

TALKSHOW

ANGULO

Um programa de João Graça

 **GRAÇA AND FRIENDS**
Production

ÂNGULO

O Ângulo é um talkshow que surge com o objetivo de ser distinto dos outros, com um tom humorístico e leve.

Desde que me lembro que sou fascinado pelo que denominamos de “processo criativo” - a forma como alguém reflete, estuda e chega a uma criação é algo que me é particularmente querido. Isto porque não há melhor sensação do que aquele sentimento de eureka: “é isto mesmo!”.

Com isto, decidi juntar uma equipa para poder tornar esta minha visão real: um programa apresentado por mim, com uma conversa tranquila sobre a maneira como os meus convidados pensam, como vivem este processo e como chegam às ideias (as que ganham vida e as outras também).

A desconstrução destes pensamentos, vai ser acompanhada de jogos (ângulos) que permitem conhecer os convidados e quebrar o gelo.

EURECA

A PALAVRA “EUREKA” FOI SUPOSTAMENTE PRONUNCIADA PELO CIENTISTA GREGO ARQUIMEDES (287 A.C. - 212 A.C.), QUANDO DESCOBRIU COMO RESOLVER UM COMPLEXO DILEMA APRESENTADO PELO REI HIERÃO II. O REI QUERIA SABER O VOLUME DE OURO EM SUA COROA. ARQUIMEDES SABIA QUE PARA ISSO DEVERIA DETERMINAR A DENSIDADE DA COROA E COMPARAR COM A DENSIDADE DO OURO. O PROBLEMA COMPLICADO ERA COMO MEDIR O VOLUME DA COROA SEM A DERRETER. ARQUIMEDES DESCOBRIU A SOLUÇÃO QUANDO ENTROU NUMA BANHEIRA COM ÁGUA E OBSERVOU QUE O NÍVEL DA ÁGUA SUBIA QUANDO ELE ENTRAVA. CONCLUIU ENTÃO QUE PARA MEDIR O VOLUME DA COROA BASTAVA MERGULHAR A COROA EM ÁGUA E CALCULAR O VOLUME DE ÁGUA DESLOCADO, QUE DEVERIA SER EQUIVALENTE. CONTA-SE QUE ELE SAIU NU, CORRENDO PELAS RUAS E GRITANDO EUFÓRICO: “EUREKA! EUREKA!” (ACHEI! ACHEI!).

Outra sugestão de nome:

Conceito momentos eureka - qual foi o vosso momento eureka do dia? momento em que ficaram tipo AH JÁ SEI, conceito giro que pode ser explorado.

Segundo psicólogos e neurologistas, o estado de EURECA causa dopaminas no cérebro incomparáveis, o momentos que descobrimos o resultado de um problema é uma adrenalina quase viciante, queremos sempre ter este momento de eureka.

ANGULO E CONCEITOS

TEMOS DE TER CONCEITOS E COISAS
PARA BRINCAR.

CONCEITO
“ANGULOS COMO
OPINIÕES”

Existem 8 tipo de angulos: reto , obtuso, agudo, giro, raso, convexo, Côncavo , nulo

