amigos pássaros para ensinarem Mimi a voar, tenta incentivá-lo, mas as tentativas não dão certo, mas ele não desistirá até conseguir fazer o amigo voar.

MARTIM PESCADOR

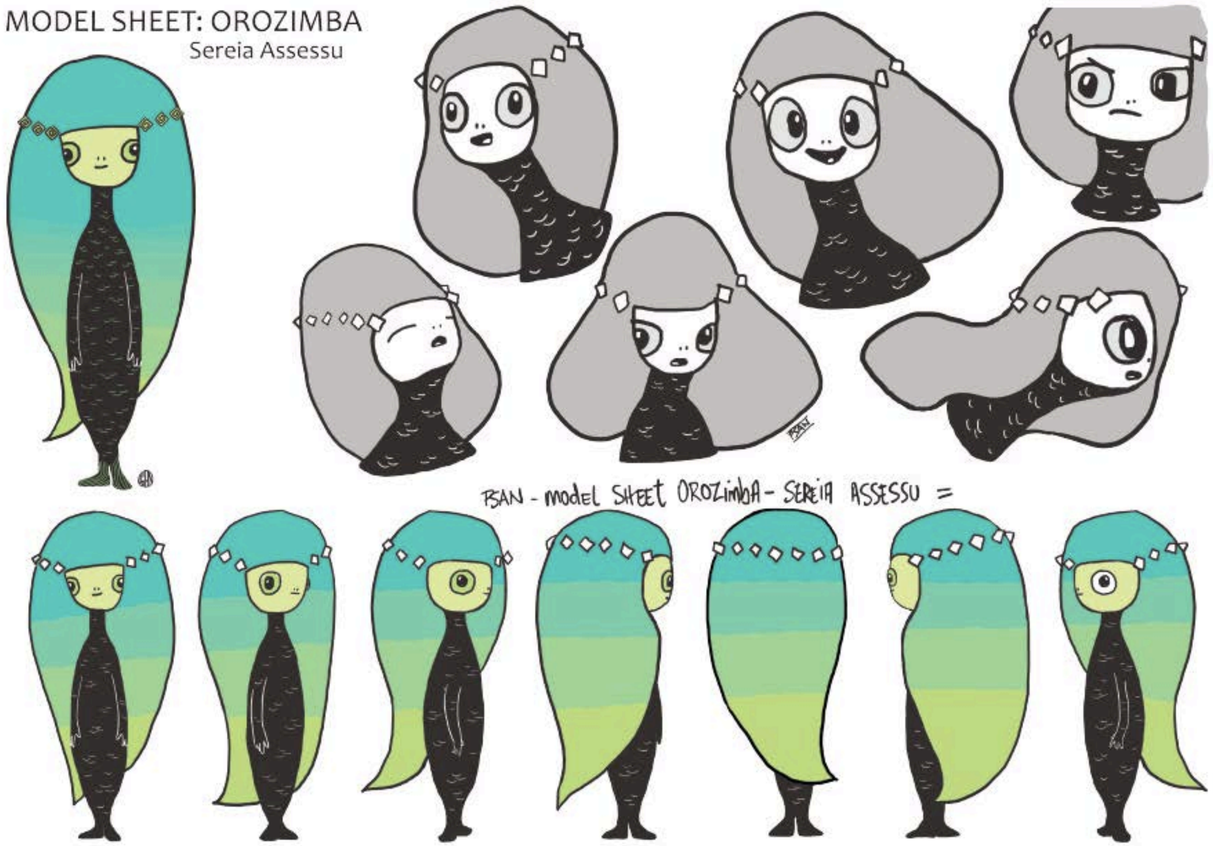
É indispensável no combate a Faustino e seus comparsas; sempre conta com o apoio de seus amigos pássaros e dos seres da floresta para enfrentar a coruja Yamin e o Macaco Bugío. Ele tem um instinto de ave que consegue perceber o perigo, quando ele, Orozimba e Mimi estão sendo ameaçados.



