

LONGA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO 2D
70'

UM FILME DE HENRIQUE DANTAS



LIGA SERTA NEJA



hamaca
filmes

BRDE
BANCO REGIONAL
DE DESENVOLVIMENTO
DO EXTREMO SUL



fsa
Fundo Setorial
do Audiovisual

ancine
Agência Nacional
do Cinema

EM UM MUNDO DOMINADO
PELAS MÁQUINAS,
ONDE OS HUMANOS SÃO
ESCRAVIZADOS E APRISIONADOS,
A LIGA SERTANEJA
É A ÚLTIMA ESPERANÇA
PARA RESGATAR O EQUILÍBRIO
DA NATUREZA.
PARA ENCONTRÁ-LOS
O JOVEM TUÃ VAI PRECISAR
SUPERAR SEUS MEDOS E,
JUNTO COM A LIGA,
TRAVAR A MAIOR BATALHA
DE TODOS OS TEMPOS.



ÍNDICE

LISTA DE ANEXOS.	03
SINOPSE.	04
CONCEITO.	06
UNIVERSO E SUAS LEIS.	07
CONCEPÇÃO DE LINGUAGEM AUDIOVISUAL.	09
VISÃO DE COMUNICABILIDADE.	12
PERSONAGENS.	13
ORÇAMENTO RESUMIDO E PLANO DE FINANCIAMENTO.	43
PLANO PARA AÇÃO TRANSMÍDIA.	45
CRÉDITOS.	46



LISTA DE ANEXOS

ANEXO 01 :

ARTE CONCEITUAL

ANEXO 02 :

ROTEIRO

ANEXO 03 :

ORÇAMENTO E CRONOGRAMA DETALHADOS

ANEXO 04 :

FOLHETO DE COMERCIALIZAÇÃO A4 FRENTE E VERSO

ANEXO 05 :

STORY BOARD PARCIAL



SINOPSE

TUÃ É UM MENINO INDÍGENA DE 14 ANOS QUE VIVE NO REINO DO SERTÃO PELEJADO, o último oásis de natureza no Planeta Terra protegido pelas águas do IRÔKO, a “Árvore da Vida” e “Senhor do Tempo”. Tímido e inseguro, sempre usa no pescoço um colar com um pedaço de dente de onça, única lembrança do seu pai, RAONI, grande guerreiro Remanescente que partiu com os HERÓIS DA LIGA SERTANEJA para tentar salvar o restante do planeta dos terríveis seres METAMECÂNICOS e nunca mais voltou. No universo pré-adolescente do Reino, TUÃ é constantemente perseguido por PORÃ, seu primo mais velho, ao tempo em que se encanta com AMANA, uma menina muito corajosa e habilidosa. Ciente da sua idade avançada, o CACIQUE ACAUÃ, avô de TUÃ e líder do Reino, convoca todas as crianças para as provas que indicarão quem será o futuro líder do povo Remanescente que vive no Reino do Sertão Pelejado. Na prova decisiva, quando AMANA está para vencer, PORÃ trapaceia derrubando-a e passando na sua frente. TUÃ encontra AMANA machucada e a carrega até a linha de chegada, onde PORÃ está para ser anunciado o futuro líder. Mas o plano de PORÃ dá errado e o CACIQUE, após se consultar com o IRÔKO, anuncia AMANA como próxima liderança. PORÃ não se conforma e decide se vingar, quebrando a regra máxima do Reino que proíbe o acesso ao Mundo Proibido, a parte destruída do Planeta, dominada por SERES METAMECÂNICOS sob o comando da CONDESSA METÁLICA e de seu general, o DEVASTADOR. Com a saída de PORÃ para o Mundo Proibido, a localização da entrada do Reino é descoberta e a CONDESSA junto ao DEVASTADOR e os METAMECÂNICOS organizam uma invasão, destroem o lugar e sequestram todas as pessoas. Na invasão o IRÔKO é incendiado, mas salva TUÃ e AMANA, lhes dando a missão de encontrar os heróis da LIGA SERTANEJA e salvar a humanidade. TUÃ e AMANA, junto com o TATU-BOLA e a CORUJA, vão ao Mundo Proibido e são encontrados por DANDARA, único membro da LIGA SERTANEJA que escapou de ser presa e que vive há anos escondida nos subterrâneos do Mundo Proibido. Ela lhes conta que, por divergências internas e disputa de poder, os HERÓIS DA LIGA SERTANEJA se dividiram, e, divididos, se



tornaram presas fáceis para a CONDESSA e o DEVASTADOR, que os prenderam na sua Masmorra. TUÃ e AMANA revelam a sua missão de libertar a LIGA e DANDARA começa a treiná-los para o inevitável embate contra os vilões METAMECÂNICOS. TUÃ e AMANA se preparam para partir em busca dos heróis da LIGA e dos humanos, enfrentando uma série de desafios e embates para libertar e unir novamente os HERÓIS, para que, juntos, possam destruir a CONDESSA METÁLICA e os METAMECÂNICOS, e salvar os humanos. Por objetivos distintos TUÃ e AMANA se separam e, enquanto TUÃ e DANDARA buscam libertar os HERÓIS DA LIGA, AMANA tenta libertar os humanos e sua família. Depois de libertar a LIGA, TUÃ finalmente encontra o seu pai, RAONI, mas, ao salvar o filho de um terrível ataque do DEVASTADOR, RAONI é atingido gravemente e morre. Antes de morrer, no entanto, ele entrega a TUÃ o seu colar de dente de onça. TUÃ, dilacerado pela dor e tentando sobreviver a novos ataques do DEVASTADOR, junta os colares e se transforma em um super-herói de verdade: o SUPER ONÇA. Arrasado com a morte do pai, TUÃ/SUPER ONÇA ajudado por AMANA e junto aos demais heróis da LIGA – o MESTRE CONSELHEIRO, a FADA SERTANEJA, o CAPITÃO LAMPARINA, a DANDARA DOS PALMARES, e a CANGACEIRA NINJA – participa de uma grande batalha. Juntos eles vencem os METAMECÂNICOS. Mas, nem tudo está resolvido, pois a CONDESSA METÁLICA, tendo PORÃ como refém, ativa uma bomba nuclear para destruir o mundo, que só pode ser desativada pela energia de todos os heróis unidos. Numa ação coordenada os HERÓIS da LIGA SERTANEJA, TUÃ/SUPER ONÇA e AMANA conseguem desativar a bomba, mas PORÃ e a CONDESSA desaparecem sem deixar rastro. Os humanos REMANESCENTES são resgatados e a paz volta ao Reino do Sertão Pelejado. AMANA é aclamada nova líder e o IRÔKO revive, jorrando suas águas e tornando o Reino, sob a liderança de AMANA e a proteção de TUÃ/SUPER ONÇA, ainda mais abundante. Os heróis da LIGA SERTANEJA, através do IRÔKO, retornam para o tempo, prontos para as próximas aventuras e tranquilos em saber que o planeta já tem um novo herói para lhe proteger: o SUPER ONÇA.



