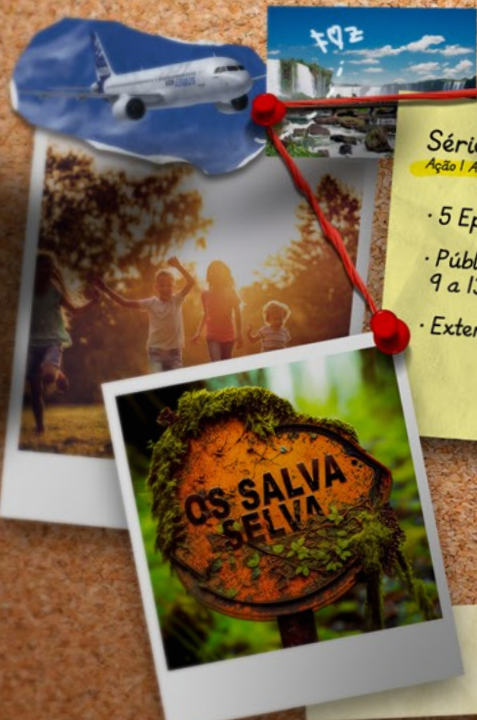


OS SALVA SELVA

e o menino pássaro



OS SALVA SELVA



Série Infantojuvenil

- Ação / Aventura / Fantasia
- 5 Episódios / 30 min
- Público Alvo principal 9 a 13 anos
- Extensão 13+ e famílias*

Logline

Alice encara os dilemas da transição típicos da pré adolescência em uma aventura entre o mundo real e o universo mágico. Reunida com seus amigos Edu e Jana, eles evocam Uirá o menino pássaro para juntos devolverem os poderes do Jaguar. Para isso, eles enfrentam ecovilões, forças sobrenaturais e suas próprias questões.

LINK - TEASER de TOM e CLIMA do FILME
vimeo.com/856164243/d1d345b8d2?share=copy

UNIVERSO

A força das Cataratas de Foz de Iguaçu são a inspiração para a série. Nossos personagens vão viver aventuras no entorno de uma das sete maravilhas da natureza. E o mote para a ação é justamente manter essa natureza em equilíbrio. A busca do amuleto mágico de M'Boi, que mantém o equilíbrio, será o fio condutor da narrativa.

Mais do que paisagens e locações incríveis, o ficcional Foz Eco Parque é um lugar com o qual nossos personagens mantêm uma relação de afeto, respeito e cuidado. Desta forma a ação vai se passar no universo real, mas com conexão com um mundo mágico. Utilizando referências de lendas nativas como o menino pássaro com poderes sobrenaturais, aqui inspirados também nas características do pássaro Uirapuru e o amuleto sagrado de M'Boi que é baseada na lenda guarani que relaciona a fúria das Cataratas com esta serpente-entidade presa no fundo do rio. Por outro lado, a ambientação na tríplice fronteira também dá espaço para um ambiente de diversidade cultural, que é incorporado na série de forma orgânica.



INSPIRADO



SINOPSE GERAL - ARCO DA TEMPORADA

UMA TEMPESTADE SE FORMA DO NADA NO MEIO DO PARQUE DAS AVES. ELA ATINGE ALICE, RECÉM CHEGADA, QUE ESTÁ SAINDO PARA CORRER PELA PRIMEIRA VEZ NO PARQUE, AGORA TAMBÉM SUA NOVA CASA: EDU, QUE ESTÁ GUIANDO UM GRUPO DE TURISTAS COM SEU PRIMO, TOPGUN. E JANA, QUE ESTAVA NO MEIO DE UMA BATALHA DE GAME ONLINE E PRECISA IR AO ENCONTRO DE EDU, SEU MELHOR AMIGO, QUE TEM PÂNICO DAS CATARATAS APESAR DE TRABALHAR NELAS DIARIAMENTE.

NINGUÉM SABE AINDA, MAS ESSA TEMPESTADE FOI PROVOCADA PELA RETIRADA DO AMULETO DE M'BOI DO SEU LUGAR DE PROTEÇÃO, O SANTUÁRIO DO PARQUE DAS AVES. A PEDRA ACABA DE SER ROUBADA POR TORQUATO, UM PERIGOSO TRAFICANTE DE AVES, E SEU COMPARSA, POMPEU. A DUPLA INVADIU O SANTUÁRIO ATRÁS DE UM UIRAPURU, UMA AVE RARA QUE VALE O DINHEIRO DE UMA APOSENTADORIA PARA OS DOIS.

NA GRUTA SAGRADA, ELAS TENTAM ATINGIR O PÁSSARO COM UM DARDO TRANQUILIZANTE, MAS A ESCURIDÃO OS IMPEDE DE ACERTAR. ATÉ QUE COM UMA LANTERNA, ELAS VÊEM UMA PEDRA BRILHANTE. AO SE APROXIMAREM DA PEDRA, O PÁSSARO ATACA TORQUATO COM UM VOO RASANTE, MAS ACABA SENDO ATINGIDO PELO TRANQUILIZANTE.

COM UM CANTO ALTO E RASCANTE, O UIRAPURU PARECE CONVOCAR OUTRAS AVES. ENQUANTO TORQUATO E POMPEU TENTAM RETIRAR A PEDRA DA CAVIDADE, AS PAREDES COMEÇAM A TREMER E GANHAR VIDA. SUAS RAÍZES SE MOVIMENTAM COMO COBRAS. APAVORADOS, OS DOIS CONSEGUEM FUGIR DALI COM A PEDRA, MAS SÃO PERSEGUIDOS PELA REVOADA INSANA CONVOCADA PELO UIRAPURU.

ENQUANTO ISSO, O PREFEITO EDSON FAZ UM PASSEIO AÉREO PELO PARQUE COM TÚLIO, PODEROSO EMPRESÁRIO DA REGIÃO. A BORDO DO HELICÓPTERO DE HÉLIO, PAI DE EDU, O EMPRESÁRIO TENTA VENDER PARA O PREFEITO O SEU PROJETO DE TRANSFORMAR O PARQUE DAS AVES EM UM RESORT. MAS TODA A NEGOCIAÇÃO É INTERROMPIDA QUANDO A TEMPESTADE COMEÇA A SE DESENHAR NO HORIZONTE.

NA FUGA PELA MATA, TORQUATO E POMPEU SÃO PERSEGUIDOS POR UMA CRIATURA MISTERIOSA QUE ELAS NÃO VEEM. TRATA-SE DE UM GAROTO DE CABELOS NEGROS, COM UMA MECHA VERMELHA E OUTRA AMARELA, QUE CORRE ATRÁS DELES MAS PARECE PERDER A FORÇA A MEDIDA EM QUE AVANÇA. SEU OMBRO ESTÁ FERIDO.

JANA CONSEGUE ALCANÇAR EDU NO MEIO DO PARQUE. ELAS BUSCAM ABRIGO NA ANTIGA CASA DA ÁRVORE ONDE, PARA A SURPRESA DELES, ESTÁ ALICE, TAMBÉM PROTEGIDA DA TEMPESTADE. ASSUSTADOS, REVELAM TER OUVIDO SOM DE TIROS. ALGUNS PASSOS APRESSADOS SE APROXIMAM E ELAS SE ENCOLHEM COM MEDO ATÉ QUE... OUVEM O SOM DE UM CORPO TOMBANDO NO CHÃO. QUANDO CHEGAM PERTO, ENCONTRAM O MENINO DE OMBRO FERIDO, DESACORDADO.



É ASSIM QUE, SEM SABER, OS SALVA SELVA SE VEEM REUNIDOS PELA PRIMEIRA VEZ. ENQUANTO CUIDAM DO FERIMENTO DO MENINO, TENTAM ENTENDER DE ONDE ELE VEM. GRAÇAS A JANA, CONSEGUEM DECIFRAR UMA FRASE BALBUCIADA POR ELE EM TUPI GUARANI, QUE DIZ: O PODER DA PEDRA.