PERSONAGENS COADJUVANTES

SEREIA ASSESSU

Sereia Assessu é uma personagem mítica, a mãe d'água, seria que habita os rios e mares. Seus cabelos se estendem sobre as águas, como algas, a perder de vista, adornados com pedras preciosas e flores. Seu canto hipnotiza quem o ouve. Amiga dos peixes e dos animais da floresta, desconfia dos humanos, pois sabe que eles poluem a natureza que ela tanto ama, por isso é preciso tomar cuidado para entrar em seu reino, pois ela leva para o fundo d'água quem está desavisado. Por causa da poluição que a Casa-fábrica lança no Mangue, Assessu perdeu o juízo, passou a ter ataques de fúria quando vê o rio ameaçado, momento em que vira um monstro, de boca enorme, que mais se parece com a de um tubarão. Ela fez um encantamento para que martim pescador assumisse forma humana e passasse sempre a zelar por suas águas; ele é o único que consegue acalmá-la.



PERSONAGENS COADJUVANTES

YAMIM

Yamim é uma coruja-feiticeira, ajudante de Faustino, capaz de se metamorfosear em pássaro e em velha. É bem maior que uma coruja normal, de penas marrons e pretas, olhos amarelos, que vira a cabeça em 360 graus. Quando assume a forma humana, vira uma senhora de cabelos castanhos e longos, e ainda mantém a expressão de coruja. Suas penas se transformam em uma capa, cujo capuz ela usa para se esconder e não ser notada no meio das pessoas. Apesar de ser muito discreta, Yamin deixa um rastro de penas por onde passa, e quando tosse ou ri solta penas pela boca, o que faz com que muitas vezes seja reconhecida no vilarejo. Mesmo em sua forma humana, ainda vira a cabeça como coruja, coisa que assusta o Macaco Bugío e até mesmo Faustino.

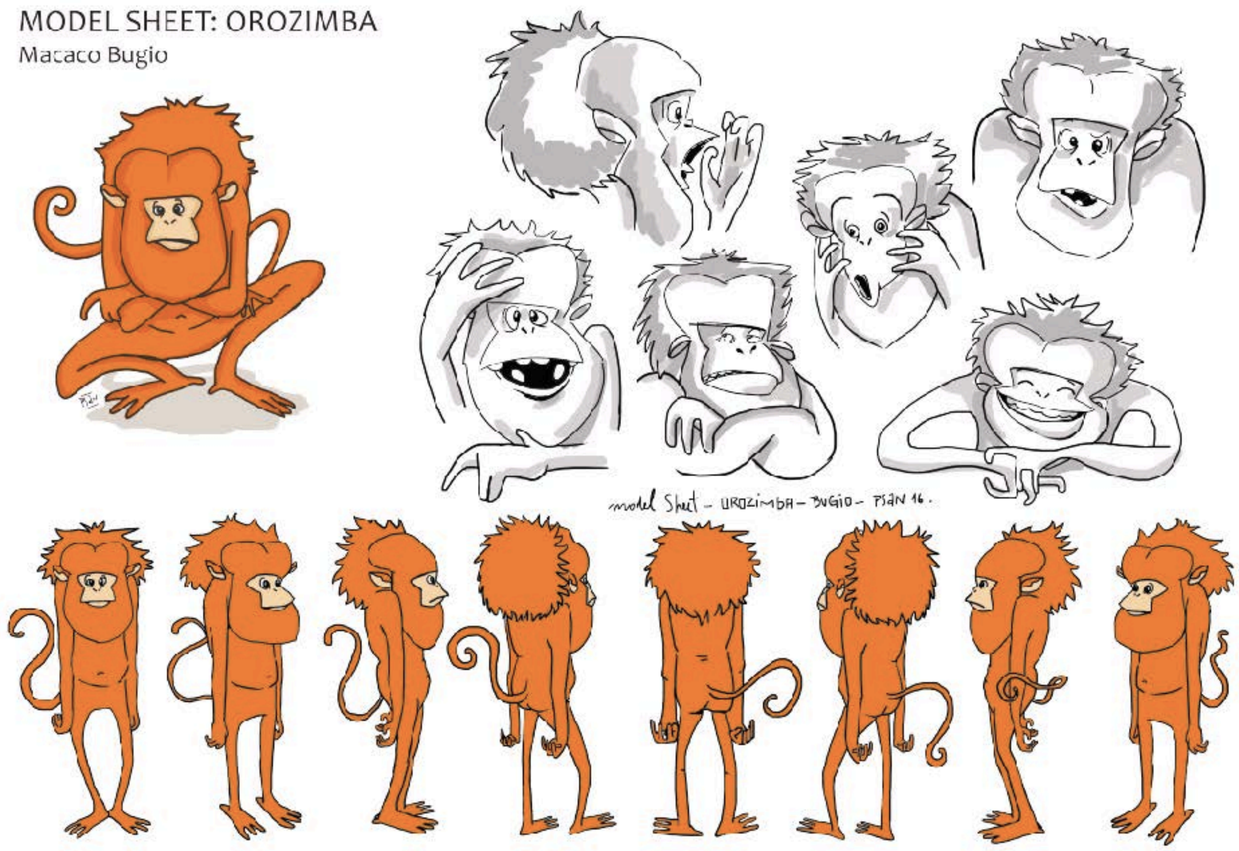
É ela quem prepara os encantamentos e as bebidas mágicas. Costuma experimentar fórmulas capilares a pedido de Faustino, mas com ele as experimentações não dão certo, transformando o cabelo do bruxo em várias coisas engraçadas. Faustino não maltrata Yamin como faz com seu capataz, o Macaco Bugío, pois tem um pouco de medo dela, sabe que a coruja-feiticeira tem personalidade forte e não é de inteira confiança. Aliás, O Bugío também não se aproxima muito dela, tem receio, os dois vivem discutindo.