CONCEITO

A Liga Sertaneja é uma animação longa-metragem de fantasia e aventura, com duração de 70 minutos e direcionado ao público infantil, prioritariamente de 7 a 11 anos. A narrativa acompanha Tuã, um adolescente que cresceu sem pai, se sentindo inseguro e carente, sempre hostilizado por outros jovens. Tuã é convocado pela natureza, através do Irôko, a árvore sagrada, e precisa superar seus medos para trilhar uma jornada de conhecimento da sua cultura que provoca uma transformação profunda na sua própria identidade, ganhando autoconfiança para se tornar um verdadeiro super-herói para vencer a maior batalha do seu tempo, contra os seres Metamecânicos, que dominam e ameaçam a vida na terra. A Liga Sertaneja tem inspiração e faz referências a figuras mitológicas, históricas e lendárias do universo identitário brasileiro para abordar a formação de identidade, mas também outros temas que estão na pauta da infância contemporânea: relação entre humano e máquinas, consciência ecológica e responsabilidade com o planeta e respeito à diversidade étnica e cultural.



UNIVERSO E SUAS LEIS

A Liga Sertaneja invoca a cultura brasileira, com seus heróis mitológicos e personalidades históricas, para construir uma narrativa onde o conhecimento da própria cultura é a salvação da natureza e da vida na terra. Para isso a Liga Sertaneja terá que travar uma guerra contra os robôs do mal, máquinas autônomas que escravizam a humanidade. O filme apresenta um mundo fantástico: de um lado estão Tuã, Amina e os super-heróis que compõem a Liga Sertaneja, com poderes mágicos, comunicação com animais, tendo a ciência representada pelo conhecimento da própria natureza, do outro lado um mundo construído pelas máquinas e para as máquinas, que se rebelaram contra a humanidade e vêem na natureza uma ameaça à perpetuação do seu poder, utilizando a tecnologia para ampliar a sua própria distopia. Liderados pela Condessa Metálica, os seres Metamecânicos podem voar, enxergar a grandes distâncias e utilizar armas letais de laser. O filme apresenta três cenários principais:

Mundo Industrial: o prólogo do filme apresenta, em flashback, o Planeta Terra no ano de 2040 e o cotidiano em uma grande metrópole de seres humanos tecnologicamente hiper conectados. Até que um acidente nuclear faz com que as máquinas ganhem consciência e se rebelem. Elas se fundem e viram seres metamecânicos, espécies de robôs com vida própria, verdadeiras máquinas de guerra, com poderes diversos.

Mundo Proibido: é o Planeta Terra pós-revolta das máquinas, no momento em que se passa o filme. Um lugar árido, tomado por escombros, escuro, onde os raios de sol não conseguem penetrar por conta de nuvens radioativas. Enormes fortalezas metálicas se destacam na paisagem. Todas as máquinas são controladas pela Condessa Metálica. Seres metamecânicos fazem rondas nesse ambiente o tempo inteiro, pela terra e pelo ar. Sob a superfície existem grandes túneis de raízes.



Reino do Sertão Pelejado: o Reino é o último grande oásis em um mundo de escombros. Com fauna e flora abundantes, lá vivem os únicos seres humanos que não foram capturados ou desapareceram. O reino é protegido por uma redoma de água que jorra das folhas do Irôko, uma árvore sagrada que se comunica com o cacique e com Tuã.



CONCEPÇÃO DE LINGUAGEM AUDIOVISUAL

A Liga Sertaneja é um projeto de longa-metragem animado, livremente inspirado em elementos da diversidade cultural e identidade brasileira, que parte dessas referências para construir também uma linguagem genuína.

A Direção de Arte do filme se divide em três momentos:

1. O Mundo Industrial, que retrata um passado inconsequente que supervalorizou a participação da tecnologia e das máquinas. Um mundo sombrio, frio, rápido, asséptico, com desenhos quadrados, apesar de todo o aparente conforto que a tecnologia pode proporcionar. Um Mundo com poucas cores, onde o contraponto ao cinza claro e aos tons pastéis que predominam, estão nas luzes elétricas da cidade, nos carros, letreiros ou robôs. Um mundo repleto de máquinas, andróides, naves que sobrevoam os cenários enfatizando um mundo distópico. Podemos citar como referência os filmes Tomorrowland, Blade Runner ou as animações japonesas Psycho-Pass (2013). No filme, esse é um mundo retratado como memória.