ENQUANTO ISSO, TORQUATO SE ESFORÇA PARA VENDER A PEDRA, MAS COMEÇA A SER ATORMENTADO POR PESADELOS EM QUE É ENGOLIDO POR UMA COBRA GIGANTESCA. QUANDO RECEBE UMA OFERTA ALTA DE UM COMPRADOR ANÔNIMO, TORQUATO NEGA, MESMO SEM ENTENDER BEM O PORQUÊ, NUM MISTO DE MEDO E FASCÍNIO PELO AMULETO MISTERIOSO. ENQUANTO ISSO, TÚLIO COMEÇA A FAZER PESADAS INVESTIDAS PARA CONVENCER O PREFEITO A COMPRAR SEU PROJETO DE RESORT DO PARQUE DAS AVES.

O GRUPO DE AMIGOS VAI, POUCO A POUCO, ENTENDENDO QUEM É VIRÁ E O TAMANHO DA MISSÃO. EM UMA EXPEDIÇÃO ARRISCADA, ELAS CRUZAM O LOCAL SAGRADO E É LÁ QUE VIRÁ CONSEGUE SE LEMBRAR DE ONDE VEIO. COM A AJUDA DOS AMIGOS, ELAS ENTENDEM QUE O GAROTO É O PRÓPRIO VIRAPURU, QUE SE TRANSMUTOU EM FORMA HUMANA PARA SALVAR O AMULETO DE M'BOI. A PEDRA SAGRADA FOI COLOCADA ALI PELO PAJÉ PARA CONTER A FÚRIA DO DEUS COBRA QUE CONTROLA AS ÁGUAS DAS CATARATAS. E O PIOR, JUNTANDO AS INFORMAÇÕES DE TODOS, ELAS CONSEGUEM IDENTIFICAR QUEM ROUBOU A PEDRA.

DANDO INÍCIO A UMA AVENTURA CHEIA DE RISCOS, OS SALVA SELVA VÃO ATÉ A CASA DE TORQUATO EM BUSCA DA PEDRA. MAS LÁ SÓ ENCONTRAM AVES PRESAS E UMA CASA JÁ REVIRADA. TARDE DEMAIS, A PEDRA FOI ROUBADA POR OUTRA PESSOA. E TORQUATO CHEGA A TEMPO DE VÊ-LOS FUGINDO ALI, MAS NÃO ANTES LIBERTAR TODOS OS PÁSSAROS PRESOS.

AGORA OS SALVA SELVA TEM UM DUPLO PROBLEMA: DESCOBRIR QUEM ESTÁ COM O AMULETO E FUGIR DO TRAFICANTE DE AVES. ENQUANTO ISSO, TÚLIO CONTINUA SUAS INVESTIDAS PARA QUE ISABEL, HERDEIRA DO PARQUE, ACEITE A COMPRA. E KEIKO, UMA JORNALISTA QUE ESTÁ NA COLA DO EMPRESÁRIO HÁ TEMPOS, SE JUNTA A TOPGUN NUMA INVESTIGAÇÃO PERIGOSA EM QUE DESCOBREM QUE O AMULETO DE M'BOI FOI PARAR NAS MÃOS DO MEGA EMPRESÁRIO. TÚLIO AGORA TEM A PEDRA E COMEÇA A DESCOBRIR OS SEUS PODERES. ELE SABE QUE PODE USÁ-LA PARA PROVOCAR CATÁSTROFES NATURAIS. COM ESSA POTÊNCIA EM MÃOS, ELE PODE FINALMENTE CONVENCER A TODOS DA COMPRA DO PARQUE.

Z NEW
MAGNATA NA CIDADE!

net, conse
ue et lorc
lesuada
t sempe
la lacus
mauris

Cras molestie ullamcorper est. Fusce cons
quam fringilla risus. Proin condimentum.
Pellentesque non velit. Donec ante massa,

Lorem ipsum dolor sit amet, con
adipiscing elit. Pellentesque
Ut dignissim

Das ander
Cevic

5% 5% 5%
89% 89% 89%

VOCAÇÃO DO PROJETO

"OS SALVA SELVA" NASCE DO DESEJO DE CONTAR HISTÓRIAS PARA O PÚBLICO INFANTO-JUVENIL QUE PODEM SER ASSISTIDAS POR TODA A FAMÍLIA. COMO NOS FILMES E SÉRIES QUE NOS INSPIRARAM, "OS SALVA SELVA" TRAZ UMA AVENTURA INFANTO JUVENIL E TRABALHA QUESTÕES COMUNS À PRÉ-ADOLESCÊNCIA NOS TEMPOS CONTEMPORÂNEOS. NOSSOS PERSONAGENS VÃO LIDAR COM TEMAS GLOBAIS COMO PRESERVAÇÃO AMBIENTAL, DIVERSIDADE E IDENTIDADE, AO MESMO TEMPO EM QUE VÃO VIVER A AMIZADE NASCIDA DE UM PROPÓSITO COMUM, OS DESAFIOS DA BUSCA POR AUTONOMIA, IDENTIDADE NO RELACIONAMENTO FAMILIAR E LÓGICO, OS DILEMAS NATURAIS DO INÍCIO DA PUBERTADE. TUDO ISSO COSTURADO COM AÇÃO E AVENTURA EM UMA NARRATIVA QUE TRAZ A RIQUEZA MÁGICA DA MITOLOGIA BRASILEIRA, EM UM CENÁRIO SUL-AMERICANO AINDA POUQUÍSSIMO EXPLORADO NO AUDIOVISUAL, APESAR DE RECONHECIDO MUNDIALMENTE.

O POTENCIAL COMERCIAL E TRANSMÍDIA DESTA HISTÓRIA É TAMBÉM OUTRO FORTE ATRIBUTO DO PROJETO. ALÉM DA POSSIBILIDADE DE "SPINOFFS" É ALTAMENTE "GAMEFICÁVEL" E COM APELO PARA LICENCIAMENTO DE PRODUTOS, EXTENSÃO DE PERSONAGENS E DE CURIOSIDADES ACERCA DOS TEMAS APRESENTADOS COM EXPLORAÇÃO EM REDES SOCIAIS.

FOZ DO IGUAÇU (CATARATAS DO IGUAÇU | TRÍPLICE FRONTEIRA)

- ENTRE AS 7 MARAVILHAS NATURAIS DO PLANETA
- REGIÃO POUCO EXPLORADA NO AUDIOVISUAL
- INFRAESTRUTURA TURÍSTICA E DE ESPORTES DE NATUREZA
- RIQUEZA MULTICULTURAL, ÉTNICA E LINGUÍSTICA



- PERSONAGENS / TEMAS RELACIONADOS
- AVENTURA
 - RELACIONAMENTO EM GRUPO
 - DIVERSIDADE / RESPEITO / TOLERÂNCIA
 - RELACIONAMENTO FAMILIAR
 - PROTEÇÃO AMBIENTAL
 - DILEMAS DA PRÉ-ADOLESCÊNCIA

Prêmio de desenvolvimento do FSA

Agregando time de peso para incrementar o projeto.
Sala de roteiros com 4 roteiristas + Script doctor



SELEÇÕES

FAM 2023

SERIES MANIA

SALA DE ROTEIRO

Ana Pacheco - Chefe de sala

É roteirista há mais de dez anos. Escreveu diversas séries e longas para Globo, Netflix, Amazon, HBO Max, Disney e TV Brasil. Roteirista chefe de A Magia Aruna, com estreia prevista para 2023 no Disney Plus, fez redação final de Detetives do Prédio Azul, criadora da série Ernesto, o exterminador de seres monstruosos - e outras porcarias. Participou da sala de roteiro de mais de 15 projetos, entre eles Temporada de Verão, Gaby Estrella, Juacas, Bem Vindo ao Inferno e A Dona da Banca.

Escreveu dois longas com previsão de estreia em 2023: "Derrapada", uma adaptação do livro "Slam" de Nick Hornby, e "Um Ano Inesquecível - Primavera".

Formada em Comunicação Social com Mestrado em Antropologia e Master Iberoamericano em Guion de Cine - FIA/UIIMP Valencia - Espanha.

Professora de roteiro na Universidade Católica do Uruguai, FAAP e Roteiraria.



