

DOSSIÊ EDITORIAL E AUDIOVISUAL

A TURMA DO RADIOSVALDO

JUVÊNCIO MARINS



1. FICHA DA OBRA

Título da propriedade intelectual (PI): A TURMA DO RADIOSVALDO

Criação e autoria: Juvêncio Marins

Natureza: universo ficcional de personagens antropomórficos, com histórias independentes e recorrentes.

Gêneros: comédia, humor de costumes, fantasia, sátira social e entretenimento com conteúdo cultural.

Personagens centrais: Radiosvaldo, Celularildo, Televisilda, Livronildo e Ted Querido.

Personagens do universo: Maquinólia, Telegrafildo, Faxnaldo, Impressonaura, Velahilda, Notebookão e Tabletildo.

Formatos de exploração: animação seriada, esquetes audiovisuais, histórias em quadrinhos e publicações ilustradas.

Material audiovisual: vídeos da animação disponíveis no perfil Maisde3Neurônios.

2. PITCH

Um rádio antigo e rabugento entra em guerra de opiniões com um smartphone convencido de que inventou o futuro. Ao lado de uma televisão falante, um livro culto, um ursinho de pelúcia e uma turma de objetos com personalidade própria, os dois transformam qualquer acontecimento cotidiano em uma confusão hilariante. Uma comédia de animação sobre o choque entre gerações, a tecnologia, a memória e as contradições do mundo contemporâneo.

3. SINOPSE

Imagine um mundo onde rádios, televisores, livros, máquinas de escrever, telefones celulares e outros objetos ganham vida, pensam, conversam, discutem e, principalmente, reclamam uns dos outros. Bem-vindo ao universo de A Turma do Radiosvaldo, onde o passado se recusa a sair de cena, o futuro acredita saber tudo e o presente precisa sobreviver às confusões dos dois.

À frente dessa turma improvável está Radiosvaldo, um rádio antigo, rabugento, nostálgico e dono de opiniões tão firmes quanto ultrapassadas — pelo menos na visão de seu maior rival, Celularildo, um smartphone moderno, inteligente, convencido e sempre pronto para demonstrar que o mundo cabe na palma da mão. O problema é convencer Radiosvaldo de que isso representa algum progresso.

Entre discussões intermináveis, provocações e situações absurdas, surgem Televisilda, uma televisão falante, sincera e sonhadora; Livronildo, um livro antigo, culto, prestativo e um tanto melancólico; e o adorável Ted Querido, ursinho de pelúcia e companheiro inseparável de Radiosvaldo, que muitas vezes consegue dizer mais com seu silêncio do que os outros com suas intermináveis discussões.

Completam esse universo personagens como Maquinólia, Telegrafildo, Faxnaldo, Impressonaura, Velahilda, Notebookão, Tabletildo e muitos outros, cada qual com suas manias, qualidades, defeitos e uma maneira muito particular de enxergar o mundo.

Mas as aventuras da turma não se limitam às disputas entre tecnologias antigas e modernas. Com muito humor, ironia e uma boa dose de nonsense, os personagens mergulham nas situações mais inesperadas do cotidiano, explorando comportamento humano, cultura, ciência, história, comunicação, curiosidades e as incontáveis contradições da vida contemporânea.

Seja no Balcão de Reclamações do Radiosvaldo, nas notícias da Televisilda, nos podcasts de Celularildo ou nas intervenções de Livronildo, qualquer assunto aparentemente banal pode se transformar numa confusão monumental, com consequências imprevisíveis e desfechos surpreendentemente engraçados.

Desenvolvida como um universo autoral de animações, histórias em quadrinhos, esquetes e produções audiovisuais, A Turma do Radiosvaldo combina entretenimento, humor inteligente, crítica de costumes e conhecimento, sem abrir mão da irreverência e do absurdo.

Porque, nesse universo, ninguém é tão moderno que não possa ficar ultrapassado, nem tão antigo que não tenha alguma coisa a ensinar.

E, quando essa turma começa a discutir, até quem tem mais de três neurônios corre o risco de perder todos eles!