2. Reino do Sertão Pelejado é o único lugar do planeta que conseguiu resistir a revolta dos seres metamecânicos, um refúgio, um lugar iluminado pelo sol, pelas plantas mágicas, pelo fogo, que rejeita a tecnologia em detrimento do respeito a magia, as curas, as rezas, a oralidade e aos saberes que existem nos mistérios. É o oposto do Mundo Industrial, um refúgio espiritual situado num conjunto de montanhas onde a exuberância das cores, dos animais, dos verdes das árvores, da água que cai da grande árvore da Vida, o Irôko, impede e rechaça o funcionamento e a invasão da tecnologia vilã. Um mundo mais redondo, curvilíneo, leve e aprazível. Um mundo fantástico, onde coisas estranhas acontecem, onde percebe-se paz e equilíbrio.

3. O Mundo Proibido é o cenário que representa a consequência de uma grande explosão eletromagnética, que transformou o Mundo Industrial em um grande cenário de abandono e destruição, promovido pela rebelião de máquinas que



acabaram com as cidades, escravizaram os humanos e procuram a destruição de todas as forças mágicas do Reino do Sertão Pelejado. É um Mundo seco, cinza escuro, triste, amplo, com grandes espaços vazios, explosões, fornalhas, e apenas algumas poucas torres de controle, onde os escravizados geram energia para a manutenção das máquinas. Um mundo metálico, gélido, escuro, onde o sol não ilumina.

O filme é construído como uma grande jornada e as transformações estéticas, de ritmo e das próprias personagens acompanham essa linha narrativa, com a intensificação do perigo, as mudanças de cenários, paletas de cores e também atuação das personagens, em tom realista e contido, sem abrir mão do potencial que a linguagem da animação oferece para a manipulação dos traços e exacerbação dos sentimentos. Na medida em que o filme avança deixaremos de ver as TUÃ e ANANDA como personagens imaturos e passaremos a vê-los como heróis, com mudanças na perspectiva, com planos contra-ploungé e uma atuação mais tensa e séria que deflagra a preparação deles para enfrentar os perigos.

A direção de fotografia também será bem distinta, nos cenários do Reino do Sertão Pelejado fontes de luzes naturais, como o sol e a lua, além de elementos flamejantes comuns as chamas que estarão auxiliando nas noturnas. Ou seja, teremos uma luz naturalista nesses cenários. No Mundo Proibido não teremos a luz do Sol, que nunca aparecerá. Ela é ofuscada por um conjunto de nuvens cinzas que cobrem o céu. Apesar da clara distinção entre dia e noite. A luz sempre será difusa, sem sombras definidas, uma luz filtrada. Nos túneis de raízes teremos fontes de luz com tochas e fogueiras e nas Torres Metamecânicas as luzes serão elétricas, mas ora vermelhas, ora azuladas, ora verdes. Isso será definido de acordo com cada ambiente.

O som será um fator muito importante na narrativa pretendida na LIGA SERTANEJA, pois a partir dele é que vamos salientar nuances entre o mundo tecnológico e o mundo mágico. Entre a fé e a desesperança, entre as cores e a ausência delas. Por isso tanto a trilha de Folley, como a trilha sonora criada para



cada momento serão pontuadas com presenças e ausências, de acordo com os encaminhamentos das narrativas.

Os figurinos foram pensados de acordo com o pertencimento das personagens aos seus mundos. A população do Reino, os “remanescentes”, que teriam uma maneira cabocla, Índia, Preta de se vestir. Vestimentas econômicas, aliadas ao clima tropical, mas com pinturas corporais vibrantes e a presença de acessórios. No outro lado um figurino Metamecânico, que seriam máquinas articuladas sugerindo imagens figurativas de insetos e de robôs, cinzas e rosas e que possuem luzes vermelhas no lugar dos olhos.

Temos duas principais referências de linguagem que têm personagens adolescentes: Ben 10 e Caçadores de Trolls.



VISÃO DE COMUNICABILIDADE

A Liga da Justiça Sertaneja é um longa-metragem direcionado para o público infantil, prioritariamente entre 7 e 11 anos, podendo se estender para toda a família. O filme acompanha a jornada de Tuã, uma narrativa de transformação, cheia de aventuras e desafios que cativa e gera identificação com seu público. Por se tratar de uma aventura clássica, tem em seu pilar conflitos universais, trabalhado com elementos brasileiros sem restringir o entendimento ao território nacional. Por ser um longa-metragem, tem como primeira janela as salas de cinema, inicialmente a intenção é atingir o público de centros urbano onde há maior concentração das salas, porém posteriormente o filme seguirá seu curso natural de comercialização, sendo licenciado para canais de tv fechada, tv aberta, VOD e Streaming, não necessariamente nessa ordem.

A estratégia de comunicação irá focar na apresentação do filme em um forte e variado circuito de festivais de cinema de animação, nacionais e internacionais. Após a realização da carreira de festivais o filme irá estreiar em salas de exibição nacionais em parceria com uma distribuidora de cinema. A expectativa fica em ter uma média de 300 mil espectadores com uma distribuidora brasileira independente, e acima disto, caso a distribuidora consiga realizar uma ação mais robusta.

As referências de bilheteria seguem as médias de outras produções nacionais, destacamos: “O Menino e o Mundo”, que é um filme bem mais ousado narrativamente, está na casa dos 34 mil espectadores, no Brasil. Na França onde foi lançado em 2014, levou aos cinemas um público de 100 mil pessoas e ganhou dois prêmios no Festival de Annecy, por exemplo. Outra animação recente que conseguiu bons resultados “Lino – Uma aventura de sete vidas”, de Rafael Ribas, lançado em 2017, fez 314.242 mil espectadores, sendo o 13º filme brasileiro mais assistido no ano, além de ter estreado em 1200 salas na Rússia. Entre os anos de 2012 – 2018 foram lançados nas salas de cinema 17 Filmes de animação com um público total de 723.688 espectadores. (FONTE: Site Ancine OCA).