NETFLIX



HBOmax



SALA DE ROTEIRO

Aleksei Abib - Script Doctor

Diretor, autor-roteirista e um dos principais consultores de roteiro do país. Foi script-doctor de filmes como "Elena", de Petra Costa (Pré-indicado ao Oscar, 2015); "De Menor", de Caru Alves de Souza (Melhor Filme - Festival do Rio, 2013); do blockbuster "Mais Forte que o Mundo", de Afonso Poyart; "Eduardo e Mônica", de René Sampaio, entre outros. No longa documental "Você Não É Um Soldado", da diretora Maria Carolina Telles, assina o roteiro e a co-direção.

Foi líder e consultor de diversos núcleos criativos no país, entre os quais o Núcleo do Crime, de Karim Ainouz. Foi consultor do Laboratório Novas Histórias (2009 a 2013), analista de projetos no Programa Ibermedia, em Madrid, e instrutor de roteiros para a equipe de jornalismo da Rede Globo, e do programa "Profissão Repórter". Foi ainda um dos três consultores nacionais do Projeto Paradiso e é professor convidado da EICTV, Cuba, desde 2017, e CHAVON, na República Dominicana. Atualmente desenvolve a adaptação para cinema da obra "A Hora dos Ruminantes", de J. J. Veiga, do diretor e roteirista André Meirelles Collazo e lançou o seu primeiro romance, "O TEMPLO".



HBOmax



SALA DE ROTEIRO



Mario Lopes - Roteirista

Escritor, roteirista e professor. Atualmente em fase de produção dos roteiros das séries de TV: "Vinde Vênus" (Easy Films e Volant), "Jazz Meeting" (Celulloid), "REF" (Dandelion) e "Os Salva Selva" (FRAME 22). Autor dos livros: "O Vírus Que Matou O Tempo", "O Interior De Todo Artista". Produziu roteiros para: quatro longas-metragens, um média, 27 curtas, uma série, três minisséries e um programa de TV. Premiações: melhor roteiro (Festival de Cinema dos Sertões); cursou e participou de eventos relacionados a roteiro com alguns dos maiores nomes da área, como: Marçal Aquino, Paula Lobato, Pedro Salomão, Fernando Marés, Felipe Chusyd, Marie Du Roy (França), Pascale Rey (França), Guillermo Arriaga (México - roteirista de "Babel", "21 Gramas" e "Amores Brutos") e Robert McKee (EUA). Ministrou aulas: Literatura e Cinema na FAE, de Roteiro e Storytelling na PUCPR, Academia Internacional de Cinema e Hollywood Film Academy.



SALA DE ROTEIRO



Debora Guimarães - Roteirista

Atua no desenvolvimento de narrativas em diferentes gêneros. Atualmente desenvolve NORMOSE, sua primeira série de animação autoral-parceria com COPA STUDIO. Escreveu a série de comédia NOVELA, para a Amazon Prime. Participou do desenvolvimento e roteiro de diversas séries, entre elas ICO BIT ZIP (NatGeo Kids), indicada ao EMMY KIDS 2020 e o longa-metragem TROMBA TREM, O FILME (Copa Studio). Também colabora como professora no ESTÚDIO ESCOLA DE ANIMAÇÃO. Em live-action, escreveu as séries IMPUROS - 3ª TEMPORADA (Star+) e ARCANJO RENEGADO, um dos maiores sucessos da Globoplay. Também desenvolveu QUEIMAMUFA!, no Canal Futura. É foi co-roteirista do documentário MEU NOME É DANIELE escreveu diversos curtas, como TAILOR (dir: Calí dos Anjos), vencedor do Kikito no Festival de Gramado, 2017.



SALA DE ROTEIRO



Juliano De Paula Santos - Roteirista | produtor

Com 20 anos de experiência na área audiovisual é Diretor, Roteirista e Produtor. Para o Canal Futura- produziu, roteirizou e dirigiu uma série de 33 episódios sobre Agricultura sustentável no Cerrado, além 1ª e 2ª temporadas da Série Doc- "Mundo Melhor", que fez mais de 15 milhões de views, sendo um dos maiores sucessos do Canal, e o Telefilme spin off da série. Para UOL TV-criou, dirigiu e produziu 3ª temporada da série "Mundo Melhor" - atualmente em veiculação na plataforma. Dirigiu e roteirizou a Série Doc sobre Arte, Música, Culinária e Artesanato indígena brasileiro para o MAI - Museu de Arte indígena e corroteirizou e codirigiu o Longa Metragem Doc "Diário de Primavera"- com lançamento previsto para maio de 2023 no Cinebrasil TV. Para o universo kids roteirizou e dirigiu o Piloto da série infantil "Rudah-Lendas e Mistérios", parceria com o estúdio Spirit Animation e o Longa Metragem "Rudah", selecionado no pitching kids do RIO2C 2019- em negociação com players; além de desenvolver a série "Ilha da Magia" finalista do pitching FOX Kids. Vocação para projetos com mistura de linguagens (live action + animação).



PERSONAGENS PRINCIPAIS



PROTAGONISTAS

ALICE

Alice está prestes a realizar seu sonho de fazer parte da melhor equipe de atletismo que irá competir em Curitiba, sua cidade natal. Alice mudou para Foz a pouco mais de um ano quando seus pais se separaram e sua mãe resolveu assumir a administração do Parque Ecológico fundado por seu avô. A princípio contrariada, com saudades de Curitiba, de seu pai e amigos, agora ela parece adaptada e quando tudo parece estar se encaixando, seu corpo apresenta modificações muito fora do normal. Alice parece ter adquirido algum poder ligado a Onça Pintada. Isso aconteceu quando junto a seus colegas, descobriu a tênue separação entre nossa realidade e o mundo mágico da floresta. Ao tocar o Amuleto de M'boi, lenda indígena da criação das Cataratas do Iguaçu, na ânsia de salvar o amigo e proteger o equilíbrio da Floresta, ela transferiu, sem querer, parte dos poderes ali contidos para si mesma.

Agora com a chegada da puberdade e em momento de transformação, as manifestações parecem estar fugindo do controle. O que representa um super poder, também pode ser uma maldição. Dividida e assustada ela vai precisar entender o que é melhor para ela e também para todos que a cercam. No entanto, como uma boa pré-adolescente ela fará primeiro, exatamente o contrário. Para sua sorte, as alianças e amizades que construiu, vão ajudá-la a descobrir como sua obstinação e resiliência são importantes para o grupo, mas vai entender também que sozinho nenhum deles conseguiria cumprir a missão mais importante de suas vidas.



NÚCLEO PRINCIPAL

JANA

Jana é uma das melhores alunas da turma. Mas seu bom desempenho na escola é motivado por ter mais tempo para jogar, sua verdadeira paixão. Mais que uma nerd, ela é uma "guarnerd", pois é assim que ela tira onda com suas origens indígenas da etnia guarani. Esperta, ela teve que parar com seu canal de YouTube por falta de tempo pois além de ter que ajudar seu pai no pequeno comércio que ele tem em Ciudad del Este, de volta ao contato com suas origens ancestrais, ela assumiu com o avô, entrar de cabeça nos rituais de passagem e iniciático para assumir no futuro as responsabilidades de pajé da sua tribo Guarani. Depois de ter ajudado seus amigos Edu e Alice a salvar Uirá e o Amuleto mágico de M'boi, Jana descobriu duas coisas que ela mais gosta. O mundo gamer e a realidade fantástica da natureza. Mas desta vez a magia virou-se contra sua amiga e os animais, assim ela vai ser desafiada a usar habilidades de interação com vários tipos de gente no mundo real e isso para ela é muita novidade, uma verdadeira fantasia.



NÚCLEO PRINCIPAL

EDU

Edu é apaixonado por pássaros e fascinado com as lendas originárias sobre a natureza. Conhece e cataloga tudo sobre as aves que povoam seu lugar preferido: o Foz Eco Parque. Edu é tão organizado que criou sua própria "Wikipedia", onde tem gravado cantos de diversas aves. Mesmo sendo filho do piloto de helicóptero Hélio, Edu morre de medo de altura, vai entender! Mas sua curiosidade é tão grande que ele ajuda seu primo mais velho Top Gun, com suas maluquices de se transformar em um grande piloto, de lanca e helicóptero, mas por hora continua mesmo com guia turístico. Ele passa as tardes apresentando as aves aos turistas e distorcendo o pânico durante as atrações naturais, que incluem rapel, escalada, canoagem e o famoso Macuco Safari que Top Gun simplesmente ama. Depois de ter passado por aventuras impensáveis ao ajudar as amigas Alice e Jana no resgate do amuleto, e a ajudar seu grande novo amigo Uirá, mal sabe ele que suas habilidades de caçador e coletor dos sons da floresta, desta vez vão salvar o dia.



