

CG
PB



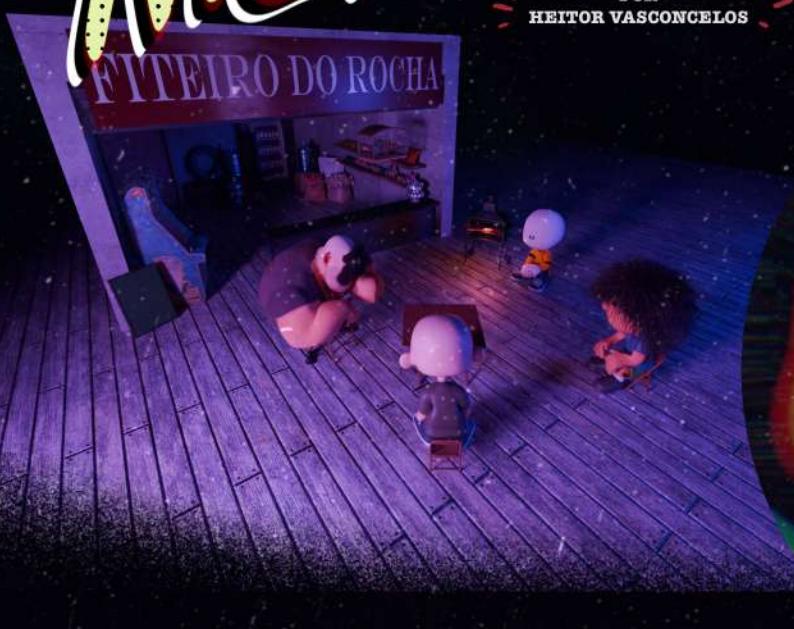
ZUMBEF

APRESENTA

CONFISSÕES DA MEIA NOITE

POR
HEITOR VASCONCELOS

FITEIRO DO ROCHA



THE
GREATEST
HORROR
SHOW
EVER
MADE



Nath





A ZUMBEE ESTÚDIO CRIATIVO É UMA PRODUTORA ESPECIALIZADA EM ANIMAÇÃO 3D, COM O PROPÓSITO DE TRANSFORMAR IDEIAS EM EXPERIÊNCIAS VISUAIS MARCANTES E INOVADORAS. NOSSA MISSÃO É DESENVOLVER PRODUÇÕES CINEMATOGRÁFICAS EM ANIMAÇÃO 3D DE ALTA QUALIDADE, VOLTADAS PARA EXIBIÇÃO EM FESTIVAIS, SALAS DE CINEMA, PLATAFORMAS DE STREAMING E CANAIS DE TELEVISÃO.

ALÉM DO FOCO NO ENTRETENIMENTO, ATUAMOS TAMBÉM EM PROJETOS PUBLICITÁRIOS, DESENVOLVIMENTO DE ASSETS PARA JOGOS, IMPRESSÕES 3D E ILUSTRAÇÕES PERSONALIZADAS. NOSSA EQUIPE É FORMADA POR PROFISSIONAIS APAIXONADOS POR CONTAR HISTÓRIAS E DAR VIDA A UNIVERSOS CRIATIVOS POR MEIO DA TECNOLOGIA E DA ARTE DIGITAL.

COM UM OLHAR ATENTO ÀS TENDÊNCIAS DO MERCADO E COMPROMISSO COM A EXCELÊNCIA, A ZUMBEE BUSCA SEMPRE INOVAR NA FORMA DE COMUNICAR, ENCANTAR E IMPACTAR O PÚBLICO POR MEIO DA ANIMAÇÃO.

ZUMBEE ESTÚDIO CRIATIVO -- ANIMANDO IDEIAS, INSPIRANDO O FUTURO.

CNPJ: 62.147.668/0001-13

SINOPSE

CONFISSÕES DA
MEIA NOITE



NA PERIFERIA QUENTE E CHEIA DE CAUSOS DE LAGOA SECA, QUATRO AMIGOS SE REÚNEM COMO SEMPRE NO FITEIRO DO ROCHA, AQUELE BOTECO ONDE A CERVEJA É GELADA, O SOM É DE PAREDÃO E O PAPO É MELHOR QUE QUALQUER SÉRIE DE STREAMING. ROCHA, O DONO DO BAR E MESTRE DAS CACHAÇAS, SERVE BIRITA ENQUANTO OS ESPETINHOS, COCADA, O VENDEDOR QUE VIVE NO ESTILO "SORRISO NO ROSTO, CARVÃO NA BRASA". AO LADO DELES, ALEX, MOTOTAXISTA COM HISTÓRIAS DE RUA, E TIMBU, O FAMOSO "FAZ TUDO" QUE CONSERTA DESDE GELADEIRA ATÉ CASAMENTO QUEBRADO.