PERSONAGENS



TUÃ



Menino índio de 14 anos. É franzino e possui cabelos e olhos negros. Vive no Reino do Sertão Pelejado, com sua mãe IARA e o povo Remanescente que é liderado por seu avô, o CACIQUE ACAUÃ. É distraído, inseguro e tem a mente fantasiosa. Possui a capacidade de falar com os animais e com o IRÔKO, a sábia e poderosa “Árvore da Vida”. Não tem muitos amigos humanos, se relacionando mais com os animais com os quais se sente mais à vontade. Os jovens da sua



idade, incentivados por seu primo PORÃ, o têm como medroso e fraco. Se aproxima de AMANA, quando ela o defende de PORÃ e desenvolve por ela um misto de admiração e implicância, típicos do despertar do primeiro amor.

Foi criado sem o pai, que desapareceu junto com os HERÓIS DA LIGA SERTANEJA ao adentrar Mundo Proibido, quando ele ainda era bem pequeno. Carrega sempre consigo um colar com a metade de um dente de Onça que ganhou do pai e que trata como uma espécie de amuleto. Inspirado pelas histórias do seu avô, ele acredita que seu pai ainda está vivo e sonha em encontrá-lo. Quando o Reino do Sertão Pelejado é invadido e os humanos do povo Remanescente capturados, ele parte para Mundo Proibido com a missão de libertar os HERÓIS da LIGA SERTANEJA e salvar os humanos. Acompanhado de AMANA viverá uma jornada de autoconhecimento e aventura neste novo mundo. Ao longo desta jornada, vai ser revelado o seu enorme poder interior que permite a sua transformação em um herói da Liga Sertaneja: o SUPER ONÇA.



SUPER ONÇA

É o super-herói no qual TUÃ se transforma, após cumprir a sua jornada. Tem a pele pintada com manchas escuras e longas garras de felino. Possui o poder da força, da velocidade, e de se transformar em qualquer animal. A força e agilidade dos bichos são o seu grande poder. É um grande protetor da natureza e dos animais com os quais consegue conversar. Torna-se o 6º integrante da Liga Sertaneja, e o grande responsável pela proteção do Reino do Sertão Pelejado.



AMANA

Menina Negríndia da tribo dos Remanescentes. Tem a mesma idade de TUÃ, 14 anos. Possui a pele negra, e o corpo magro e vigoroso. No cabelo crespo, estilo black power, sempre carrega uma flor. É esperta, forte e sagaz. Decidida e obstinada, é difícil convencê-la quando coloca alguma coisa na cabeça. É disciplinada e não desiste fácil dos seus objetivos. Extremamente corajosa, ela não “leva desaforo para casa”. Possui grande senso de justiça e defende TUÃ das



outras crianças, quando percebe que ele está sendo ridicularizado ou maltratado. Desenvolve um sentimento mútuo e dúbio por TUÃ, de afeto e implicância. Tem “alma” de guerreira e grande habilidade nos saltos e no uso do arco e flecha. Disputa com PORÃ a liderança do Reino do Sertão Pelejado, mas é desacreditada por ele pelo fato de ser mulher. Ao ser anunciada próxima líder dos Remanescentes, toma para si a missão de defender o Reino do Sertão Pelejado e salvar o seu povo. É destemida e não poupará esforços para cumprir a sua missão.



PORÃ



Menino índio da tribo dos Remanescentes. Tem 15 anos e é primo de TUÃ por parte de mãe. É alto e tem grande força física. É o garoto mais prepotente da escola Remanescente, e exerce uma espécie de liderança entre os demais. Implica com TUÃ por ele ser também neto do CACIQUE ACAUÃ e, portanto, herdeiro da linhagem de liderança indígena da tribo. Não se conforma com a



relação próxima entre o avô e TUÃ. É competitivo, presunçoso, trapaceiro e renega a magia do Reino em detrimento da sua busca insana por tecnologia. Não mede esforços para deixar TUÃ ou qualquer outro em situações desconfortáveis. Extremamente ambicioso, quer ser o líder dos Remanescentes que vivem no Reino do Sertão Pelejado. Na disputa pela liderança do Reino, vai fazer o possível e o impossível para ser o escolhido. Fica inconformado ao perder a disputa pela liderança para uma menina, AMANA. Desobedecendo ao avô e buscando vingança, descumprirá as regras do Reino do Sertão Pelejado colocando todo o povo Remanescente em grande perigo. Mostrará sua face mais egoísta ao se aliar à CONDESSA METÁLICA e o SEU EXÉRCITO METAMECÂNICO.



CACIQUE ACAUÃ^N

Pai de IARA e avô de TUÃ e PORÃ. É um velho Remanescente, descendente de uma das mais antigas linhagens de guerreiros e pajés que se tem conhecimento no Planeta Terra. Já foi um grande guerreiro e hoje é o líder do Reino do Sertão Pelejado. Homem sábio e justo, tem com o neto TUÃ uma relação muito especial de afeto e confiança. É também um griot, guardador de memórias e contador de história. Através das suas histórias mantém viva a crença na existência da Liga Sertaneja e a memória de RAONI, o que ativa em TUÃ a esperança em reencontrar o pai. Possui estreita relação com o IRÔKO, a “Árvore da Vida”, com quem conversa e se aconselha sempre que precisa tomar decisões de grande importância. Velho e cansado, decide por escolher uma nova liderança entre os Remanescentes do Reino do Sertão Pelejado.



IARA

Mulher indígena de cerca de 35 anos. Baixa, magra e com longos cabelos escuros. É filha do CACIQUE ACAUÃ e mãe de TUÃ. Namorou com RAONI desde muito moça e sofreu profundamente com o seu sumiço. Nunca conseguiu descobrir os reais motivos que levaram ao desaparecimento do companheiro no Mundo Proibido. Tem um semblante sereno e aparência frágil, mas mostra a sua força quando se trata de proteger o filho TUÃ. É uma mãe super protetora, que carrega, no fundo, um medo imenso de perder o filho da mesma forma que perdeu o marido. É capaz de qualquer coisa para ver TUÃ seguro e feliz.



