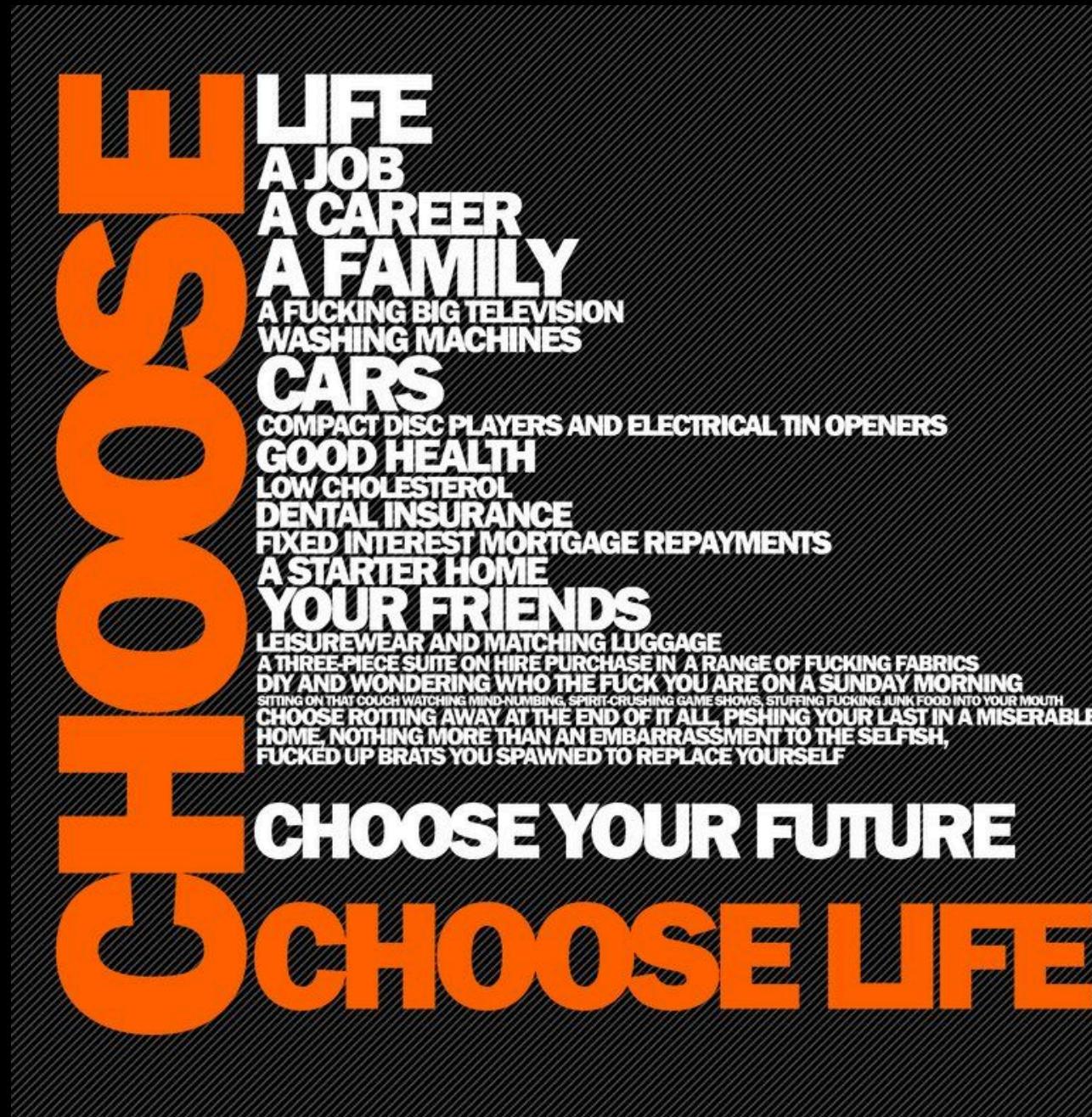


E.GOAL

marques

CONCEPT



Trois intelligences artificielles prennent le contrôle de la vie de trois humains pendant dix jours.