NÚCLEO PRINCIPAL

UIARÁ

Um garoto de cabelos negros, com uma mecha vermelha e outra amarela, que poderia ser confundido com um pré-adolescente regular de cabelos modernos. Exceto pelo olhar desconfiado e o jeito caladão. Quando Uirá surge assustado no parque das aves, os Salva Selva ficam com milhões de dúvidas, mas uma certeza: o garoto não é desse mundo. E não é mesmo. Logo, eles descobriram que Uirá é mais espirituoso do que parece e veio do mundo mágico para consentar o que considera ter sido a sua brincadeira mais desastrada. Ele consegue, graças a ajuda dos amigos, mas precisou retornar e lógico, ficou de castigo.

No outro mundo, ele é um Uirapurú Mítico, ave rara de plumagem preta, vermelha e amarela, cujo canto silencia a floresta. Só que o Uirapurú é um pássaro com energia de criança arteira, um saci de asas. No mundo real ele assume a forma de um menino.

Agora, são seus mais novos amigos humanos que precisam de sua ajuda, afinal, o mundo mágico mais uma vez invade a vida real e bagunça um pouco as coisas por aqui.

E como amigo, é amigo, Uirá foge [de novo], para restaurar uma leve bagunça que deixou para trás [de novo].

Mas o que parece ser só responsabilidade desta bagunçinha, na verdade parece ter fundos muito mais sérios. O que aconteceu com Alice tudo bem, é magia, mas o desequilíbrio da natureza tem causas bem humanas, e todos estão sendo afetados.



NÚCLEO PRINCIPAL

TOPGUN

Primo de Edu (por quem sustenta uma postura de irmão mais velho), guia turístico e aspirante a piloto de helicóptero. Focado em conseguir sua licença como piloto, ele trabalha como guia e tem uma relação de carinho/implicância com Edu. Ele usa a desculpa de fazer seu filme com o tio Hello, mas no fundo curte o primo menor. Valioso, Top Gun está sempre na expectativa de ser "descoberto" por algum turista estrangeiro e quem sabe fazer uma ponta em um filme de ação? Carismático, Top Gun se leva tão a sério que causa graça. Tem agora como namora a mega jornalista Keiko o que divide sua atenção. Entre ela e seu próprio ego, é impressionante, mas Keiko tem levado a melhor, mesmo estando tão ocupada com a nova função de candidata a vereadora, que esquece até dela mesma. Com seu jeito atrapalhado, mas inusitado, vai ajudar muito na empreitada de Keiko, além de sempre ser referência quando os garotos precisam de algo completamente fora da caixa.



NÚCLEO PRINCIPAL

KEIKO

Uma jovem e ambiciosa jornalista oriental que está cansada de cobrir ruas esburacadas e inaugurações de lojas que patrocinam a faixa de noticiário local, ela está sempre em busca de uma pauta mais impactante. Até que se suas suspeitas sobre a indole de Tullio vão se mostrando corretas. Além de uma oportunidade de pauta relevante, ela segue a investigação com afinco, pois é de fato detesta injustiça e uso indevido do dinheiro público e arrebatou o maior furo jornalístico do Foz nos últimos tempos. Um escândalo que leva o empresário Túlio Barreto para cadeia. Ela é do tipo da profissional xereta, que incomoda as lideranças locais com perguntas inconvenientes. Aventureira, budista e lutadora de Kung Fu, vive uma paixão improvável e divertida com Top Gun. Depois do sucesso, ela ganha um novo desafio, ir para o outro lado da mesa e assumir responsabilidades políticas. Dividida entre um futuro promissor como jornalista e a carreira pública ela vai ter optar.



NÚCLEO PRINCIPAL

M'BOI

(criatura lendária) – Uma cobra gigante com grande poder e fúria. As forças das cataratas são relacionadas com sua energia. Na cultura indígena, M'Boi foi o deus que gerou as cataratas do Iguaçu, e seu poder foi confinado em um amuleto mágico, o qual era protegido pelo Uirapuru, mas havia caído em péssimas mãos. Uma forte entidade repleta de polaridades: sombra e luz, masculino e feminino, sua estabilidade é necessária para os dois mundos, o real como conhecemos e o mágico, do qual nos afastamos. O descuido que abalou o equilíbrio, apesar dos esforços de restauração, ainda vão causar muito transtorno para ambos os universos.

PERSONAGENS SUSPEITOS [vilões]



SHADY CHARACTERS

TORQUATO

A local bird/wildlife smuggler. Bounces routinely across the Triple Frontier doing business with people of all sorts, always looking to get the better end of his deals. His surly personality and greed are exacerbated from the moment he comes into contact with the amulet that everyone's after in this season of the show. His foremost obsession is the Uirapuru, and he's willing to do whatever it takes to capture it, which he sees as the big score he needs to make a fortune and fulfill his big dream of opening a casino of his own.



SHADY CHARACTERS

POMPEU

A clumsy, bumbling man who has serious doubts about whether he's on the right side of the story (though he generally doesn't stop to give it much thought). Often acts as a sort of awkward Jimmy Cricket to Torquato, offering up advice and trying to assist the boss man in his crooked career. Never taken seriously, which explains why he's always trying to prove everyone wrong. Fond of lazing about and enjoying some good food. Not greedy by nature, but the gold fever sparked by the thought of what they could make in a deal for the amulet makes him dream rich folks' dreams, such as maybe buying Hélio's helicopter.



SHADY CHARACTERS

TÚLIO BARRETO

A major Triple Frontier business mogul who poses as a philanthropist to earn the population's trust, allowing him to move forward with his multimillion-dollar enterprises. Has his sights set on Foz Eco Park, as he means to turn the location into a nature resort that's just prologue for a bombastic and devastating project. Collects archaeological rarities, but mostly for the sake of impressing others and selling the façade of a being a man who's interested in culture and the common good.



SHADY CHARACTERS

MAYOR

A buffoonish pro-individual freedom politician, extremely image-conscious and constantly worried about "what others might say" (strictly out of self-interest, trying to remain on good standing with his base). The classic slippery public figure who worms his way out of any public arrangements that risk shining a bad light on his alliances or putting him in a tough spot with the Iguaçu population. Constantly hounded by Túlio Barreto, who insists on closing the resort project deal and promises to inject sizable sums into the public coffers in return to help with the city's public works. Though the mayor can't be rightly labeled as a villain, his unremarkable political presence will make him an ally of Túlio's over the course of the season.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS



A young woman with long dark hair, smiling warmly. She is wearing a glowing yellow and black circular emblem on her chest.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

ISABEL

Mãe de Alice, separada de Hugo há pouco tempo, sendo que o pai da menina sustenta com ela uma grande afinidade, em especial pela conexão de ambos com o esporte. Isabel é filha de Christian Vogel que veio da Alemanha para o Brasil e fundou em Foz do Iguaçu o Foz Eco Parque. Ele era biólogo como ela e um grande defensor do Santuário Ecológico de Foz, assim como da educação ambiental e da proteção e cuidados com os animais. Com o tempo, Isabel, que nasceu no parque, se afastou do pai e de seus ideais ao mudar para a capital a fim de fazer faculdade, e foi justamente lá que conheceu seu ex-marido. Christian morreu seis meses antes da separação do casal. Isabel já havia sido convidada a assumir o Parque, o que negou a princípio, mas depois resolveu aceitar. Durante este primeiro ano as duas passaram por uma crise, mas estavam mais próximas após a aventura com M'bol. No entanto agora a filha novamente resolveu se afastar, Isabel precisa descobrir porque.