RAONI

Homem indígena de cerca de 35 anos. Tem porte atlético, com braços e pernas fortes. Companheiro de IARA e pai de TUÃ, era considerado o maior e mais valente guerreiro dos povos Remanescentes. Desapareceu misteriosamente, ao acompanhar os HERÓIS DA LIGA SERTANEJA ao Mundo Proibido para combater a CONDESSA METÁLICA e os SERES METAMECÂNICOS. Sua força e rapidez fizeram dele uma lenda no Reino do Sertão Pelejado. Era indicado para ser o próximo líder dos Remanescentes, quando desapareceu. Carrega no pescoço um colar com uma metade do dente de onça, cuja outra metade deixou com o filho TUÃ antes de partir para o Mundo Proibido.



IRÔKO

OU "ÁRVORE DA VIDA"

Grande árvore que constitui o centro do Reino do Sertão Pelejado. É a árvore mais antiga do planeta, uma árvore ancestral e protetora do Reino e do POVO REMANESCENTE. É o oráculo ao qual o CACIQUE ACAUÃ recorre quando precisa tomar importantes decisões. Suas raízes atravessam mundos e tempos. Representa o grande ancião do Reino do Sertão Pelejado e o grande mentor dos Remanescentes. É sábio e justo. Dos seus imensos galhos brota a água que forma uma grande redoma protetora, e mantém a CONDESSA METÁLICA e seu EXÉRCITO METAMECÂNICO longe do Reino do Sertão Pelejado. Conversa com TUÃ que tem o poder de escutar a sua voz. Luta para protegê-lo e guiá-lo na sua jornada para libertar os HERÓIS DA LIGA SERTANEJA e salvar os REMANESCENTES. É uma espécie de Fénix e, mesmo quando quase morto, renasce para cumprir a sua missão.



TATU BOLA



Animalzinho de pequeno porte, tem cerca de 50 centímetros e pesa pouco mais de 1 quilo. Pertence a uma espécie de animais que habitam regiões de caatinga e cerrado. Possui a incrível capacidade de se fechar na forma de uma bola, e usa isso sempre que se sente ameaçado ou, simplesmente, quando lhe é conveniente. Vive no Reino do Sertão Pelejado e é amigo de TUÃ, com quem troca “altas ideias”. A realidade é que ele não “larga do pé” de TUÃ, e acaba o seguindo na sua jornada pelo Mundo Proibido. Intrumetido é a característica que o define. Está sempre aparecendo quando não é chamado, e se acha imprescindível em todas as situações. Daquele tipo de gente – quer dizer, de bicho – que se acha “o tal”. É muito, muito convencido, mas no fundo é um “sujeito” legal.



CORUJA

Coruja fêmea da espécie Jacurutu, possui grande porte, “falsas orelhas” no alto da cabeça e garras poderosas. Sua plumagem é marrom com coloração um pouco mais clara na altura do ventre. Tem a parte da garganta na cor branca, e tufo de penas no alto da cabeça que parecem orelhas. Vive nos galhos do IRÔKO e atua como uma espécie de extensão desta “ÁRVORE DA VIDA”. Seu voo é rápido, e ela é forte e extremamente sagaz. O seu semblante é de seriedade e parece falar através do olhar. Como guardiã do IRÔKO, torna-se também guardiã de TUÃ na sua jornada pelo Mundo Proibido. Entre os humanos, consegue ser escutada apenas pelo CACIQUE ACAUÃ e por TUÃ.



MOA

Companheiro de AIDIM e pai de AMANA. Tem cerca de 40 anos. Homem forte, alto de pele escura e cabelo liso. É negrindo, com predominância de características dos índios. É um grande capoeirista e ensinou muito desta filosofia e sua luta à filha. Confia na força e caráter de AMANA e é um grande incentivador de que a filha assuma a liderança dos Remanescentes.



AIDIM

Companheira amorosa de MOA e mãe de AMANA. Mulher negra, tem cerca de 35 anos, corpo arredondado com ancas largas e cabelos crespos estilo black power. É doce, amável e muito dedicada à filha.



MESTRE CONSELHEIRO



Homem velho com longos cabelos e barba brancos. Veste uma túnica comprida e carrega sempre um cajado nas mãos. É a principal liderança da Liga Sertaneja. Possui grande poder e sabedoria. Usa do canto e dos repentes milenares que foram passados ao longo dos séculos, para invocar magias e transformações. Com o seu cajado, que é mágico, consegue voar e controlar os elementos da natureza. Tem o tempo dos velhos. É prudente e reflete antes de agir ou tomar decisões.



^N CAPITÃO LAMPARINA



Homem alto e de estrutura física bastante forte. É um dos integrantes da Liga Sertaneja. Tem a pele morena de um típico sertanejo. É ágil, mas, por vezes, um tanto atrapalhado. Usa um chapéu de couro com ilustrações estelares e carrega bolsas de couro atravessadas no dorso. Forma um casal com a CANGACEIRA NINJA e, muitas vezes, age em sincronia com ela. São complementares nas lutas. Não gosta muito de enfrentar situações de frente, o



que pode parecer covardia, mas é parte da sua estratégia. Carrega duas bolas mágicas que se movimentam com o poder da sua mente. Possui grande inteligência e sagacidade, usando-as para enfrentar as situações de perigo e resolver enigmas.



CANGACEIRA NINJA

Integrante da Liga Sertaneja e companheira do CAPITÃO LAMPARINA. É magra e de altura mediana. Mescla características das mulheres do Cangaço brasileiro e dos ninjas da cultura popular japonesa. Usa uma máscara que lhe cobre todo o rosto e a cabeça, só deixando os olhos a mostra. Carrega um cinto de couro na cintura e atravessado no peito. É brava e possui o “pavio curto”. Intempestiva, de gênio forte, ela se movimenta com imensa rapidez podendo



aparecer e desaparecer antes que os olhos pisquem. Sobe em paredes, anda sobre as águas e maneja facões e correntes. A agilidade e rapidez são suas principais características.