4. DIFERENCIAIS DA OBRA

- Personagens de identificação imediata: objetos cotidianos com expressões, conflitos, manias e identidades visuais próprias.
- Conflito geracional permanente: Radiosvaldo e Celularildo personificam o embate entre memória e inovação.
- Humor de situações e diálogos: ironia, crítica de costumes e nonsense em narrativas curtas e expansíveis.
- Universo coletivo: personagens secundários permitem novas histórias, combinações e quadros recorrentes.
- Diversidade temática: tecnologia, história, comunicação, ciência, cultura e comportamento.
- Identidade multiplataforma: linguagem adaptável à animação, quadrinhos, conteúdo digital e produtos editoriais.

5. POTENCIAL EDITORIAL E COMERCIAL

A propriedade intelectual reúne elenco reconhecível, premissa acessível e histórias com potencial de circulação em diferentes suportes. O universo comporta livros ilustrados, coletâneas de histórias em quadrinhos, tiras, publicações seriadas e edições temáticas dedicadas aos personagens e aos seus conflitos.

A alternância entre humor e observação do cotidiano favorece a criação de coleções, materiais de divulgação, produtos licenciados e projetos derivados, mantendo o vínculo entre os personagens e a identidade da marca Maisde3Neurônios.

6. POTENCIAL AUDIOVISUAL

A Turma do Radiosvaldo apresenta estrutura especialmente adequada à animação episódica, com histórias autônomas, personagens recorrentes e quadros reconhecíveis, como o Balcão de Reclamações do Radiosvaldo, as notícias da Televisilda e os podcasts de Celularildo.

O contraste visual entre aparelhos de diferentes épocas, aliado à expressividade dos protagonistas e aos diálogos ágeis, permite episódios curtos para plataformas digitais e desenvolvimento de série animada com maior duração. O formato admite humor cotidiano, sátira, conflitos de convivência e temas culturais sem depender de uma única trama contínua.

A identidade visual dos personagens e a disponibilidade de vídeos da animação constituem materiais de apresentação para produtoras, estúdios e parceiros de coprodução e distribuição.

7. PÚBLICO-ALVO

Público familiar, jovens e adultos interessados em comédia de animação, personagens carismáticos, humor inteligente e observação crítica da vida contemporânea. A diversidade de situações e referências permite comunicação intergeracional e circulação em plataformas digitais, editoriais e audiovisuais.

8. AUTOR — IDENTIFICAÇÃO E BIOGRAFIA

Juvêncio Marins é autor de projetos de ficção literária e audiovisual em diferentes gêneros, incluindo fantasia, aventura, suspense e ficção especulativa. Entre seus títulos estão OFF — OS ÚLTIMOS, A GÊMEA DE CRISTO, CEMITÉRIO DE PÁSSAROS, A CASA DOS FUNDOS e A TURMA DO RADIOSVALDO.

9. CONTATO E DIREITOS

Autor e titular: Juvêncio Marins.

Site: www.maisde3neuronios.com

E-mails: maisde3neuronios@protonmail.com | libropremio@gmail.com

WhatsApp: (71) 99626-4779

10. POTENCIAL EDITORIAL, AUDIOVISUAL E COMERCIAL

Potencial de comunicação: o título e o protagonista estabelecem uma marca de fácil reconhecimento, com humor baseado no confronto entre diferentes gerações de tecnologia e diferentes maneiras de pensar.

Potencial editorial e comercial: o conjunto de personagens e quadros recorrentes permite séries de livros ilustrados, quadrinhos, coleções temáticas e produtos derivados associados ao universo Maisde3Neurônios.

Potencial de adaptação audiovisual: a estrutura de episódios e esquetes favorece séries animadas, curtas digitais e formatos multiplataforma, com possibilidades de circulação nacional e internacional mediante adaptação cultural e linguística.

Público-alvo: leitores e espectadores de diferentes faixas etárias, especialmente público familiar, jovens e adultos.

Sobre o autor: Juvêncio Marins é escritor, jornalista, professor e historiador. Foi cronista no Jornal da Bahia e na Tribuna Feirense. Finalista por três vezes do Prêmio SESC de Literatura.

AMOSTRA DA OBRA — VÍDEOS DA ANIMAÇÃO

Vídeos de A TURMA DO RADIOSVALDO disponíveis no perfil Maisde3Neurônios:

<https://www.tiktok.com/@maisde3neuronios>