

← VOLTAR



Fanta Halloween 2024

O filme abre a porta. Fanta conduz a história.

ANO
2024

CASA
HOLDING CLUBE

CLIENTE
COCA-COLA

DISCIPLINA
EXPERIÊNCIA DE MARCA

PARCERIA

Uma marca. Um filme. Um Halloween.

Fanta adquiriu os direitos do filme Os Fantasma Ainda Se Divertem, da Warner, para a sua campanha global de Halloween. A parceria une as marcas e leva os personagens às latas de edição limitada.



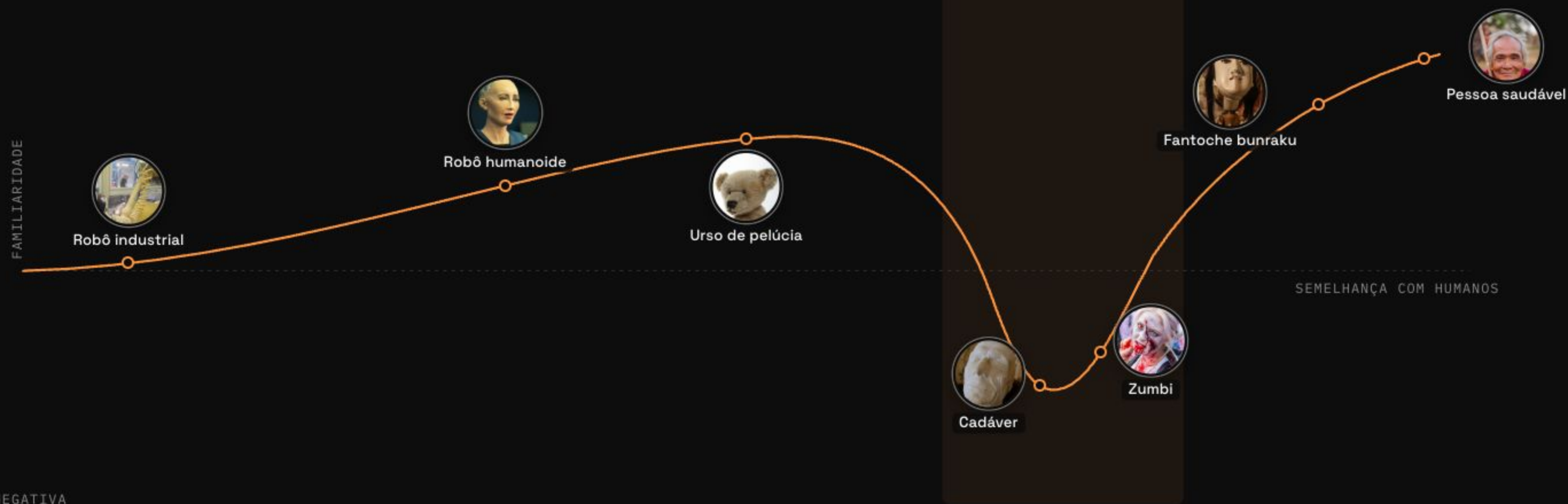
Visual global da campanha, material do cliente.

Quase humano. Estranho o bastante.

O **Vale da Estranheza**, de Masahiro Mori, explica o desconforto diante do que parece humano, mas não completamente.

POSITIVA

VALE DA ESTRANHEZA



INSIGHT

Construir uma experiência utilizando elementos que pertencem ao Vale da Estranheza.

A referência é **Tim Burton**: todo o universo do diretor é a diversão ativada por esse vale.

Esquema conceitual, sem escala empírica, a partir de Masahiro Mori, 1970. Imagens do Wikimedia Commons, em domínio público ou Creative Commons; autor e licença ao ampliar.

PROTAGONISMO

Do filme ao sobrenatural. Fanta permanece.

A estratégia migra o foco narrativo de Beetlejuice para o sobrenatural.
Fanta e o Vale da Estranheza mantêm a história coesa.

ARRASTE PARA AVANÇAR NO TEMPO.