FADA SERTANEJA

Pequena fada negra de asas compridas e orelhas pontiagudas, é uma das integrantes da Liga Sertaneja. Delicada e de aparência frágil, tem o cabelo curto de cor roxa e antenas no alto da cabeça. Veste roupas típicas de sertaneja e toca uma sanfona mágica, cuja música tem o poder de atrair animais e seres encantados. É uma espécie de “Flautista de Hamelin” que, ao invés de flauta, usa uma sanfona. O toque de sua sanfona é o seu principal poder na luta contra os Seres Metamecânicos e a Condessa Metálica.

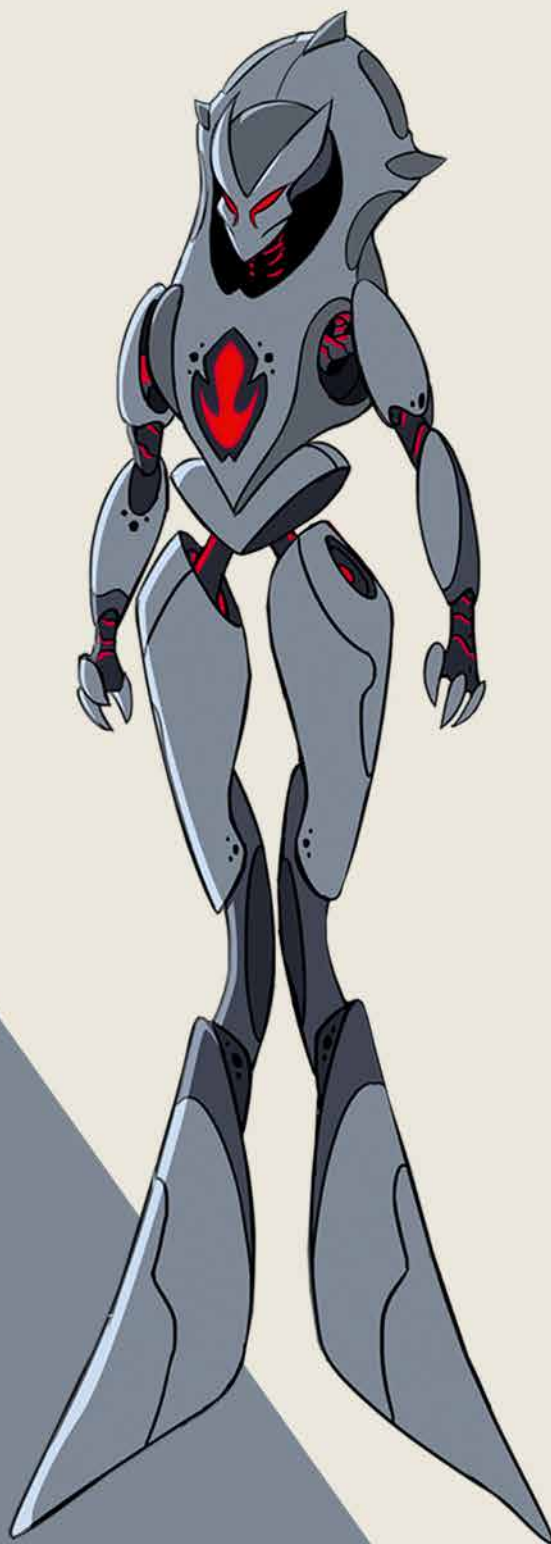


DANDARA

Mulher negra, alta e forte. É uma das integrantes da Liga Sertaneja. Possui longos cabelos com dreadlocks no estilo rastafári e usa uma pintura tribal no rosto. É calada, observadora e desconfiada. Anda sempre descalça. Ter os pés livres facilita o seu gingado na capoeira. É exímia capoeirista e usa os seus golpes ancestrais para lutar bravamente contra os seus oponentes. Carrega sempre consigo um berimbau mágico e um machado de Xangô, que são seus



instrumentos de luta e defesa. Seu berimbau emite sons destruidores e o machado possui duas lâminas afiadíssimas e quando lançado no ar tem a rapidez de um raio. DANDARA parece dançar enquanto luta. Seu gingado é ágil e seus golpes certos. Lanças mágicas podem se materializar em suas mãos durante um combate e ela não hesita em lança-las contra seus inimigos.