SÓ QUE NESTA NOITE, ENTRE UMA DOSE E OUTRA, CADA UM COMEÇA A CONTAR UMA HISTÓRIA DE HORROR PESSOAL, COISAS QUE VIVERAM E QUE NINGUÉM ACREDITARIA SE NÃO ESTIVESSE ALI, NO OLHO DA CONVERSA, COM AS LUZES TREMELUZINDO E A LUA CHEIA ESPIANDO.

🔮 UM ENCONTRO COM UMA CRIATURA EXÓTICA...

☢️ UM REMÉDIO DE QUALIDADE DUVIDOSA COM CONSEQUÊNCIAS MUTAGÊNICAS...

👻 UMA ENTIDADE SOLTA NO LUGAR ERRADO...

🔥 E UM ENCONTRO SURPRESA...

NO FIM, QUANDO A ÚLTIMA HISTÓRIA É CONTADA E O SILENCIO ASSENTA, ALGO SINISTRO CONECTA TODOS OS RELATOS — UMA REVELAÇÃO QUE TRANSFORMA A NOITE EM UM QUEBRA-CABEÇA SOBRENATURAL QUE PODE MUDAR SUAS VIDAS (OU ACABAR COM ELAS). SERÁ SÓ COINCIDÊNCIA OU ALGO MUITO MAIOR ESTÁ POR TRÁS DOS CAUSOS?

UMA MISTURA DE HUMOR NORDESTINO, TERROR RAIZ E REVIRAVOLTAS QUE FARIAJ ATÉ O STEPHEN KING PEDIR UMA GELADA E FICAR PRA OUVIR MAIS.