A young man with short brown hair, smiling. He is wearing a dark suit jacket over a white shirt and a glowing yellow and black circular emblem on his chest.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

HÉLIO

Pai de Edu, piloto de helicóptero que costuma conduzir o Prefeito da cidade a diversos pontos de Foz para conferir o andamento de obras e projetos. É bastante orgulhoso e seguro quanto ao filho, pois sabe da ótima índole do garoto e de sua intenção em ajudar em tudo que lhe é possível. Fica aborrecido apenas pelo fato de Edu ter medo de altura e, por conseguinte, não sustentar grande apreço por fazer voos com o pai. Hélio, por conta de transportar gente importante em sua aeronave, é um poderoso informante para nosso grupo de heróis. Ele parece estar se aproximando de Isabel.



A middle-aged man with dark hair, smiling. He is wearing a plaid shirt and a glowing yellow and black circular emblem on his chest.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

SEU KAIQUE

Comerciante de uma loja de eletroeletrônicos em Ciudad del Este. Tem uma vida bastante atribulada, posto que seu estabelecimento funciona o dia todo e praticamente nunca fecha, devido ao fluxo infinito de turistas e sacoleiros. É um homem bastante tranquilo com relação à filha Jana, pois seu ótimo desempenho na escola não lhe suscita preocupações. Apenas lamenta o tempo que ela dedica às telas e o desinteresse com suas raízes, mas tudo agora parece estar mudando. Kaique só não entende porque agora.

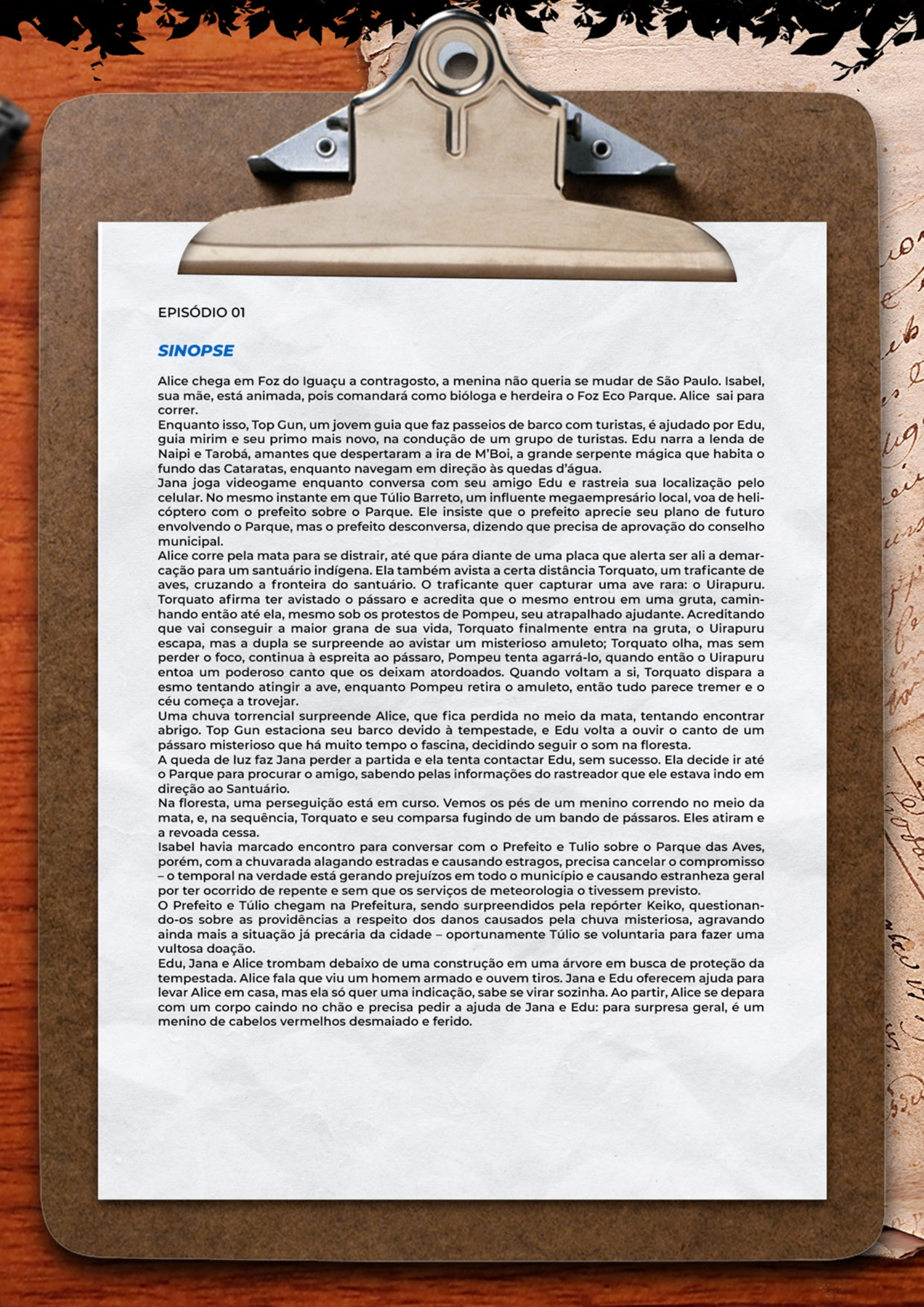


An elderly man with white hair, wearing a traditional Guaraní feathered headdress. He is wearing a glowing yellow and black circular emblem on his chest.

PERSONAGENS SECUNDÁRIOS

AVÔ DE JANA

Pajé de uma tribo guarani que habita a região da trílice fronteira, é muito respeitado pela neta e será seu mentor no entendimento da cultura indígena. Compreensivo e acolhedor, tem respostas filosóficas para os dilemas de Jana e sempre a recebe com carinho, ainda mais agora que a neta resolveu se aproximar de vez das tradições e crenças de seu povo. Muito sensível, percebe que poderosas ameaças rondam o entorno da tribo, mas também sabe que Jana e seus amigos são capazes de restaurar o equilíbrio.



EPISÓDIO 01

SINOPSE

Alice chega em Foz do Iguaçu a contragosto, a menina não queria se mudar de São Paulo. Isabel, sua mãe, está animada, pois comandará como bióloga e herdeira o Foz Eco Parque. Alice sai para correr.

Enquanto isso, Top Gun, um jovem guia que faz passeios de barco com turistas, é ajudado por Edu, guia mirim e seu primo mais novo, na condução de um grupo de turistas. Edu narra a lenda de Naipi e Tarobá, amantes que despertaram a ira de M'Boi, a grande serpente mágica que habita o fundo das Cataratas, enquanto navegam em direção às quedas d'água.

Jana joga videogame enquanto conversa com seu amigo Edu e rastreia sua localização pelo celular. No mesmo instante em que Túlio Barreto, um influente megaempresário local, voa de helicóptero com o prefeito sobre o Parque. Ele insiste que o prefeito aprecie seu plano de futuro envolvendo o Parque, mas o prefeito desconversa, dizendo que precisa de aprovação do conselho municipal.

Alice corre pela mata para se distrair, até que pára diante de uma placa que alerta ser ali a demarcação para um santuário indígena. Ela também avista a certa distância Torquato, um traficante de aves, cruzando a fronteira do santuário. O traficante quer capturar uma ave rara: o Uirapuru. Torquato afirma ter avistado o pássaro e acredita que o mesmo entrou em uma gruta, caminhando então até ela, mesmo sob os protestos de Pompeu, seu atrapalhado ajudante. Acreditando que vai conseguir a maior grana de sua vida, Torquato finalmente entra na gruta, o Uirapuru escapa, mas a dupla se surpreende ao avistar um misterioso amuleto; Torquato olha, mas sem perder o foco, continua à espreita ao pássaro, Pompeu tenta agarrá-lo, quando então o Uirapuru entoava um poderoso canto que os deixam atordoados. Quando voltam a si, Torquato dispara a esmo tentando atingir a ave, enquanto Pompeu retira o amuleto, então tudo parece tremer e o céu começa a trovejar.

Uma chuva torrencial surpreende Alice, que fica perdida no meio da mata, tentando encontrar abrigo. Top Gun estaciona seu barco devido à tempestade, e Edu volta a ouvir o canto de um pássaro misterioso que há muito tempo o fascina, decidindo seguir o som na floresta.

