

093 | PÂNICO EM VACARIA - FASE I

Ao longo dos anos, poucos programas conseguiram captar com tanta intensidade o espírito do imprevisto e do humor sem filtros quanto o lendário “Pânico na TV”.

Com quadros que transitavam entre o constrangimento e a ousadia, o programa marcou uma geração ao colocar seus participantes em situações inesperadas, muitas vezes ultrapassando limites, sempre com o objetivo de arrancar reações genuínas e momentos inesquecíveis.



Entre seus quadros mais icônicos, destacam-se as entrevistas desconcertantes da Marília GabriHerpes, conhecida por sua abordagem invasiva, perguntas sem qualquer pudor e uma habilidade única de deixar qualquer entrevistado completamente sem reação. Em paralelo, o quadro “O Impostor” elevava o nível da ousadia ao transformar situações cotidianas em verdadeiras missões de infiltração, nas quais o participante precisava, com criatividade e coragem, se inserir em ambientes e contextos onde claramente não pertencia.

Inspirados por essa combinação de humor, coragem e total ausência de vergonha, a Gamers convida as equipes a mergulharem de cabeça neste universo, trazendo para Vacaria uma versão gincaneira desse verdadeiro fenômeno da televisão brasileira.

Para esta tarefa, as equipes deverão produzir um vídeo no formato do programa, contendo obrigatoriamente dois quadros distintos: “Marília GabriHerpes” e “O Impostor”, conforme as orientações a seguir.

No quadro “Marília GabriHerpes”, a equipe deverá apresentar 1 um(a) único(a) integrante caracterizado(a) como a repórter, respeitando os elementos visuais marcantes da personagem. Este deverá conduzir entrevistas com, no mínimo, o rei, a rainha e um líder da equipe, podendo incluir outros participantes conforme a estratégia adotada.

A condução da entrevista deverá seguir o estilo característico do quadro original, priorizando o humor constrangedor, perguntas invasivas, situações desconfortáveis e reações espontâneas dos entrevistados. A dinâmica, ordem das entrevistas e abordagem adotada ficam a critério da equipe, desde que o conteúdo esteja claramente inserido no contexto proposto.

Já no quadro “O Impostor”, a equipe deverá apresentar uma tentativa de infiltração em algum contexto relacionado à gincana. A proposta deve ser apresentada logo no início do quadro, deixando claro qual será o objetivo da invasão, o local ou situação escolhida e qual estratégia será utilizada.

Ao longo do vídeo, o participante deverá narrar o processo da tentativa, registrando sua execução, buscando interações, inserções e momentos que demonstrem a ousadia da ação. A tentativa será considerada válida independentemente de seu sucesso ou fracasso, desde que haja clareza na proposta e no desenvolvimento da ação.

Será permitido o uso de disfarces, personagens e construções narrativas fictícias, incluindo a utilização de uniformes ou identidades criadas para a execução da proposta. Não será permitido, em hipótese alguma, envolver crianças ou qualquer tipo de interação com o poder público. Todas as ações devem prezar pela segurança dos participantes e demais envolvidos.

O vídeo deverá ser entregue de forma editada, contendo obrigatoriamente ambos os quadros, podendo a equipe definir livremente a ordem de exibição. Além disso, deverão estar presentes elementos característicos do programa, como vinheta de abertura, trilhas sonoras, legendas identificando os participantes e todos os recursos de edição que remetam ao estilo original.

Cada quadro deverá ter duração mínima de 3 minutos e máxima de 7 minutos. Caso algum dos quadros não atinja o tempo mínimo ou ultrapasse o tempo máximo estipulado, ou ainda não seja apresentado, a pontuação referente a este quadro será zerada.

A pontuação será distribuída da seguinte forma:

- Serão concedidos 250 (duzentos e cinquenta) pontos para o quadro “Marília GabriHerpes”, mediante o cumprimento completo dos elementos propostos;
- Serão concedidos 250 (duzentos e cinquenta) pontos para o quadro “O Impostor”, mediante o cumprimento completo dos elementos propostos;
- Também, serão concedidos 100 (cem) pontos para a(s) equipe(s) que for(em) bem sucedida(s) no quadro “O Impostor” e conseguir realizar a “infiltração” relacionada ao contexto da gincana.

O vídeo deverá ser entregue no Drive da equipe, em pasta identificada com o número e nome da tarefa, dentro do prazo estipulado para o Checkpoint 3.

CREDITS

Instruções: Entreguem o solicitado.

Horário: Checkpoint 3 **Data:** 26/04 **Local:** Fliperama

Score: 500 **Max. score:** 600 **Bonus Score:** 100