



VINCITORI CONCORSO PROFORMAT 2016

CONCEPT DEI 10 PAPER FORMAT SELEZIONATI

CANTANTI DA INCUBO

FACTUAL-MAKE OVER SHOW

AUTORE: MAURIZIO GIANOTTI

CONCEPT

Due "cantanti da incubo", acerbi ma dotati di potenzialità musicali, individuati fra professionisti e semi-professionisti che già si esibiscono nei locali, nelle sagre paesane, ecc., vengono affidati a un coach musicale e a un fashion consultant, che avranno 24 ore di tempo per trasformarli, aiutandoli a trovare il look e lo stile musicale più adatto per entrambi. Alla fine di ogni puntata si esibiranno alla presenza del pubblico e di una giuria. Uno solo dei due passerà la selezione e potrà partecipare nel corso dell'ultima puntata (ne sono previste 13), quando verrà decretato il vincitore che si aggiudicherà il premio: un contratto con una casa discografica e una serie di date.

NONNE CONTRO TUTTI

TALENT SHOW

AUTORE: ALICE GIUSTI

CONCEPT

Al centro di un ring si sfidano ai fornelli una Nonna e uno Chef. Le pietanze consistono nei tre piatti forti della Nonna, proposti dai componenti (preferibilmente il/la nipote) della sua stessa famiglia e preparati contemporaneamente dallo Chef professionista concorrente. "Impiattate" in identico modo le pietanze verranno assaggiate dalla giuria composta da 3 componenti della famiglia della Nonna e da tre esperti. Se la Nonna vince due, su tre sfide, si porta a casa un premio e torna alla puntata successiva, pronta ad affrontare un altro Chef con nuove ricette. Se lo Chef vince due, su tre sfide, si porta a casa un premio ed elimina la Nonna che non tornerà nella puntata successiva.



APPUNTAMENTO DA SOGNO

DATING GAME

AUTORE: CHIARA SCAMARDELLA

CONCEPT

Appuntamento da sogno permette a single in cerca d'amore, ma aspettative piuttosto alte di trascorrere una giornata con il proprio compagno dei sogni, selezionato in base ad affinità ma anche con caratteristiche che potrebbero costituire fonte di disaccordo. Sia corteggiatore che single verranno messi alla prova durante varie fasi della giornata. Il corteggiatore alla fine dovrà rivelare la sua vera personalità e il/la single dovrà capire se assecondare o no le sue più radicate convinzioni, che gli impediscono di innamorarsi di una persona reale, perché troppo ancorate ad un ideale impossibile. Dopo una giornata densa di emozioni, alla coppia verrà concesso del tempo per scegliere se continuare o meno la conoscenza e presentarsi entrambi all'appuntamento di mezzanotte.

LO STRANIERO DI FAMIGLIA

DOCU-REALITY, EMOTAINMENT

AUTORE: ISABELLA CIRILLO

CONCEPT

Due cugini, nati in due paesi diversi, fanno un viaggio per andare a conoscere la loro famiglia straniera. Preparazione, partenza, scambio di vite, ritorno: due viaggi paralleli in cui scopriranno un nuovo paese, una nuova famiglia e soprattutto capiranno come sarebbe stata la loro vita nei panni dell'altro. Il docu-reality prevede per ciascuna puntata due protagonisti, due giovani parenti, le cui vite, vissute in paesi diversi, sono state segnate da una scelta presa dai loro nonni negli anni'50: emigrare o restare. Si mettono in viaggio spinti dalla domanda: "cosa sarebbe successo se mio nonno avesse preso la decisione opposta?". Oltre ai due protagonisti ci sono i vari personaggi delle famiglie che li aspettano, li accolgono e fanno scoprire scoprire il paese dove vivono.



TAG ONE

TALENT

AUTORE: MARIA GIULIANA MAFFEI

CONCEPT

Tag-One è un talent di graffitisti. In ogni puntata i concorrenti devono, a tempo, realizzare opere dal tema sociale, scelte con la popolazione della zona prescelta. I concorrenti vengono giudicati da una giuria popolare, diversa di puntata in puntata a seconda del luogo, con un meccanismo di votazione che va da 1 a 5. I giudici votano sia l'estro che la fedeltà al tema di entrambi i concorrenti. Il vincitore di puntata accede alla finale. La sfida, però, non avrà solo lo scopo di decretare il murale artisticamente più funzionale, ma anche di riappropriarsi di spazi urbani impersonali, rivalutare territori degradati, in accordo con le istituzioni, con un tocco di colore che faccia riflettere. Il tema rivolto al sociale è un tema rilevante per la città ad esso associata e possono andare dal bullismo al femminicidio, dall'immigrazione alla pedofilia, dalla mafia alla disoccupazione.

FATTORE STRADA

TALENT-REALITY-FACTUAL

AUTORE: LORENZO AMBROSINO

CONCEPT

Fattore strada racconta l'altra faccia dell'arte: le storie di chi vive grazie a performance artistiche di strada (musica, danza, arti circensi, giocoleria, etc). Lontani dai grandi palchi, dalle luci dei riflettori, ma avendo come scenografia monumenti, strade, palazzi delle più importanti città italiane, in ogni puntata tre artisti o squadre di artisti di strada selezionati si sfideranno. Il vincitore verrà decretato dai guadagni ottenuti durante la propria performance. Tutti i vincitori di puntata accedono alla fase finale e si esibiranno su un grande palco, davanti ad una giuria popolare e di esperti, che decreterà la migliore esibizione.