PROTAGONISMO

Estratégia de repriorização narrativa ao longo do tempo para primeiro promover a parceria e depois promover Fanta, mantendo assim o equilíbrio entre as marcas e compartilhando o melhor de cada uma.

Ênfase narrativa, não volume de ações.

O VALE: REFERÊNCIAS PARA ABORDAGEM CENOGRÁFICA

Quase gente. É aí que mora o incômodo.

Androides, bonecos, manequins, próteses e máscaras habitam o Vale da Estranheza. No universo de Tim Burton, esse desconforto vira diversão, e é dele que o guia tira a sua linguagem.

Imagens do Wikimedia Commons, em domínio público ou sob licenças Creative Commons. Autor e licença de cada uma aparecem ao ampliar.

tomvinhal.com

[illegible]

A TEMPORADA

Oito semanas.
Seis fases.
Uma curva.

A temporada começa alta, com a premiêre em setembro, e volta a subir semana a semana em outubro até o Halloween. Cada fase tem um papel e as suas ações.



SETEMBRO, SEMANA 1

Premiêre Fantástica

Parceria Premiêre Warner

- The Dead Carpet
- The Color X-Ray
- The Visual Traps
- Dimensões Paralelas
- Pipoca e degustação
- Corredor de acesso
- Ambientação da sala e a chamada tripla
- O principal convidado
- Pista de dança de ilusões

OUTUBRO, SEMANA 2

Supernatural Experience

Ação de sampling de Fanta Guaraná em shoppings

- Tenda do Sobrenatural
- Espaço Ouija
- Espaço do sampling
- Gift Ouija Mat

OUTUBRO, SEMANA 3

Fanta Haunted Tours

Ativação urbana

- Estação do Além
- Área de espera
- Ticketeria Fantasma
- Fanta Haunted Bus
- A quebra

OUTUBRO, SEMANA 3

The Underground Parade

Ativação Geração Z e teaser da festa seguinte

- A festa chega num trem e parte no seguinte
- Tapete de ilusão e vestido de latas

OUTUBRO, SEMANA 4

Freakshow Party

Festa de Halloween

- Debaixo da terra
- Chapelaria Maluca
- Lounges de convivência
- Halfbody tables
- Circus Lab displays
- Bar de raspadinhas de Fanta
- The Covered Room
- The Tainted Photo-booth
- Levitating Chairs
- As mãos do além
- Sua cabeça exposta
- A vidente ambulante

OUTUBRO, SEMANA 4 · ANUAL

Fanta Desassombra

Ideia de plataforma perene

- Bloco Fanta Desassombra
- Sessão Desassombra

A ESTREIA

SETEMBRO, SEMANA 1

PARCERIA PREMIÈRE
WARNER

Première Fantástica

Quatro momentos conduzem a jornada: aquecimento nas redes, chegada, filme e festa. O ritual começa diante do espelho, com **#QueroFanta** dito três vezes. A estranheza acompanha o convidado até a pista.

01 The Dead Carpet

03 The Visual Traps

05 Pipoca e degustação

07 Ambientação da sala e a chamada tripla

09 Pista de dança de ilusões

02 The Color X-Ray

04 Dimensões Paralelas

06 Corredor de acesso

08 O principal convidado



01 The Dead Carpet



02 The Color X-Ray



03 The Visual Traps



04 Dimensões Paralelas



05 Pipoca e degustação



06 Corredor de acesso



07 Ambientação da sala e a chamada tripla



08 O principal convidado



09 Pista de dança de ilusões

A INVOCAÇÃO

OUTUBRO, SEMANA 2
AÇÃO DE SAMPLING
DE FANTA GUARANÁ
EM SHOPPINGS

Supernatural Experience

Chama, que vem do além. Para ganhar Fanta Guaraná, o grupo precisa **chamá-la pelo tabuleiro**. A experiência transforma o sampling em um **ritual coletivo** dentro do shopping.