CONDESSA METÁLICA

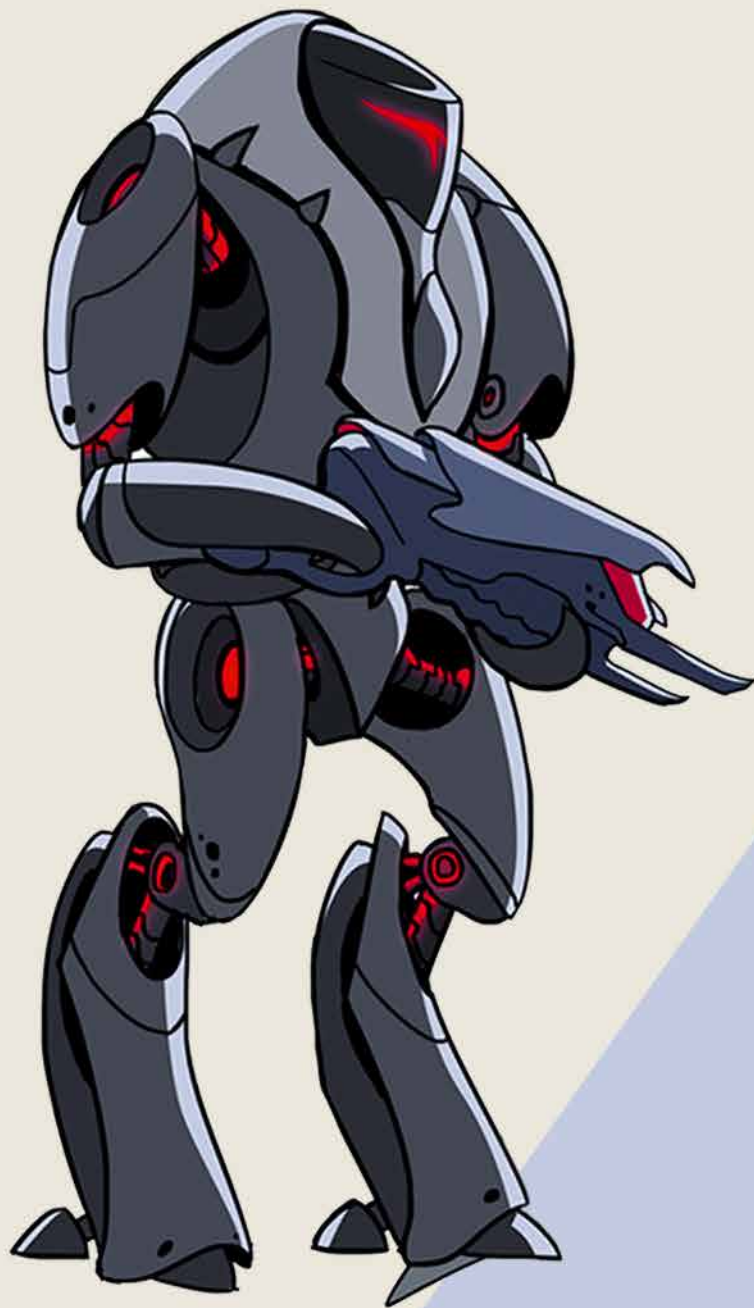
É a grande vilã da história. Surge quando uma explosão nuclear inesperada acontece na Terra, e a radioatividade aciona a sua Inteligência artificial. Poderosa, ela cria um exército de SERES METAMECÂNICOS. Tendo os METAMECÂNICOS como seus subordinados, domina por completo o Mundo Industrial e o transforma no Mundo Proibido. É autoritária, sarcástica e má. Junto com o DEVASTADOR e os demais METAMECÂNICOS, aprisiona os HERÓIS DA



LIGA SERTANEJA e os GUERREIROS REMANESCENTES. Faz de tudo para destruir o Reino do Sertão Pelejado e dominar por completo o Planeta Terra. Possui uma gargalhada estridente e assustadora. Seus poderes são potencializados à medida que os elementos da natureza e da ludicidade são destruídos ou meta-mecanizados. Obtém a sua força sugando a energia vital dos humanos que captura e prende. Se fortalece cada vez que algo ou alguém é transformado ou destruído.