DATE OR CASH-7 motivi per innamorarsi

DATING GAME SHOW

AUTORI: PAOLO BERETTA, GIULIA CATERINA BOSELLI, PAOLO MASTROMARINO, NICOLO' SMERILLI

CONCEPT

Sette domande sulla vita e gli interessi di una misteriosa ragazza (o ragazzo). Tre corteggiatori (o corteggiatrici) si sfidano senza averla mai vista né conosciuta ed è loro negata anche solo la possibilità di guardarla. Chi, rispondendo correttamente alle domande, accumula più soldi, può scegliere se andarsene con il montepremi accumulato o provare ad avere un appuntamento. Tale decisione, tuttavia, avviene in contemporanea con quella della ragazza stessa che decide se accettare o rifiutare un eventuale appuntamento.

COINQUILINI SOTTO SFRATTO

FACTUAL-COACHING

AUTORI: MARTINA SCALINI, BEATRICE MOSCATELLI, PAOLO CARBONI, PAOLO POLACCHI

CONCEPT

Coinquilini sotto sfratto è il racconto di vite e storie di giovani fuori sede, in case fatiscenti e in un clima di ostilità e inconciliabilità degli inquilini. Un album di foto estreme di giovani che vanno via da casa, lontani dalle comodità del nido familiare, per cercare un posto nel mondo, disposti ad affrontare le sfide quotidiane di convivenze con estranei. Case che diventano ring di scontri all'ultimo urlo; quattro mura che si trasformano in teatro di ripicche e litigi, tra piatti sporchi, muffe e bollette da pagare. A peggiorare la già drammatica situazione c'è l'incombente di uno sfratto: l'ultimatum dei proprietari esasperati. Due coach d'eccezione avranno il compito di riportare l'ordine all'interno dell'appartamento, provando a sanare i conflitti interni e a soddisfare le richieste dei proprietari, giudici finali di un percorso che si concluderà con prove pratiche mirate. La vittoria consisterà nell'evitare lo sfratto imminente.



HUNDRED

GAME-ACTION GAME

AUTORI: SIMONE PASSARELLA, MARCELLO FADDA

CONCEPT

Tre concorrenti, con un budget limitato di cento euro, devono sopravvivere cento ore (quattro giorni) in una città europea, superando una serie di prove che li condurranno, qualora dovessero riuscire, ad incontrare il proprio idolo. I tre concorrenti vengono prelevati senza preavviso in un momento qualsiasi della propria giornata e portati in una città straniera solamente con ciò che portano indosso. Una volta arrivati sul luogo il conduttore consegna loro una busta con indicati i requisiti che dovranno soddisfare per poter ricevere il premio (l'incontro con la star) - e il budget di cento euro. Dal momento della consegna del denaro scatta il cronometro che scandisce la durata della gara. Ogni concorrente deve individuare i modi migliori per poter dormire, mangiare e soddisfare le richieste degli autori senza mai sfiorare il budget predefinito. Di giorno in giorno la produzione può introdurre piccole limitazioni o aiuti che complicano o facilitano la prova di ciascun concorrente. Al termine del tempo pattuito ogni concorrente si deve presentare all'appuntamento con la star. Il conduttore valuta se i requisiti richiesti sono stati soddisfatti e permette, o meno, al concorrente di ricevere il premio. La gara principale si basa su una missione costituita dalla ricerca di oggetti o di un dress-code che ogni concorrente dovrà necessariamente possedere per poter incontrare la star. Altre prove minori saranno introdotte di giorno in giorno. La comunicazione delle prove minori arriva tramite social network (twitter, facebook, whatsapp). Il concorrente è perciò obbligato, in orari determinati, a trovare una connessione internet.



VIPERE IN FAMIGLIA

REALITY GAME SHOW

AUTORE: MARCO DAZZANI

CONCEPT

Nessuna famiglia è perfetta. Ogni nucleo familiare nasconde segreti inconfessabili. Nessuno vorrebbe essere travolto da un'ondata di scheletri sputati da un armadio straripante. In ogni puntata un nucleo familiare composto da 5 elementi mette alla prova il proprio legame attraverso quiz (che testano la conoscenza reciproca), giochi di abilità (obbligandoli a collaborare) e rivelazioni di segreti. Non vince la famiglia migliore, non vince la più abile, ma quella che piacerà di più al pubblico, che sarà l'unico giudice votando ogni comportamento. La famiglia che detiene il miglior punteggio dalla prima puntata, rimane in studio per criticare, commentare e provocare la nuova famiglia in gioco. Questa famiglia "top" sarà sostituita solamente se i concorrenti in gioco supereranno il punteggio ottenuto dalla famiglia "top" nella loro puntata. A fine stagione, la famiglia "top" rimasta, e quindi quella che ha raggiunto il miglior punteggio in assoluto, vince il premio finale (per esempio un viaggio per tutti).

SIAE | DALLA
PARTE
DI CHI
CREA



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
SUOR ORSOLA
BENINCASA



FONDAZIONE
CINEMA
PER ROMA



Camera di Commercio
Roma



REGIONE
LAZIO

ROMA **F** **CTION** **FEST**

www.proformat.tv