01	Tenda do Sobrenatural
02	Espaço Ouija
03	Espaço do sampling
04	Gift Ouija Mat



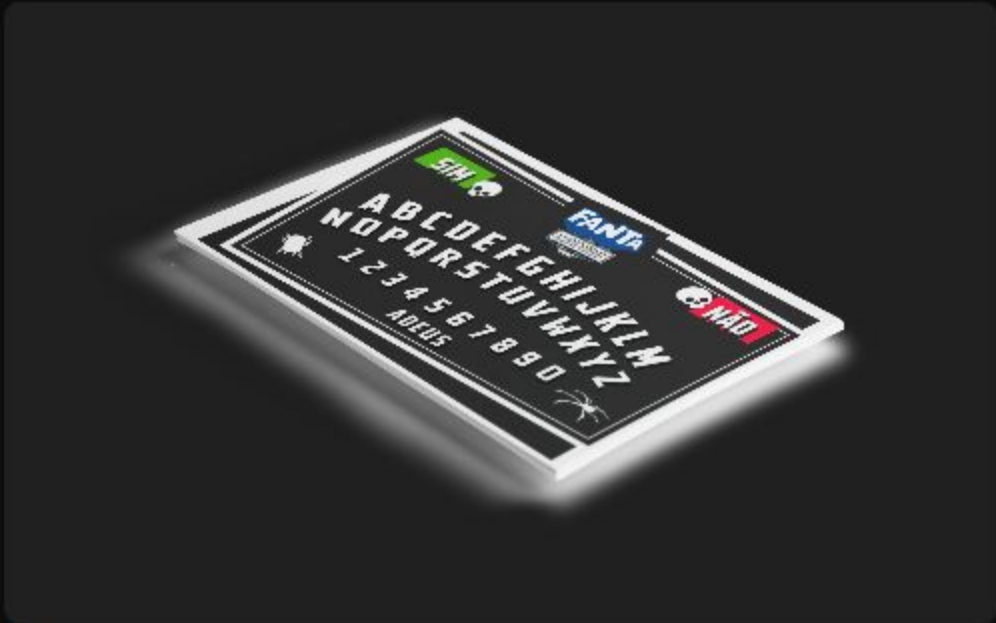
01 Tenda do Sobrenatural



02 Espaço Ouija



03 Espaço do sampling



04 Gift Ouija Mat

A VIAGEM

OUTUBRO, SEMANA 3
ATIVACÃO URBANA

Fanta Haunted Tours

Embarque, tour e quebra conduzem a viagem por pontos assombrados. Três tamanhos adaptam a experiência: P, ônibus parado com escape; M, tour urbano; G, tour com parada e escape em locação cenografada.

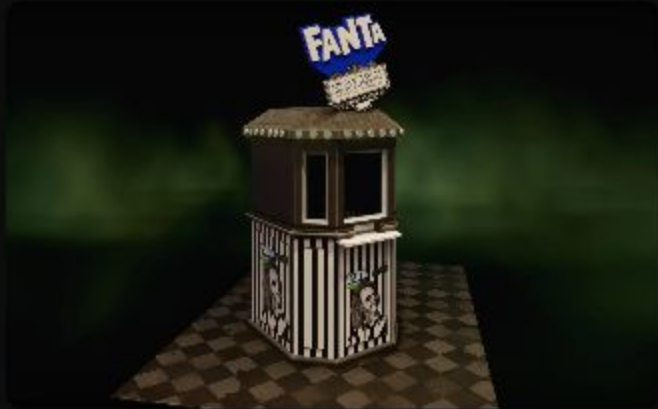
- 01 Estação do Além
- 02 Área de espera
- 03 Ticketeria Fantasma
- 04 Fanta Haunted Bus
- 05 A quebra



01 Estação do Além



02 Área de espera



03 Ticketeria Fantasma



04 Fanta Haunted Bus



05 A quebra

0 TEASER

OUTUBRO, SEMANA 3

ATIVAÇÃO GERAÇÃO

Z E TEASER DA
FESTA SEGUINTE

The Underground Parade

O metrô da meia-noite percorre uma linha **entre 23h e 0h**. Uma trupe de artistas brasileiros imagina o personagem em versão brasileira e **antecipa a festa da semana seguinte**.