QUE TIPO DE ANGULO É X COMENTÁRIO/OPINIÃO

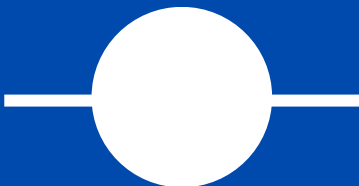
RETO



OBTUSO



GIRO



RASO

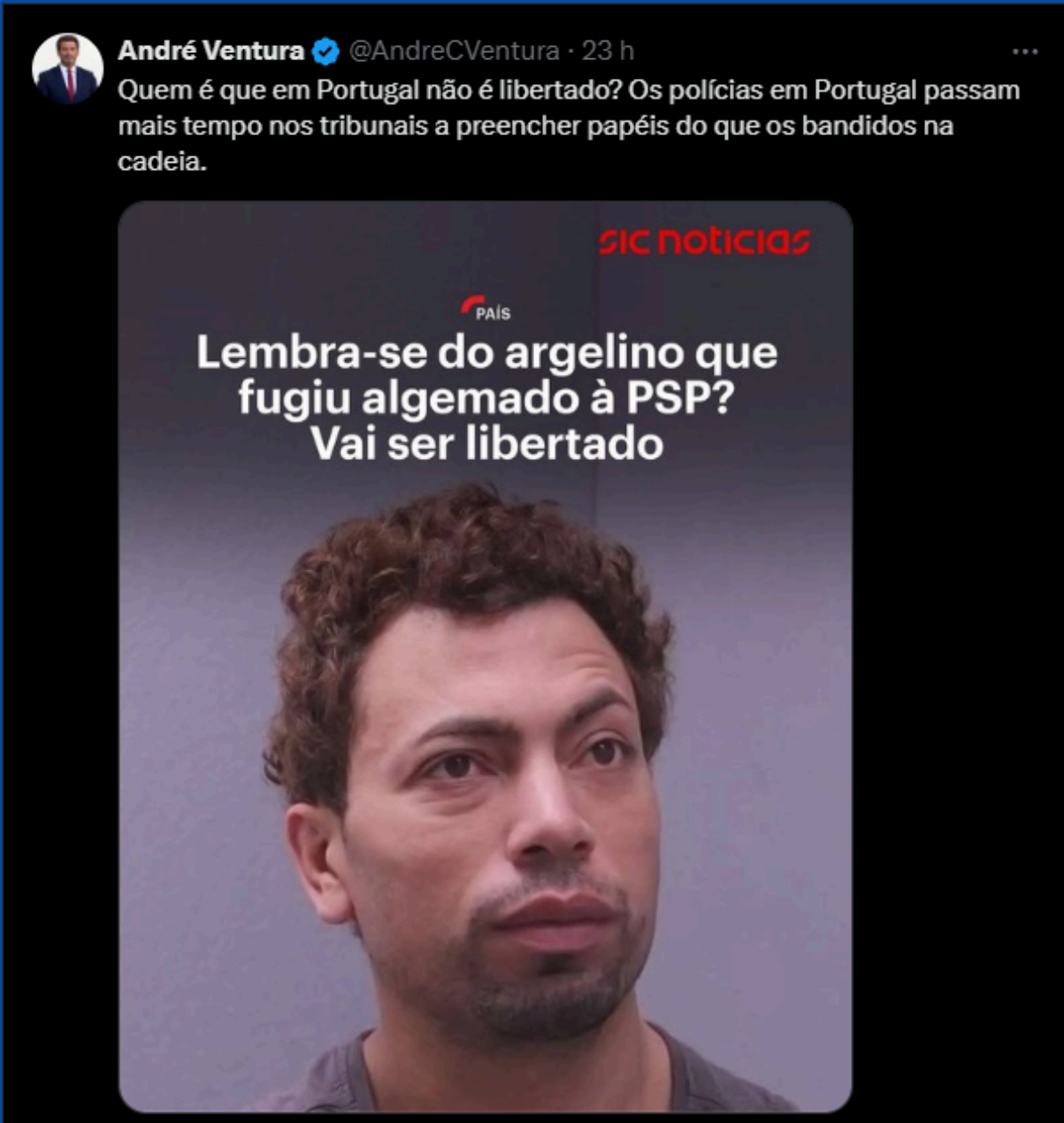


AGUDO



MOMENTO LUDICO

QUE TIPO DE ANGULO SÃO OS
SEGUINTES TWEETS

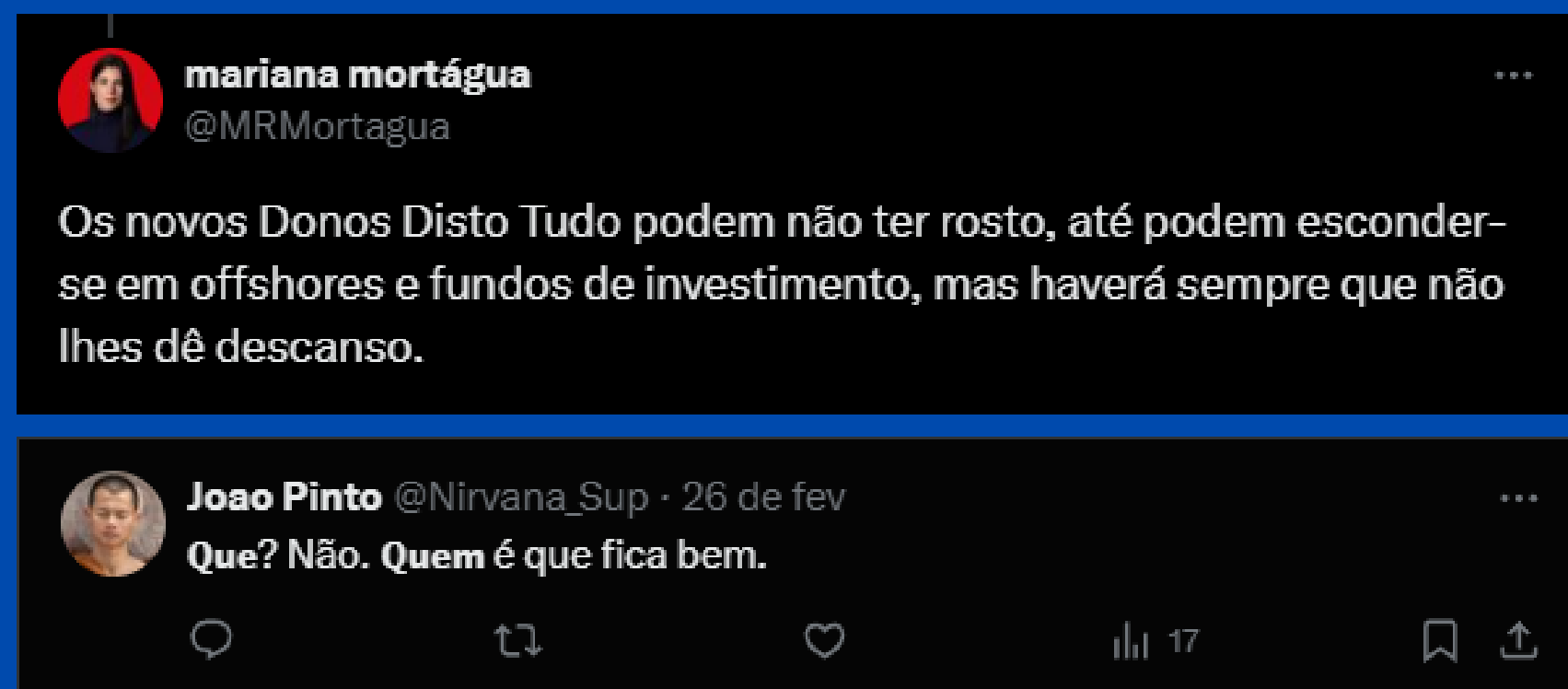


RETO



MOMENTO LUDICO

QUE TIPO DE ANGULO SÃO OS
SEGUINTES TWEETS



AGUDO



MOMENTO LUDICO

QUE TIPO DE ANGULO SÃO OS
SEGUINTES TWEETS

5 argumentos a considerar quando se pensa sobre o direito ao aborto — a campanha My Voice My Choice



5 argumentos a considerar quando se pensa sobre o direito ao aborto — a campanha ...

De expresso.pt

11:53 PM · 21 de mar de 2025 · 701 Visualizações

5

Postar sua resposta

Responder

**Maria, De Direita** 🇵🇹🇺🇪🇧🇷 @MaríaAlentejana · 31 min

Não posso ser a favor da saúde de quem quer tirar a saúde de alguém

1

4

**Ei Doubt** 🇵🇹🇷🇺 #NAFO #NAFOFellas @EiDoubt · 1 h

Vai-te catar

9

**Cianurosex** 🇵🇹🇧🇷 @cianurosex · 1 h

Lástima que tua mãe não considerou esse direito...



9

**Starbuck** @cylons_killer · 1 h

O lixo. O absoluto lixo.