Imaginez le chaos si trois candidats devaient les marionnettes d'IA peaufinées par la crème de l'humour. Pendant dix jours, ces cobayes cèdent le contrôle de leur vie pour atteindre un objectif financier ou personnel.

Incarnées par des avatars, ces IA sans filtre gèrent leurs applications de rencontre et bloquent leurs cartes bleues. Depuis un loft virtuel, ces coachs cyniques ou imprévisibles dictent et roastent les moindres faits et gestes des humains.

Entre situations absurdes et thérapie de choc, cette rencontre entre technologie et humour devient un chemin vers le succès ou le désastre. Une expérience où l'intelligence artificielle se révèle surtout artificiellement méchante et hilarante.

L'IA



Chaque IA aura un prompt ciselé par des experts mais également par des auteurs, humoristes.

Nous imaginons Laura Felpin, Freddy Gladieux, Eric & Ramzy, Anaïde Rozam, Florent Bernard, Jeremy Ferrari mais aussi le nutritionniste Jean Michel Cohen, la thérapeute Anne-Laure Buffet, le coach de sport Joël Bouraïma ou bien le l'entrepreneur Jean Michel Karam.

Trois IA donc trois personnalités différentes au centre de la série : intransigeante, cynique et fantasque.

Intransigeante : à l'instar d'un coach personnel, cette IA amènera son humain vers son objectif coûte que coûte. Aucune concession, aucun compromis ne sera fait.

Cynique : un peu je-m'en-foutiste, elle pourrait presque ralentir l'humain à atteindre son objectif mais à la dernière minute, elle trouvera une solution "peu orthodoxe" qui le fera passer à l'étape suivante.

Fantasque : imprévisible et capricieuse, avide du libre arbitre, l'humain devra surmonter les folies ou exigences farfelues de l'IA, il ne faudra pas craquer et réussir sa mission.

ÉPISODES

La série sera constituée d'environ 5 à 7 épisodes de 52 minutes.



Étape par étape, l'IA dirige son humain vers son objectif final.

Un objectif commun, un épisode.

Chaque épisode comprendra les 10 jours menant à l'objectif.

L'IA analyse les habitudes, réorganise l'agenda, impose des changements mineurs (sommeil, nutrition).

À certains moments, l'humain résiste. C'est là où l'IA manipule ou motive afin de ne pas perdre le contrôle.

L'humain commence à voir les résultats. L'entourage s'inquiète ou au contraire le soutient.

L'humain est seul face à son défi, l'IA regarde depuis son plateau.

En face caméra, les humains partageront leurs impressions sur leur journée.

Sous forme de MetaHuman, les IA seront les stars de l'émission.

Tout comme Queer Eye ou Un cauchemar en cuisine, elles auront accès à un plateau où des débriefs, commentaires, avis, débats sur les actions des humains auront lieu...

1ère partie: Présentation coachs, candidats, objectifs, mise en place - 15 min

2ème partie: Challenge 1 et 2, entremêlés de roast par coach (sur coach + candidat) - 20 mins

3ème partie: Challenge 3 et 4, entremêlés de roast + final result + roast - 20 mins

Déroulé épisode 1

Présentation coachs, dans le générique

Présentation candidats, 1 minute

1 coach par artiste

Chaque action faite méritant un roast est aussitôt interrompue

Chaque candidat a le même objectif

ARTISTE MUSICAL

marames

1ère partie

Générique : Les coachs n'ont pas de portrait, mais une simple signature dans le générique avec un nom marqué - Le général, le grinder, le wacko.