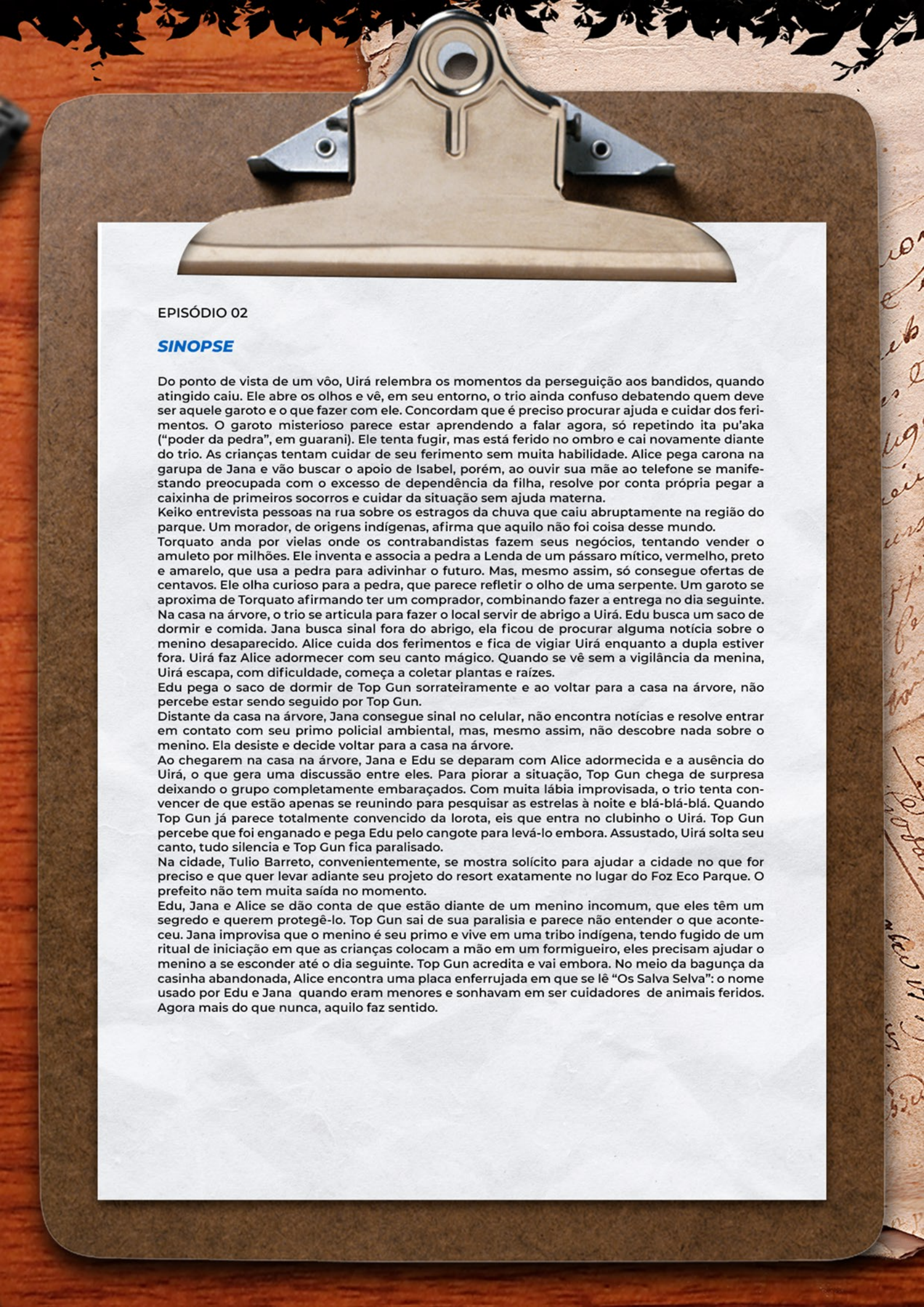
A queda de luz faz Jana perder a partida e ela tenta contactar Edu, sem sucesso. Ela decide ir até o Parque para procurar o amigo, sabendo pelas informações do rastreador que ele estava indo em direção ao Santuário.

Na floresta, uma perseguição está em curso. Vemos os pés de um menino correndo no meio da mata, e, na sequência, Torquato e seu comparsa fugindo de um bando de pássaros. Eles atiram e a revoada cessa.

Isabel havia marcado encontro para conversar com o Prefeito e Tulio sobre o Parque das Aves, porém, com a chuvarada alagando estradas e causando estragos, precisa cancelar o compromisso – o temporal na verdade está gerando prejuízos em todo o município e causando estranheza geral por ter ocorrido de repente e sem que os serviços de meteorologia o tivessem previsto.

O Prefeito e Túlio chegam na Prefeitura, sendo surpreendidos pela repórter Keiko, questionando-os sobre as providências a respeito dos danos causados pela chuva misteriosa, agravando ainda mais a situação já precária da cidade – oportunamente Túlio se voluntaria para fazer uma vultosa doação.

Edu, Jana e Alice trombam debaixo de uma construção em uma árvore em busca de proteção da tempestade. Alice fala que viu um homem armado e ouvem tiros. Jana e Edu oferecem ajuda para levar Alice em casa, mas ela só quer uma indicação, sabe se virar sozinha. Ao partir, Alice se depara com um corpo caindo no chão e precisa pedir a ajuda de Jana e Edu: para surpresa geral, é um menino de cabelos vermelhos desmaiado e ferido.



EPISÓDIO 02

SINOPSE

Do ponto de vista de um voo, Uirá relembra os momentos da perseguição aos bandidos, quando atingido caiu. Ele abre os olhos e vê, em seu entorno, o trio ainda confuso debatendo quem deve ser aquele garoto e o que fazer com ele. Concordam que é preciso procurar ajuda e cuidar dos ferimentos. O garoto misterioso parece estar aprendendo a falar agora, só repetindo ita pu'aka ("poder da pedra", em guarani). Ele tenta fugir, mas está ferido no ombro e cai novamente diante do trio. As crianças tentam cuidar de seu ferimento sem muita habilidade. Alice pega carona na garupa de Jana e vão buscar o apoio de Isabel, porém, ao ouvir sua mãe ao telefone se manifestando preocupada com o excesso de dependência da filha, resolve por conta própria pegar a caixinha de primeiros socorros e cuidar da situação sem ajuda materna.

Keiko entrevista pessoas na rua sobre os estragos da chuva que caiu abruptamente na região do parque. Um morador, de origens indígenas, afirma que aquilo não foi coisa desse mundo.

Torquato anda por vielas onde os contrabandistas fazem seus negócios, tentando vender o amuleto por milhões. Ele inventa e associa a pedra a Lenda de um pássaro mítico, vermelho, preto e amarelo, que usa a pedra para adivinhar o futuro. Mas, mesmo assim, só consegue ofertas de centavos. Ele olha curioso para a pedra, que parece refletir o olho de uma serpente. Um garoto se aproxima de Torquato afirmando ter um comprador, combinando fazer a entrega no dia seguinte. Na casa na árvore, o trio se articula para fazer o local servir de abrigo a Uirá. Edu busca um saco de dormir e comida. Jana busca sinal fora do abrigo, ela ficou de procurar alguma notícia sobre o menino desaparecido. Alice cuida dos ferimentos e fica de vigiar Uirá enquanto a dupla estiver fora. Uirá faz Alice adormecer com seu canto mágico. Quando se vê sem a vigilância da menina, Uirá escapa, com dificuldade, começa a coletar plantas e raízes.

Edu pega o saco de dormir de Top Gun sorrateiramente e ao voltar para a casa na árvore, não percebe estar sendo seguido por Top Gun.

Distante da casa na árvore, Jana consegue sinal no celular, não encontra notícias e resolve entrar em contato com seu primo policial ambiental, mas, mesmo assim, não descobre nada sobre o menino. Ela desiste e decide voltar para a casa na árvore.

Ao chegarem na casa na árvore, Jana e Edu se deparam com Alice adormecida e a ausência do Uirá, o que gera uma discussão entre eles. Para piorar a situação, Top Gun chega de surpresa deixando o grupo completamente embaraçados. Com muita lábia improvisada, o trio tenta convencer de que estão apenas se reunindo para pesquisar as estrelas à noite e blá-blá-blá. Quando Top Gun já parece totalmente convencido da lorota, eis que entra no clubinho o Uirá. Top Gun percebe que foi enganado e pega Edu pelo cangote para levá-lo embora. Assustado, Uirá solta seu canto, tudo silêncio e Top Gun fica paralisado.