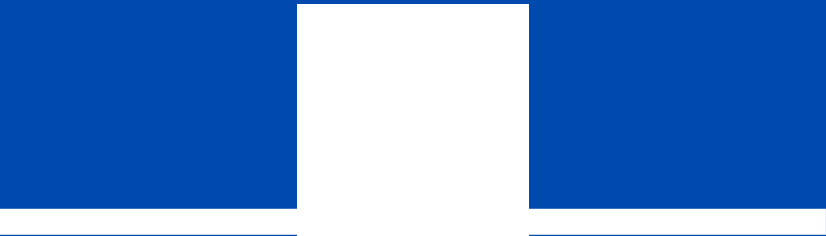
9

**Julião Antunes** @AntunesJuliao · 40 min

fdxxx, que lambona de 1/2 tigela

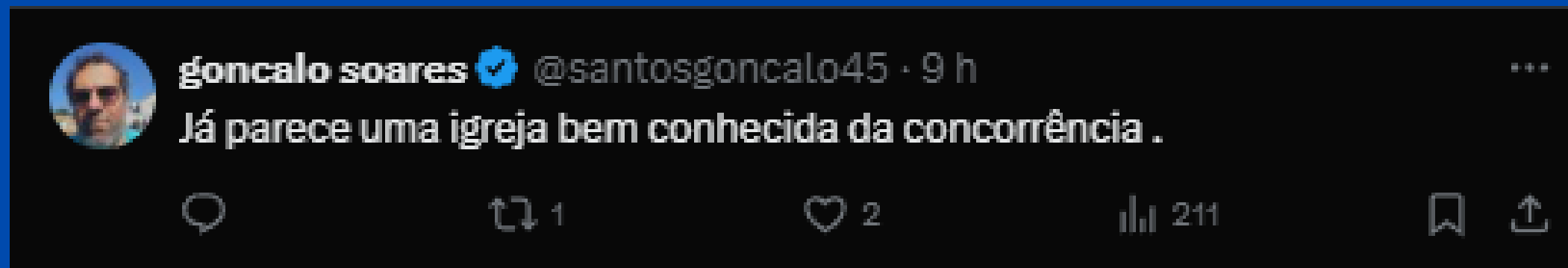
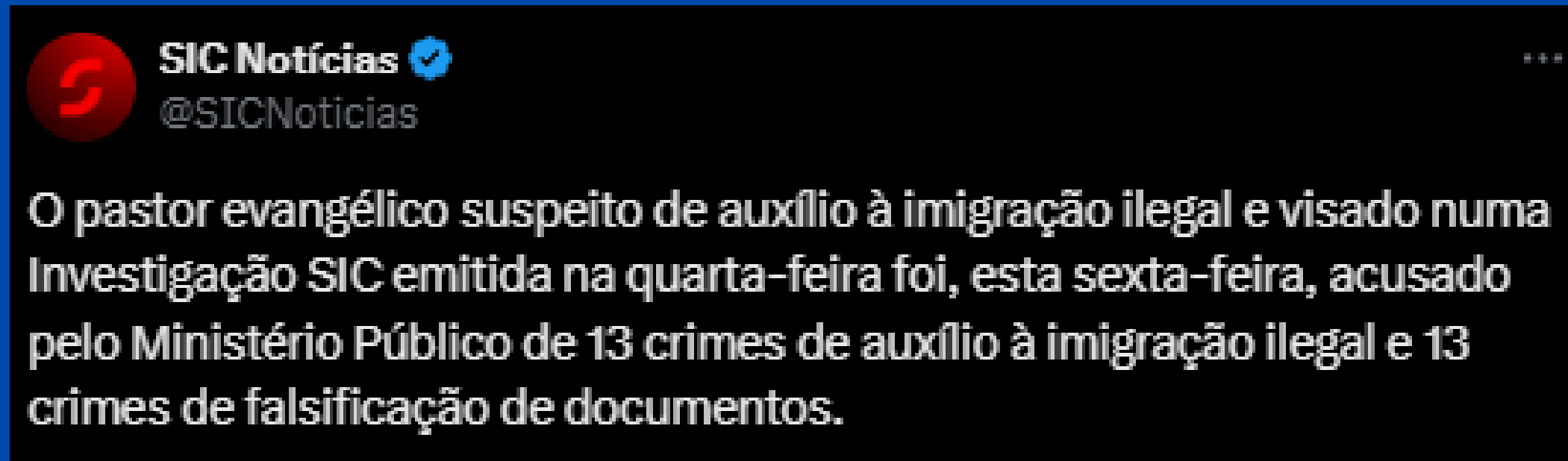
3