01 A festa chega num trem e parte no seguinte

02 Tapete de ilusão e vestido de latas



01 A festa chega num trem e parte no seguinte



02 Tapete de ilusão e vestido de latas

A FESTA

OUTUBRO, SEMANA 4
FESTA DE
HALLOWEEN

Freakshow Party

A festa de encerramento ocupa uma **estação de metrô desativada**. Debaixo da terra, a estética de **circo de horrores** conecta cenografia, degustação e ilusões que colocam o convidado dentro da cena.

01	Debaixo da terra	02	Chapelaria Maluca
03	Lounges de convivência	04	Halfbody tables
05	Circus Lab displays	06	Bar de raspadinhas de Fanta
07	The Covered Room	08	The Tainted Photo-booth
09	Levitating Chairs	10	As mãos do além
11	Sua cabeça exposta	12	A vidente ambulante



01 Debaixo da terra



02 Chapelaria Maluca



03 Lounges de convivência



04 Halfbody tables



05 Circus Lab displays



06 Bar de raspadinhas de Fanta



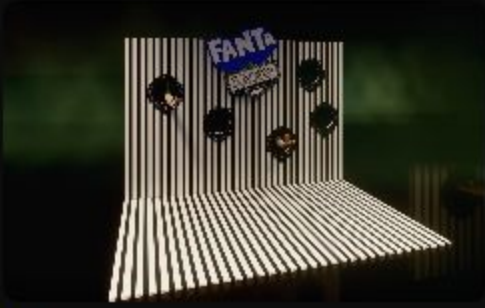
07 The Covered Room



08 The Tainted Photo-booth



09 Levitating Chairs



10 As mãos do além



11 Sua cabeça exposta



12 A vidente ambulante

A CONTINUIDADE

OUTUBRO, SEMANA 4 • ANUAL

IDEIA DE
PLATAFORMA PERENE

Fanta Desassombra

A proposta transforma o Halloween em **plataforma anual de Fanta**. Um bloco fantasiado ocupa a rua e usa **música e dança** para desassombrar um endereço da cidade, com contrapartidas para o espaço.

01 Bloco Fanta Desassombra

02 Sessão Desassombra



01 Bloco Fanta Desassombra



02 Sessão Desassombra

INFLUÊNCIA

A estranheza conecta.

O critério de seleção é a **afinidade com a estranheza**. Performance e música aproximam o universo do filme do público e convidam cada pessoa a **valorizar o próprio lado estranho**.

A TRUPE 11 perfis

DJS FANTA 7 perfis

“E se Beetlejuice fosse brasileiro?” orienta a escolha de **artistas de performance** cuja presença já combina estranheza e diversão, da parada no metrô à festa de encerramento.

Bailarina

Contorcionista

Dançarina

Cantor

Cosplay

Coletivo de circo

Cover

Drag

Animadores

Artista

Comediante

CLIQUE NAS ABAS PARA EXPLORAR OS DOIS GRUPOS.

18

Perfis no guia de experiências.

19,8 milhões

De audiência somada, aproximadamente.

Soma simples de seguidores, com possível sobreposição entre perfis e plataformas.

Mistura de tamanhos

A seleção combina **perfis de milhões de seguidores** e **microperfis de poucos milhares**, com alto engajamento.

Terceira camada

Influenciadores de terror ampliam o chamado para o metrô com o mote “**Se você estiver no metrô às 23h, cuidado**”.

O guia, peça por peça

O **acervo completo** reúne o key visual global da campanha, os renders da cenografia de cada frente, os ambientes e as peças.



O guia, peça por peça

O **acervo completo** reúne o key visual global da campanha, os renders da cenografia de cada frente, os ambientes e as peças.



O guia, peça por peça

O **acervo completo** reúne o key visual global da campanha, os renders da cenografia de cada frente, os ambientes e as peças.