Na cidade, Tulio Barreto, convenientemente, se mostra solícito para ajudar a cidade no que for preciso e que quer levar adiante seu projeto do resort exatamente no lugar do Foz Eco Parque. O prefeito não tem muita saída no momento.

Edu, Jana e Alice se dão conta de que estão diante de um menino incomum, que eles têm um segredo e querem protegê-lo. Top Gun sai de sua paralisia e parece não entender o que aconteceu. Jana improvisa que o menino é seu primo e vive em uma tribo indígena, tendo fugido de um ritual de iniciação em que as crianças colocam a mão em um formigueiro, eles precisam ajudar o menino a se esconder até o dia seguinte. Top Gun acredita e vai embora. No meio da bagunça da casinha abandonada, Alice encontra uma placa enferrujada em que se lê "Os Salva Selva": o nome usado por Edu e Jana quando eram menores e sonhavam em ser cuidadores de animais feridos. Agora mais do que nunca, aquilo faz sentido.



EPISÓDIO 03

SINOPSE

Uirá diz que precisa da pedra para poder voltar para casa. Mas, que pedra é essa? Jana tenta mostrar algumas pedras usando seu celular, mas nenhuma delas é a que o menino busca. Eles resolvem levar o menino para a escola para mostrar um super livro de pedras que tem na biblioteca.

Tulio Barreto está na sala luxuosa de sua casa. Parece um museu de gosto duvidoso. Um secretário entra e eles trocam informações sobre o projeto do resort. Túlio diz que está esperando o momento certo para convencer o prefeito da proposta. Comenta que um de seus "arqueólogos" disse que achou uma pedra que parece o amuleto mítico de uma lenda da região, mas que o vendedor não sabe o que tem nas mãos e está inventando histórias tolas. Túlio afirma que ficou curioso e manda fazer uma boa oferta. Diz ainda que, mesmo não acreditando nessas bobagens, pode ser que exista algum valor na tal pedra.

Os Salva Selva fazem um disfarce para Uirá (o menino), para que ele não seja descoberto na escola. Eles combinam de dizer que ele é um primo de Alice e que veio de São Paulo. Só que Uirá fica fascinado com as coisas diferentes que vê, não parece nada com um garoto urbano, gerando situações cômicas. Em uma delas se envolve em uma dança com outras meninas para o TikTok. O lado bom é que eles conseguem se comunicar cada vez melhor com Uirá, o lado ruim é que eles precisam de foco, pois, se querem manter o segredo do menino mágico, não devem chamar muito a atenção. No entanto, a dança viraliza e todos começam a se perguntar, quem é aquele menino? Na escola, a diretora anuncia a oportunidade de ganhar pontos extras para quem for voluntário na feira de ciências, pois precisam de mais ajuda no mutirão. A feira acontecerá no dia seguinte junto com a inauguração do novo laboratório de ciências e robótica, que é aguardado com expectativa por todos. Alice se inscreve, pois é sua chance de recuperar as notas vermelhas que trouxe da antiga escola em São Paulo. Jana está contando os dias para esta inauguração. Edu chama as amigas para a responsabilidade: como elas vão participar das atividades da escola se eles têm uma missão? Elas respondem que vão ter que conseguir dar conta de tudo. Os Salva Selva têm uma vida dupla, algo natural para agentes de missões importantes. Edu não fica muito satisfeito com a explicação, mas segue o fluxo. Keiko surge na escola e faz perguntas à diretora sobre o empresário filantropo, doador do laboratório.

Na biblioteca, o grupo de garotos investiga um tempão e nenhuma das pedras catalogadas é a que Uirá está buscando. Até que Edu tem a brilhante ideia de pedir para Uirá desenhar, só que o desenho que ele faz é de uma cobra. Ele fala: M'boi. Mas, como assim, é pedra ou é cobra? Alice ajuda a decifrar: são os dois. Ninguém entende nada, mas Alice juntou os pontos. Ela pega um desenho de um amuleto de um livro de história e mostra para Uirá. Sim, é semelhante. Ela fala: é um amuleto. E Uirá repete: amuleto de M'boi. Jana fica arrepiada: "ele tá falando do amuleto de proteção de M'boi", constata. Ela se arrepende de não ter prestado muita atenção nas lendas que o avô contava. Mas na região a lenda é conhecida: a energia de M'boi está presa nas Cataratas, garantindo o equilíbrio da natureza. Será o mesmo amuleto?

Torquato está nadando contra uma forte correnteza. Algo se enrosca em seu pé e o puxa para baixo, ele não consegue mais resistir e afunda. Embaixo d'água, ele se depara com os olhos brilhantes e uma energia reluzente. É M'boi, que vem em sua direção. Torquato acorda suado do pesadelo. Ele olha para o amuleto ao seu lado. A cor dos olhos da serpente é a mesma cor da pedra, e ela brilha.

De volta ao clubinho, Uirá conta para o trio que ele perdeu a pedra enquanto fugia de uns adultos que queriam pegá-lo. Eles descobrem que ele perdeu a pedra perto da gruta do santuário. Os Salva Selva têm que ir para lá, mas ninguém nunca se aproximou daquele local do santuário. Uirá diz que vai protegê-los.

EPISÓDIO 04

SINOPSE

Inauguração do laboratório da escola. Quando o pano cai, revela-se a placa com o nome "Laboratório de Ciências Túlio Barreto". Todo mundo acha estranho, menos Jana, deslumbrada com as benfeitorias que esse homem visionário está trazendo para a escola e para a cidade. Junto do prefeito e da diretora da escola, Túlio discursa como o grande benfeitor da região, ele fala de como ama a cidade, seus planos de melhoria estão só começando. Alice que está trabalhando, observa desconfiada o discurso. Edu está preocupado com a missão que terão de fazer mais tarde. Uirá é observado por alguns alunos, que apontam e comentam sobre o menino. Tem início a feira de ciências.

No heliporto, Pompeu se mostra interessado em comprar o helicóptero do pai de Edu. Ele já está contando com o dinheiro da venda da pedra. Hélio não dá muita trela, mas Top Gun se ilude com a oportunidade de trabalho no futuro.

Isabel é chamada por Araquém [policial ambiental, primo de Jana] para resgatar algumas aves que foram capturadas por estarem doentes. Os Salva Selva estão indo em direção ao Santuário. Eles estão sérios, preocupados. É a primeira vez que eles vão chegar tão perto do lugar mais místico do parque. Enquanto isso, não muito distante deles, Isabel, que havia saído em direção a base policial, encontra os Salva Selva e pede ajuda para recolher as aves, eles tem que ser rápidos, pois inclusive algumas já estão morrendo. Uirá é o primeiro a se voluntariar. A expedição terá que ficar um pouco para depois.

Uirá é apresentado como um primo de Jana que veio de Ciudad del Este. Isabel conta que desde ontem as aves do viveiro ouro, de espécies raras, começaram a adoecer de forma ainda misteriosa para ela. É que as aves estão cantando cada vez menos, algumas inclusive já estão emudecidas. E não só, ela notou que outras aves soltas pelo parque também estão mais quietas que o normal. Isabel confessa que está desnorreada diante do evento.

Ao chegar à base policial encontram com Keiko questionando os policiais. Ela então faz perguntas a Isabel. As duas logo se entendem. Araquém, por outro lado, é repreendido pelo chefe. Pois, chama atenção desnecessária. Ele esbraveja "Você e essa mania de salvar a natureza".

À sós com o prefeito, Túlio apresenta a proposta de compra do parque. O Prefeito nega, o Eco Parque é parte da história da cidade. Túlio reforça sua preocupação com a cidade e pede que o prefeito reconsidere o proposto.

Depois de colocarem todas as aves em segurança no parque, prontas para serem atendidas, Isabel libera o grupo para as tarefas da escola que dizem ter.