PERSONAGENS COADJUVANTES

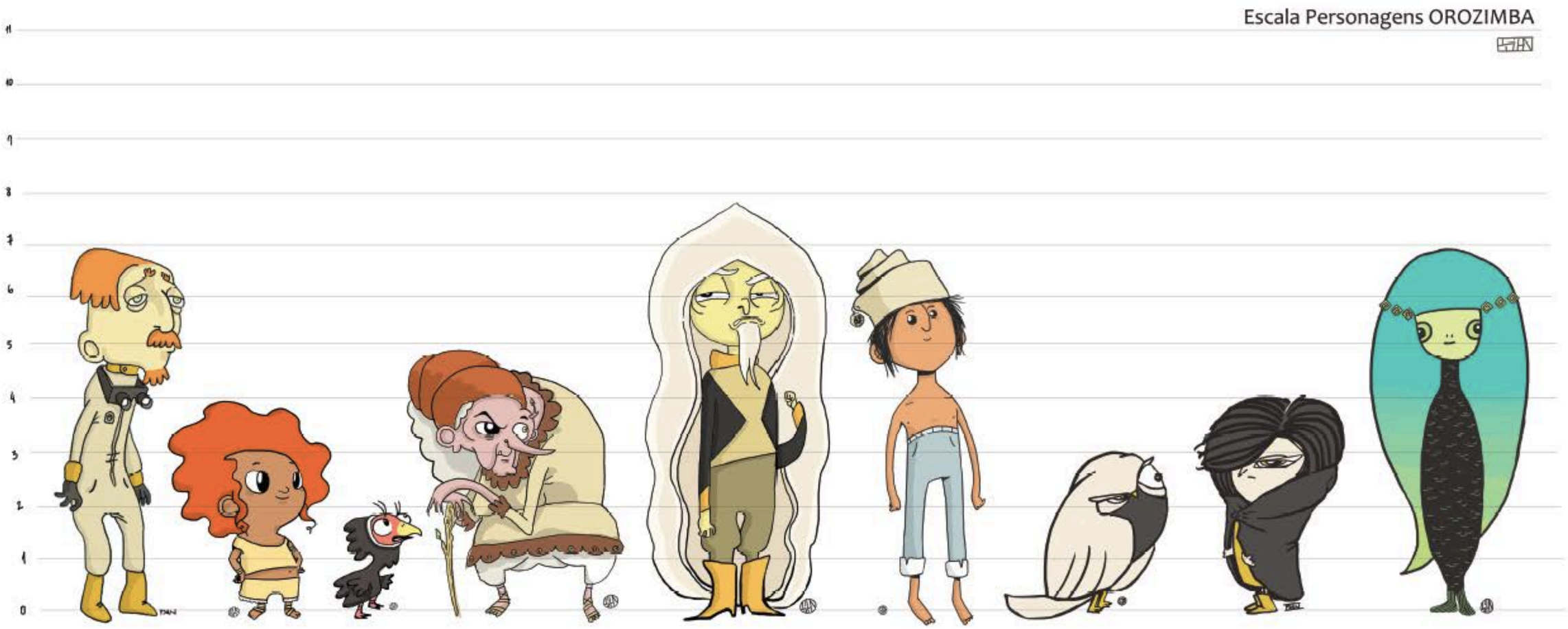
BUGÍO

Macaco Bugío é o capataz de Faustino. Marrom, com bochechas grandes, uma barba avermelhada e um pouco vesgo. Barulhento, estabanado, atrapalhado, é um terror quando está em ambientes fechados, bate a calda em todo lugar, derruba as coisas que estão por perto, inclusive poções que Yamin preparou, coisa que a deixa muito nervosa. Bugío não é muito inteligente, sempre fica confuso com os planos de captura e pede para Faustino repassar “mil” vezes o passo a passo. Quando Faustino perde a paciência, sobra para Yamin explicar, mas como Bugío tem medo dela, ele finge que entendeu e vai cumprir a missão do seu jeito. É muito fácil enganá-lo e Orozimba aprende isso rápido.

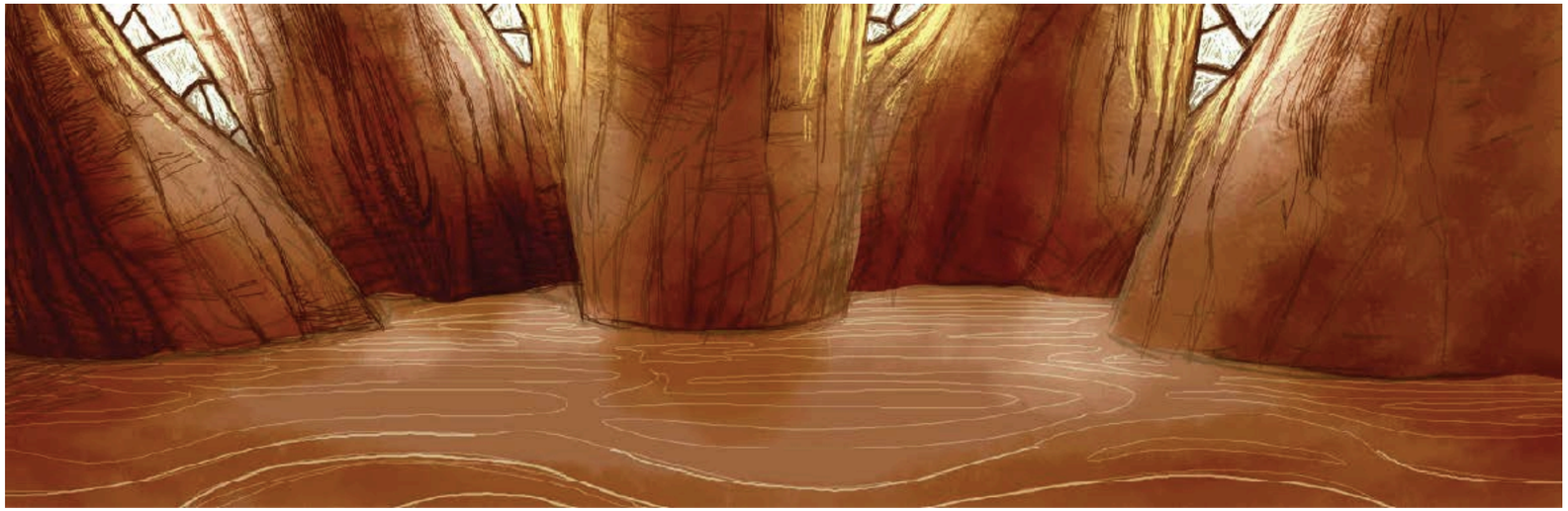
Bugío é muito ágil na floresta, capaz de dar longos saltos nas copas das árvores, parece até que voa. Está sempre perseguindo Orozimba e Mimi. É um saqueador nato, vive tentando roubar a população ribeirinha, que já o conhece e, mesmo ele tentando se disfarçar, acaba sendo reconhecido e enxotado de onde está. Nos dias de feira na vila, é quase certo encontrá-lo por lá, tentando pegar alguma guloseima, muitas vezes até se esquece de uma missão dada por seu mestre porque se distrai com as iguarias.



ESCALA DOS PERSONAGENS



CENÁRIOS



CENÁRIOS

ORÇAMENTO E PLANO DE FINACIAMENTO

Orçamento total: **R$2.393.000,00**
Fonte de financiamento – ARTIGO 39
Fonte de financiamento – FSA/PRODAV 2
Fonte de financiamento – ARTIGO 1A

CONTATOS

Amorim filmes

JOÃO AMORIM
+55 61 9 8116 7921
joao@amorimfilmes.com

OBRIGADO!