RASO

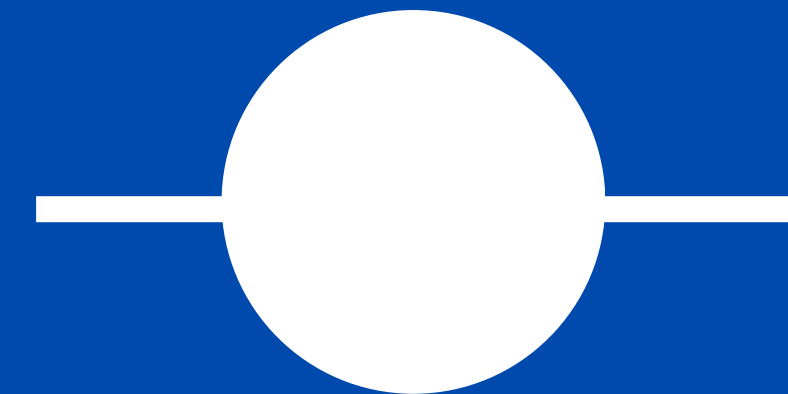


MOMENTO LUDICO

QUE TIPO DE ANGULO SÃO OS
SEGUINTES TWEETS



GIRO

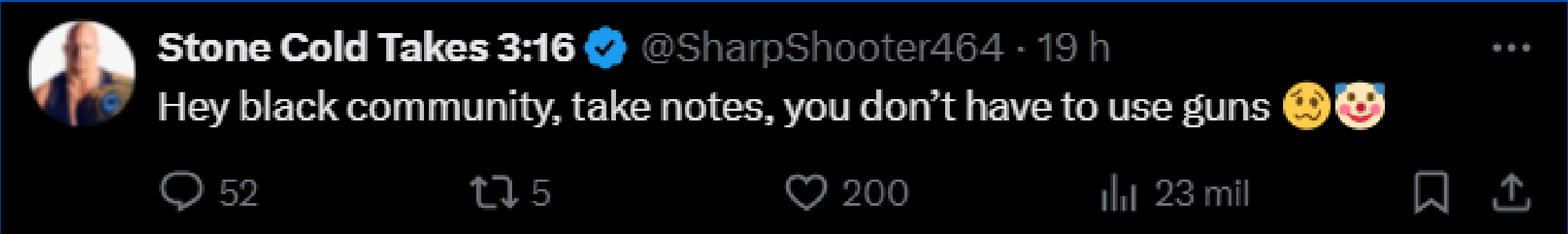


MOMENTO LUDICO

QUE TIPO DE ANGULO SÃO OS
SEGUINTES TWEETS

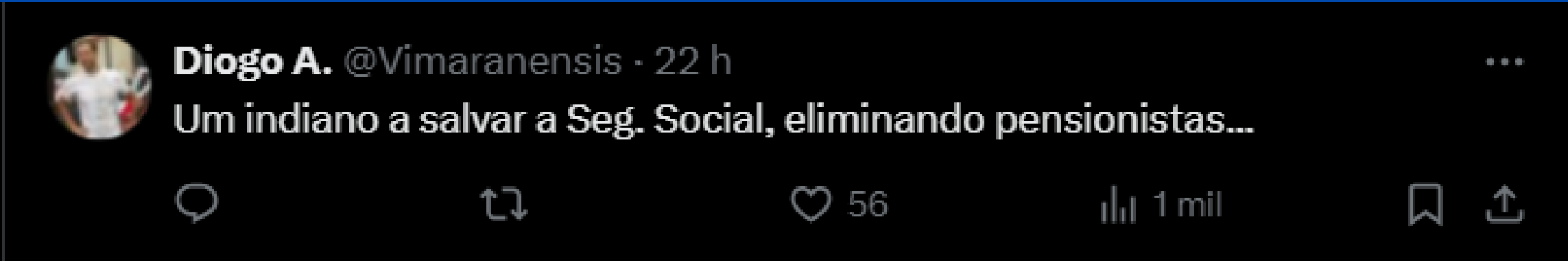


OBTUSO

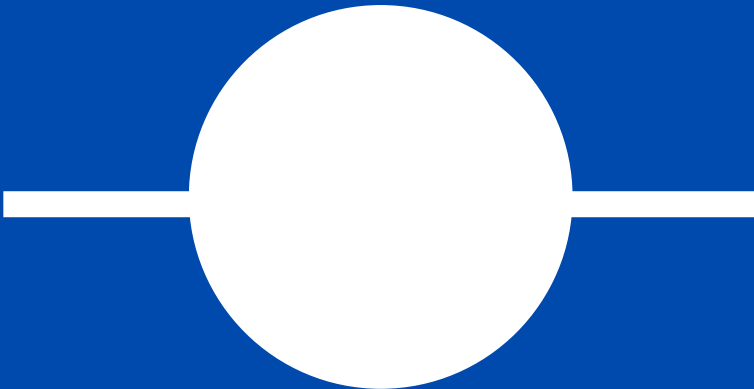


MOMENTO LUDICO

QUE TIPO DE ANGULO SÃO OS
SEGUINTES TWEETS



GIRO



ANGULO E CONCEITOS

TEMOS DE TER CONCEITOS E COISAS
PARA BRINCAR.