Já é quase noite quando "Os Salva Selva" chegam ao Santuário. Por não contar com o atraso, levaram de tudo na mochila, menos lanterna, só a luzinha do celular de Jana. Em fila, eles atravessam uma cortina de água e adentram a zona proibida. No fundo da gruta, na escuridão, eles encontram uma cavidade na rocha. Uirá coloca a mão na fenda e se concentra como se estivesse tentando se conectar com aquela energia. Ele revela para os amigos que só pode voltar para casa quando devolver a pedra ao seu lugar de poder. Jana encontra uma pena vermelha no chão. É da cor dos cabelos de Uirá. Jana conhece bem aquela pena, apesar de ser raríssima e poucas vezes vista, é uma pena de Uirapuru. Juntando as peças não restam dúvidas. Uirá não é um garoto qualquer, é um menino pássaro, que veio resgatar o amuleto de M'boi. Agora eles têm uma missão clara: encontrar o homem que Edu avistou na mata. O amuleto só pode estar com ele.

Torquato é abordado pelo secretário de Túlio, mas desiste de vender a pedra. O comparsa de Torquato não acredita quando descobre. "Por que você não vendeu o amuleto?", indaga; "não sei ainda", responde Torquato, e completa: "Não sei o que é esse amuleto, mas ele é meu".

Já é alta noite quando os Salva Selva retornam da aventura. Uirá pede para ir ao viveiro de Isabel. Lá, entre pássaros emudecidos, Uirá revela aos amigos que a energia do grupo o fortalece. E graças à união deles, o menino pássaro se sente mais fortalecido do que no dia anterior. Eles comentam sobre o dia e o que tem que fazer, mas antes. Uirá então começa a entoar seu canto mágico que vai pouco a pouco despertando a voz dos outros pássaros do viveiro. Os Salva Selva ficam fascinados diante do feitiço. Uirá também. Como uma criança deslumbrada com as próprias habilidades, Uirá aumenta o ritmo do canto e, junto com ele, o canto dos outros pássaros. A situação sai do controle e uma massa sonora ensurdecedora toma conta do ambiente. Um homem os espiona na escuridão e sai sorrateiramente, sem que eles percebam. No meio do turbilhão, Isabel aparece de pijama na porta do viveiro para saber o que está acontecendo, mas as crianças não estão mais lá.

Escondidas no clubinho, as crianças lancham e cuidam de Uirá, novamente enfraquecido depois do esforço espantoso que fez para acudir os outros pássaros. Juntos, eles entendem que, para a missão vingar, é importante também que Uirá aprenda a controlar os seus poderes.

EPISÓDIO 05

SINOPSE

Jana, em casa (no fundo da loja de seu pai), descobre em uma conversa que a aldeia de seu avô está em alvoroço, sentindo o desequilíbrio da natureza e prevendo que algo muito grave vai acontecer. Logo em seguida, recebe uma mensagem com a dancinha de Tiktok do Uirá, agora o plano de ficarem discretos foi por água abaixo, eles precisam ser rápidos, antes que os adultos descubram Uirá. Jana convoca a turma para uma missão que acredita poder ajudar a encontrar o Amuleto, combinando um encontro no Parque.

Lá, Jana conta o plano. Ir até a aldeia de seu avô e pedir ajuda. Combinam de não levar Uirá, pois precisam inventar uma mentira, e a presença dele pode atrapalhar. Ela mostra a todos o que está acontecendo na internet com o amigo. Todos entendem a urgência e o perigo. Alice convence a mãe a ficar com Uirá, com a desculpa que só tem três bicicletas e ele adora pássaros. Ali Uirá estará "longe da civilização", como Alice gosta de se referir. Isabel aceita ajudar. Logo que eles saem, Isabel recebe um telefonema, é o prefeito. Eles falam sobre uma possível venda do parque, que o caminho do progresso é inevitável.

Com o avô Pajé, Jana pede orientação, dizendo precisar da informação para ajudar Araquém na busca pelos raptos do amuleto e mostra a pena como pista. Pela expressão do Pajé eles percebem que a coisa é séria. Eles se reúnem em um local sagrado e o Pajé conta a verdadeira lenda de M'Boi e as consequências do amuleto ficar longe de seu guardião. Na viagem mística do pajé, o trio descobre onde está o amuleto.

Túlio em seu "museu" particular, recebe o capanga que espionava o Parque. Ele conta a Túlio sobre o menino que controla os pássaros. Túlio se interessa de imediato e pede que o bandido descubra tudo sobre este garoto, eles precisam saber mais, isso pode ser um trunfo. Valeu a pena fazer a tocaia no Parque. Ele então contata o secretário, para saber a quantas anda o resgate do amuleto. Ele pressente que tem muita coisa em jogo e precisa ter o controle logo.

Torquato sonha novamente com a fúria de M'boi e desperta banhado em suor. Ouve ruídos que parecem mais reais do que ele gostaria. Torquato se levanta e entende que sua casa foi arrombada. Descobre que levaram o amuleto. Furioso, Torquato se prepara para sair.

De volta, e já com Uirá, os Salva Selva pedem a ajuda de Top Gun para ir até a casa de Torquato. Os Salva Selva pegam uma carona de barco até a região onde Torquato mora. Sem que eles se reconheçam, Torquato cruza com o barco deles indo na direção oposta. Chegando na casa de Torquato, procuram por todos os lados e não descobrem o amuleto.

No comércio da cidade, Torquato aciona outros traficantes para buscar a pedra. Nos fundos da casa de Torquato, OSS encontram várias aves e bichos presos em jaulas. Edu se dá conta de que estão na casa de um grande traficante de animais. Uirapuru se comunica com as aves, fica triste e enfraquecido com o que vê. Eles não pensam duas vezes: abrem todas as jaulas.

Top Gun, que havia escondido o barco, chega no meio do alvoroço. Ele fica furioso, "essa gente é perigosa demais!", exclama. Ruídos de um barco a motor se aproximando. Torquato está voltando para casa. Uirá canta. A floresta silencia. Os Salva Selva devem sair correndo, mas não dá tempo e eles se escondem. Torquato passa por eles, mas não vê.

Quando chega em casa, Torquato fica mais irado ao descobrir que alguém soltou as aves. Do esconderijo, eles percebem que, ao fugir, deixaram cair o crachá de guia do parque de Top Gun.

Torquato furioso esbraveja: primeiro a pedra some e agora os animais. "Seja quem for, vai pagar muito caro". Torquato acha o crachá. Depois ouve o motor do barco e associa Top Gun a todo o ocorrido. Fica claro para os Salva Selva que Torquato já não tem mais o amuleto e que vai atrás de Top Gun.

Os capangas de Torquato querem ir atrás de Top Gun logo em seguida, mas Torquato sabe que o parque é protegido e que deve agir com calma. No seu gabinete de curiosidades, Túlio Barreto analisa o amuleto. Andando pela sala, se aproxima do aquário, que começa a borbulhar. Quanto mais se aproxima, mais a água se movimenta, constatando assim seu poder. Intrigado, ele coloca a pedra no aquário, o que provoca um "maremoto" - o aquário estoura.

PRODUÇÃO

FRAME 22
HUB DE CONTEÚDOS

OCEAN
FILMS

Desirée Portela

Produtora Executiva

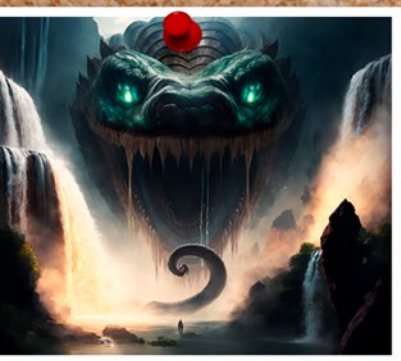
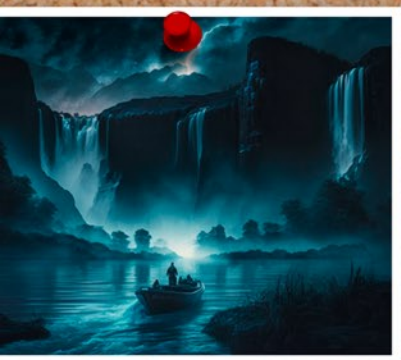
desiree@oceanfilms.com.br
+55 41 99973-4005

Juliano De Paula Santos

Diretor Criativo

juliano@frame22.com.br
+55 41 99644-9855

MOODBOARD



OS SALVA SELVA

e o menino pássaro