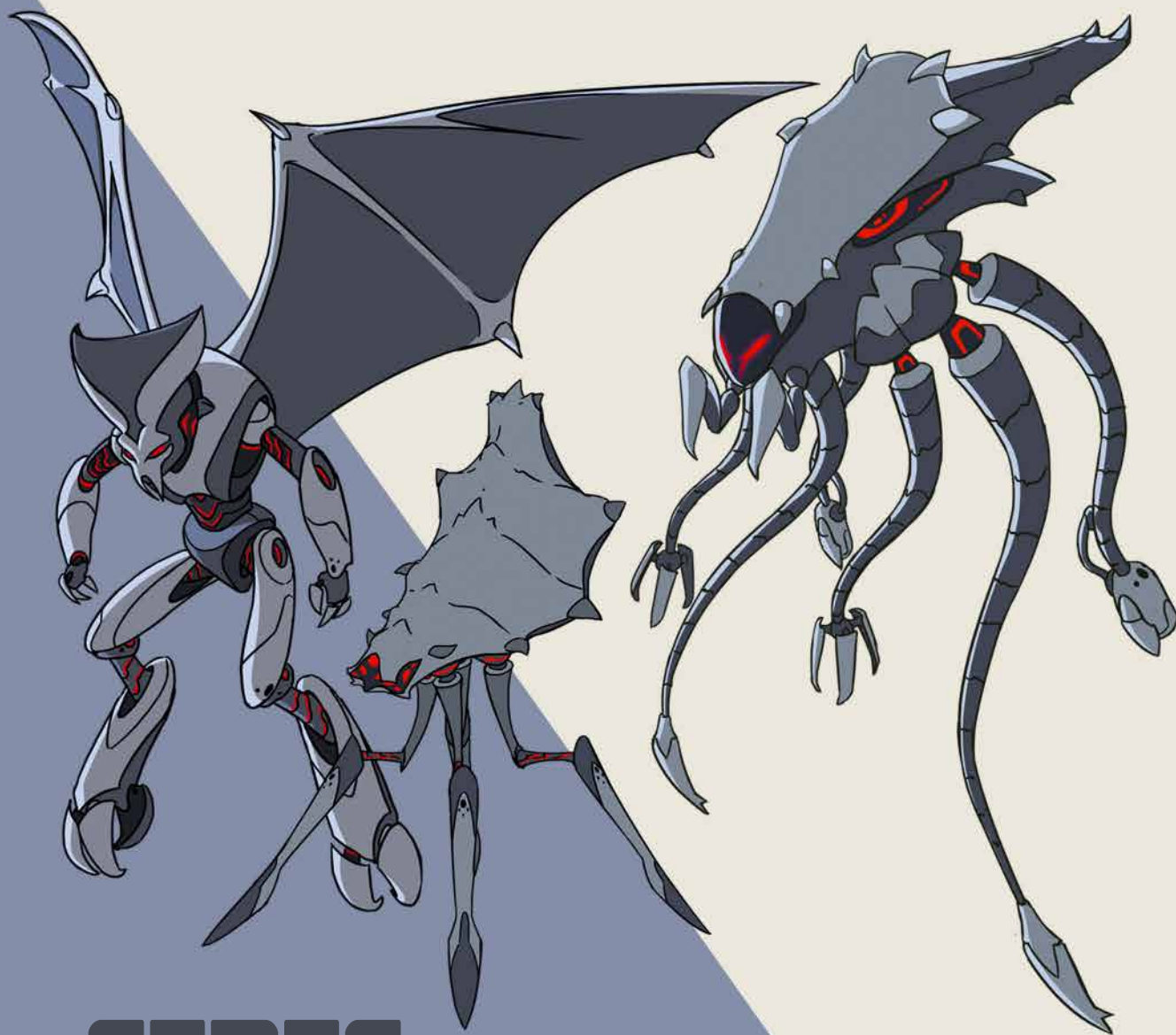
DEVASTADOR



É o vilão da história e “braço direito” da CONDESSA METÁLICA. Foi o primeiro soldado METAMECÂNICO moldado a partir da Inteligência Artificial da CONDESSA METÁLICA. Apesar de extremamente forte, é submisso à CONDESSA e faz de tudo para ajudá-la a destruir o Reino do Sertão Pelejado e conquistar de vez o Planeta Terra. É uma máquina de grande porte. Comanda os METAMECÂNICOS com pulso de ferro, mas morre de medo da CONDESSA



METÁLICA. É, de longe, o soldado mais perigoso do EXÉRCITO METAMECÂNICO. Age como um grande imã, com o poder de atrair pedaços metálicos para si. Cresce e se fortalece a cada metal que se encaixa no seu corpo.



SERES METAMECÂNICOS

Compõem o exército de vilões comandado pela CONDESSA METÁLICA e o DEVASTADOR. Possuem diferentes formas. São ARANHAS METÁLICAS, HOMENS MORCEGOS, POLVOS DE COBRE e GLOBOS OCULARES. Todos são parte de um EXÉRCITO METAMECÂNICO e têm seus corpos forjados com os restos de máquinas que existiam no MUNDO INDUSTRIAL. Apesar de feito de uma mesma matéria metálica possuem formas e características específicas. OS



GLOBOS OCULARES são espiões que transmitem as imagens do *Mundo Proibido* para as telas de observação da CONDESSA METÁLICA. Os HOMENS MORCEGOS conseguem voar e capturam humanos com suas garras. As ARANHAS METÁLICAS e os POLVOS DE COBRE são seres terrestres de grande porte e força.



ORÇAMENTO DE PRODUÇÃO E PLANO DE FINANCIAMENTO

Para o financiamento do projeto “Liga da Justiça Sertaneja”, iremos utilizar leis de incentivo fiscal federais e estadual, e recursos do Fundo Setorial do Audiovisual, conforme especificado abaixo:

Artigo 1ºA da Lei do Audiovisual	R\$ 1.000.000,00
Artigo 3º da Lei do Audiovisual (Distribuidoras)	R\$ 845.000,00
Coproduções Internacionais (Acordos com Ancine)	R\$ 700.000,00
Editais Estaduais e Municipais	R\$ 1.300.000,00
Editais do FSA	R\$ 1.000.000,00

A contrapartida obrigatória será comprovada através dos valores de incentivo estadual combinado com a prestação de serviços.

RESUMO DO FINANCIAMENTO:

Artigo 1ºA	R\$ 1.000.000,00
Artigo 3º (Distribuidoras)	R\$ 845.000,00
Coprodução Internacional	R\$ 700.000,00
Editais Estaduais e Municipais	R\$ 1.300.000,00
Editais do FSA	R\$ 1.000.000,00
Total do Projeto	R\$ 5.100.000,00
Custo total	R\$ 5.100.063,28
Custo por minuto	R\$ 72.858,05 - 70'

Prazo total de execução em meses: 44 meses



ORÇAMENTO EM GRANDES ITENS	VALORES (R\$)
Desenvolvimento	R\$ 48.000,00
Pre-Produção	R\$ 1.459.970,00
Produção	R\$ 2.026.700,00
Pos-Produção	R\$ 844.750,00
Despesas Administrativas	R\$ 309.000,00
Tributos e Taxas	R\$ 0,00
Gerenciamento e Execução do Projeto	R\$ 411.643,28
Agenciamento	
Coordenação e Colocação	
Adm. da Neg. das Notas do Tes. Nac. (NTN)	
TOTAL	R\$ 5.100.063,28



PLANO PARA AÇÃO TRANSMÍDIA



CRÉDITOS

A Liga Sertaneja é um projeto de longa-metragem de animação infantil desenvolvido dentro do Núcleo Criativo Griot Filmes, com recurso do FSA (Fundo Setorial do Audiovisual) através da Ancine e BRDE, por meio da linha de investimento PRODAV 03, contemplado no ano de 2017.

Produtora Proponente

Griot Filmes

Empresa Co-Produtora

Hamaca Filmes

Um filme de

Henrique Dantas

Líder do Núcleo Criativo e Consultora de conteúdo

Bia Rosenberg

Coordenação do Núcleo Criativo

João Guerra

Supervisão do Núcleo Criativo

Daniel Fróes

Assistente de Núcleo Criativo e Consultoria de conteúdo

José Araripe Jr.

Roteiro

Henrique Dantas,

Tacilla Siqueira

Paulo Fernandes

Design de Personagens

Yata Andersen

Leonardo Carvalho

Carolina Albuquerque



Design de Cenários

Yata Andersen
Leonardo Carvalho
Carolina Albuquerque

Produção Executiva Núcleo Criativo

Caio Requião

Script Doctor

Aleksei Abib

Consultoria Produção Executiva

Mariana Brasil
Beatriz Colas

Consultor Transmídia

Rodrigo Lessa

Consultoria Jurídica

Verônica Aquino

Design Material Promocional

Lilian Cavalcante

Story Board

Leonardo Carvalho
Íris Araújo

Tradutor Material Promocional

Daniel Fróes

Controller:

Vicente Ferreira

Financeiro:

Indaia Freire

JOÃO GUERRA

+55 71 3636.3252 | 99969.0031
joao@griotfilmes.com



hamaca
filmes