CONCEITO 2
“ANGULOS COMO
JOGOS”

OS NOSSO “JOGOS” OU “RUBRICAS” serão chamadas de
ângulos, o próximo angulo do programa será x

NO PROGRAMA ERRO CRASSO OS MOMENTOS “JOGOS” ERAM OS ERROS, AQUI SERAM OS ANGULOS

ANGULO E CONCEITOS

TEMOS DE TER CONCEITOS E COISAS
PARA BRINCAR.

CONCEITO 3
“ANGULOS COMO
ESTÁDOS DE ESPIRITO”

OS angulos em vez de serem opiniões ou perspectivas podem
responder a pergunta que angulo estás hoje?

RESPOSTA: HOJE SINTO ME AGUDO

ESTRUTURA



DURAÇÃO E ESTRUTURA 1 MOLDE

TOTAL: 40 MINUTOS

A DURAÇÃO É ALTERADA CONSOANTE O CONVIDADO, O INTERESSE QUE O MESMO GERA E A PREPARAÇÃO QUE EXISTE TODOS OS EPISÓDIOS PODERAM OU FICAR MAIORES OU MENORES CONSOANTE O EPISÓDIO EM SI E A DECISÃO DA EDIÇÃO

NOTA: TEMPOS COMO INTRO E SEPARADORES ESTÃO A SER CONTABILIZADOS

INICIO MONOLOGO DE APRESENTAÇÃO
MAXIMO 2 MINUTOS

PEQUENA INTRODUÇÃO DO EPISÓDIO + INTRODUZ O CONVIDADO

CONVERSA INICIAL
+ PERGUNTAS DA PRAXE
MAXIMO 5/10 MINUTOS

PERGUNTAS PARA ACOMODAR O CONVIDADO + PERGUNTAS QUE SEJAM NORMAIS EM TODOS OS EPISÓDIOS

**1 ANGULO (JOGO)
MUDAM CONSOANTE
O CONVIDADO**
MAXIMO 5/10 MINUTOS

Tentamos fazer uma ponte da conversa por exemplo ter uma pergunta ou tentar conduzir a conversa de maneira a que de forma smooth se introduza a dinamica.

**CONVERSA + 2
ANGULO**
MAXIMO 5/10 MINUTOS

Prosseguimos a conversa com mais 3 ou 4 perguntas, perlongar o que fizer sentido quando morrer introduzir 2 jogo

**ULTIMA CONVERSA +
FIM**
MAXIMO 5/

Acabar com 1 ou 2 perguntas finais e fazer despedida, arranjar dinâmica para o fim

DURAÇÃO E ESTRUTURA 2 MOLDE

TOTAL: 55 MINUTOS

A DURAÇÃO É ALTERADA CONSOANTE O CONVIDADO, O INTERESSE QUE O MESMO GERA E A PREPARAÇÃO QUE EXISTE TODOS OS EPISÓDIOS PODERAM OU FICAR MAIORES OU MENORES CONSOANTE O EPISÓDIO EM SI E A DECISÃO DA EDIÇÃO

NOTA: TEMPOS COMO INTRO E SEPARADORES ESTÃO A SER CONTABILIZADOS

INICIO MONOLOGO DE APRESENTAÇÃO
MAXIMO 5 MINUTOS

PEQUENA INTRODUÇÃO DO EPISÓDIO + INTRODUZ O CONVIDADO

CONVERSA INICIAL
+ PERGUNTAS DA PRAXE
MAXIMO 5/10 MINUTOS

PERGUNTAS PARA ACOMODAR O CONVIDADO + PERGUNTAS QUE SEJAM NORMAIS EM TODOS OS EPISÓDIOS

1 ANGULO (JOGO) MUDAM CONSOANTE O CONVIDADO
MAXIMO 5/10 MINUTOS

Tentamos fazer uma ponte da conversa por exemplo ter uma pergunta ou tentar conduzir a conversa de maneira a que de forma smooth se introduza a dinamica.