Introduction candidats :

- Premier candidat, sortie vainqueur d'un télécrochet, désormais en perte d'inspiration, il vient se prêter au jeu pour être guidé vers un renouveau
- Deuxième candidat, artiste indépendant.e peinant à se faire remarqué.e, il a besoin de conseils pour faire son premier tube
- Troisième candidat, vétéran de la musique en perte de vitesse après plusieurs années, musicalement il veut retourner à ses origines pour terminer sa carrière sur une note puissante qui raisonnera dans la nouvelle génération

Présentation :

Analyse des travaux récents des artistes respectifs, premier ciblage des directions à prendre et alignement des objectifs. ROAST

Chaque artiste arrive avec une maquette. ROAST

Chaque coach choisit un artiste à guider

2ème partie Challenge 1

On part d'une maquette proposée par l'artiste, le coach tente de comprendre l'influence musicale de l'artiste et ce qui a permis la création de ce morceau. Le coach conseille l'artiste, lui dit ce qu'il en pense, pour quel public il pense que le morceau est destiné. L'artiste choisit d'écouter ou non les conseils du coach, et le coach adaptera ses conseils futurs vis à vis de ça. Droit de regard oblige, on impose néanmoins à ce qu'il y ait une vraie session sans entourage, et une session d'écoute avec l'entourage.

3ème partie Challenge 2

Le coach propose une D.A. inspirée par le morceau et les commentaires de l'artiste et ce qu'il imagine pour le morceau. Cover, clip, stylisme, identité visuelle globale pour le morceau. Même processus que pour le morceau, soumis à validation.

4ème partie Challenge 3

Le coach va accompagner l'artiste dans le développement de son prochain concert, en reprenant la D.A. développée dans le challenge 2. Il va également aider l'artiste dans la stratégie de sortie, social media, campagne virale, bouche à oreille, et l'aider à atteindre son cœur de cible.

5ème partie

Résolution: on fait dérouler le résultat final des différents challenges, il y a du roast de la part des coachs qui selon leur personnalité ne vont pas du tout apprécier certaines directions artistiques prises, tant sur la musique, que sur l'image, et le live développé. L'idée est que le roast se fasse à la fois sur les choix de l'artiste mais aussi évidemment sur les conseils données par les coachs.

HOW TO GET YOUR EX BACK

marameo

1ère partie

Générique : Les coachs n'ont pas de portrait, mais une simple signature dans le générique avec un nom marqué - Le général, le grinder, le wacko.

Introduction candidats :

- Premier candidat.e, après plusieurs infidélités, notre candidat.e se fait larguer, et va se faire coacher pour tenter de regagner le cœur de son ex
- Deuxième candidat.e, toute sa vie en tumulte a fait qu'il a largué son ex dans un moment de panique, il ne sait pas comment la récupérer et va se faire coacher pour tenter de la récupérer
- Troisième candidat.e,

Présentation :

Analyse des travaux récents des artistes respectifs, premier ciblage des directions à prendre et alignement des objectifs. ROAST

Chaque artiste arrive avec une maquette. ROAST

Chaque coach choisit un artiste à guider

2ème partie Challenge 1

On part d'une maquette proposée par l'artiste, le coach tente de comprendre l'influence musicale de l'artiste et ce qui a permis la création de ce morceau. Le coach conseille l'artiste, lui dit ce qu'il en pense, pour quel public il pense que le morceau est destiné. L'artiste choisit d'écouter ou non les conseils du coach, et le coach adaptera ses conseils futurs vis à vis de ça. Droit de regard oblige, on impose néanmoins à ce qu'il y ait une vraie session sans entourage, et une session d'écoute avec l'entourage.

3ème partie Challenge 2

Le coach propose une D.A. inspirée par le morceau et les commentaires de l'artiste et ce qu'il imagine pour le morceau. Cover, clip, stylisme, identité visuelle globale pour le morceau. Même processus que pour le morceau, soumis à validation.

4ème partie Challenge 3

Le coach va accompagner l'artiste dans le développement de son prochain concert, en reprenant la D.A. développée dans le challenge 2. Il va également aider l'artiste dans la stratégie de sortie, social media, campagne virale, bouche à oreille, et l'aider à atteindre son cœur de cible.

5ème partie

Résolution: on fait dérouler le résultat final des différents challenges, il y a du roast de la part des coachs qui selon leur personnalité ne vont pas du tout apprécier certaines directions artistiques prises, tant sur la musique, que sur l'image, et le live développé. L'idée est que le roast se fasse à la fois sur les choix de l'artiste mais aussi évidemment sur les conseils données par les coachs.

IT'S THE LEAST WE CAN DO!

mazmea