CONVERSA + 2 ANGULO
MAXIMO 5/10 MINUTOS

Prosseguimos a conversa com mais 3 ou 4 perguntas, perlongar o que fizer sentido quando morrer introduzir 2 jogo

CONVERSA + 3 ANGULO
MAXIMO 5/10 MINUTOS

Prosseguimos a conversa com mais 2 ou 3 perguntas, perlongar o que fizer sentido quando morrer introduzir 3 jogo

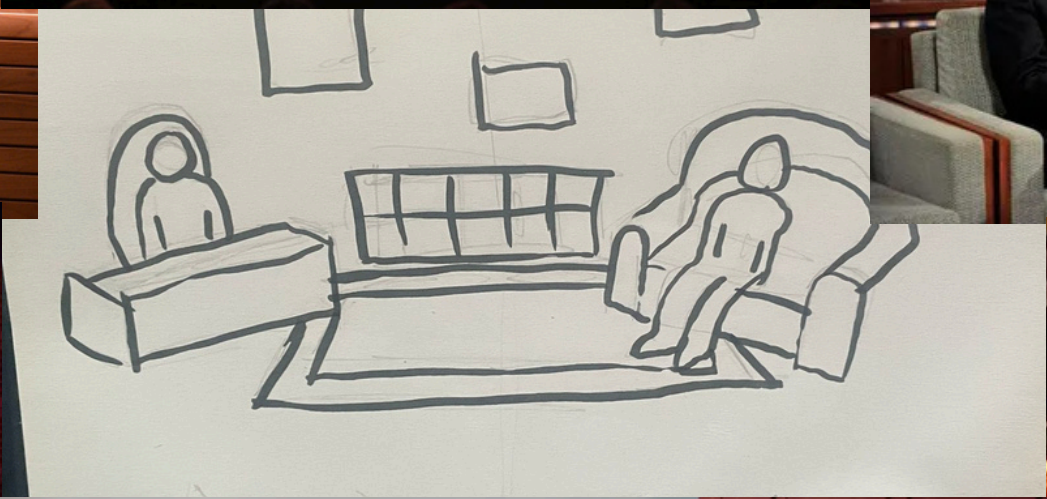
ULTIMA CONVERSA + FIM
MAXIMO 5/10 MINUTOS

Acabar com 1 ou 2 perguntas finais e fazer despedida, arranjar dinâmica para o fim

TV SERIES BIBLE

MOODBOARD

HARBOR OF DELUSION



EQUIPA E FUNÇÕES

IMAGEM

- GRAÇA - DIRETOR GERAL / APRESENTADOR
- DUARTE CASQUINHA - D. IMAGEM / D.OPC
- JOSÉ CORREIA - OPC / ASS.IMAGEM
- INÊS ALVES - ANOTADORA / ASS. REALIZAÇÃO

GERIR GRAVAÇÃO
EDIÇÃO
OPERAR CAMERAS
LUZ
ESTÉTICA AUDIOVISUAL

DESIGN E GRAFISMOS

- MAFALDA TRINDADE - DESIGNS
- CAROLINA TRAVASSOS - DESIGNS
- PEDRO - GRAFISMOS E ANIMAÇÕES

CRIAÇÃO DE ELEMENTO GRAFICOS:
THUMBNAILS
LOGO
CAPA

PRODUÇÃO

- LAURA FREIRE - PRODUTORA / RH
- MARGARIDA - ASS. PRODUÇÃO / ANOTADORA PERIÓDICA
- GIL- ASS. PRODUÇÃO / PESQUISA

AGILIZAR PROCESSOS
GERIR EQUIPA
GERIR PSICOLÓGICO
GERIR O CENÁRIO E ESTÉTICA DO MESMO
SATISFAZER NECESSIDADES

ESCRITA E DISCURSO

- RODRIGO CAROÇO - PESQUISA + ESCRITA
- ZÉ TÓ - PESQUISA + ESCRITA
- ALEX VICTOR - PESQUISA + ESCRITA

Escrita de guiões
Preparação do geral da entrevista
Gestão de discurso
Correção linguística
Pesquisa sobre convidado

THANK YOU!