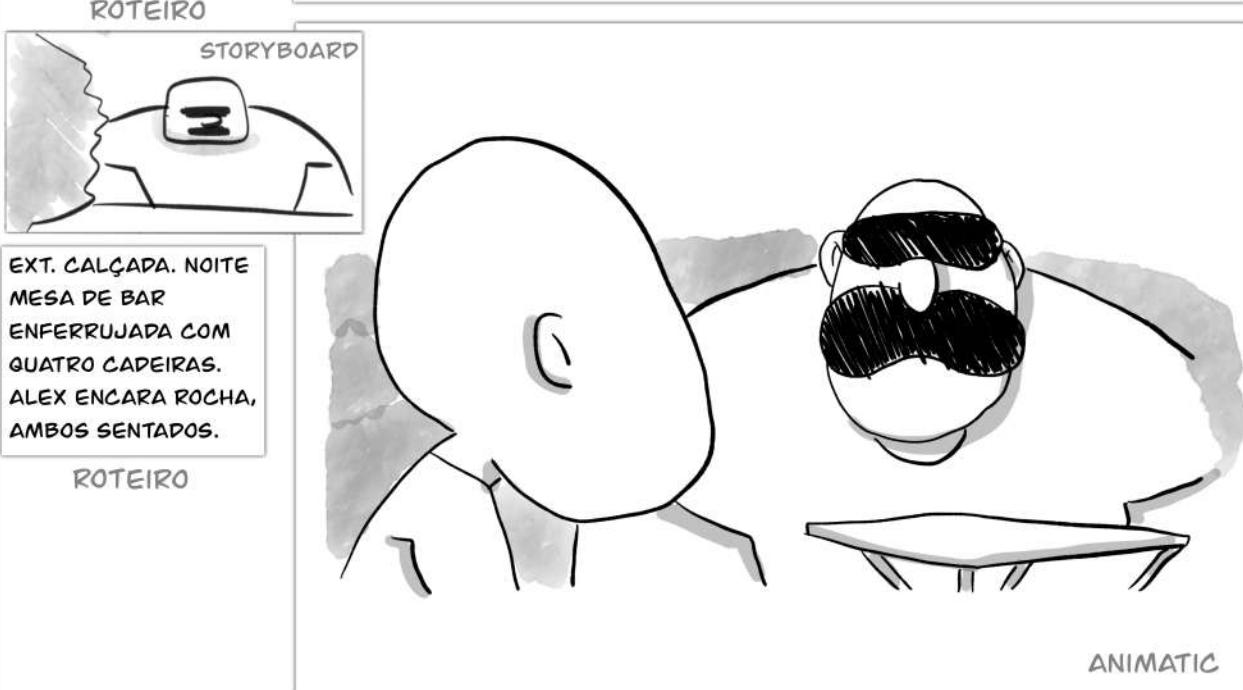
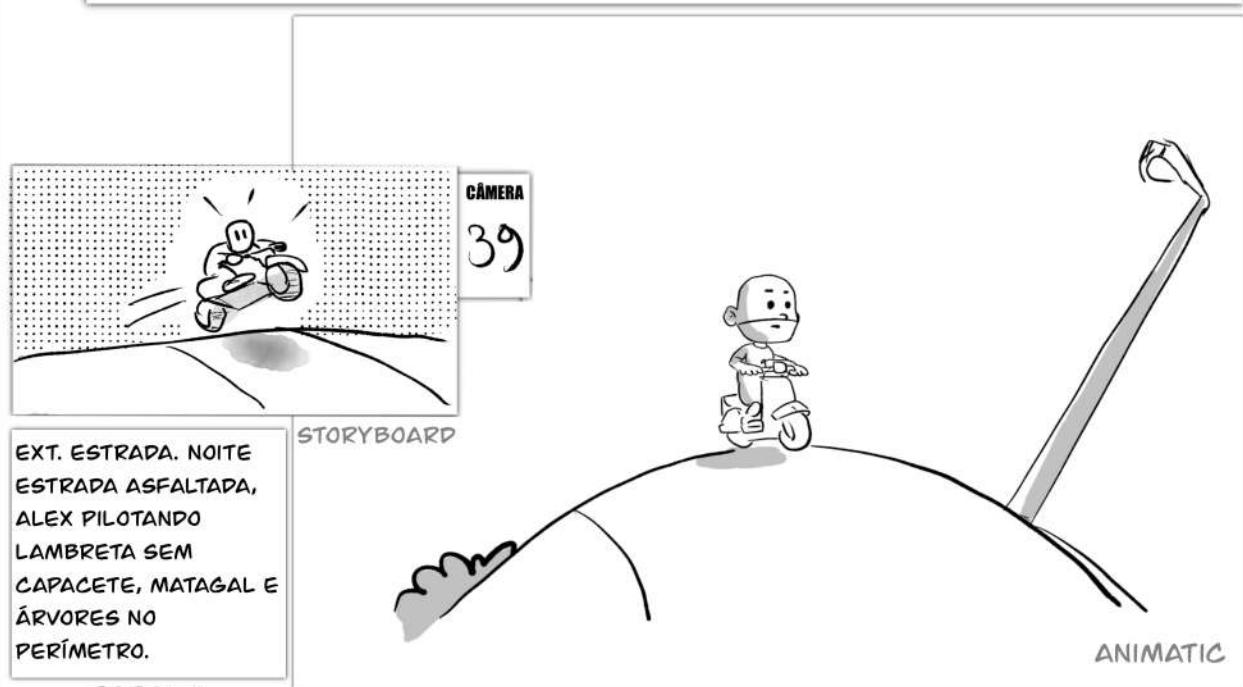
PROCESSO CRIATIVO

DESENVOLVIMENTO

ZUMSEE

TUDO COMEÇA COM UMA IDEIA, QUE DEFINE O TOM, O PÚBLICO E A MENSAGEM. DEPOIS, Vêm OS PERSONAGENS, DESENHADOS COM ESTILO E PERSONALIDADE.

COM ISSO, CONSTRÓI-SE O ROTEIRO -- A ESTRUTURA DA HISTÓRIA, SEUS DIÁLOGOS E EMOÇÕES. O STORYBOARD TRANSFORMA ESSE ROTEIRO EM QUADROS VISUAIS QUE MOSTRAM COMO A NARRATIVA SE DESENROLA. POR FIM, O ANIMATIC JUNTA ALGUNS QUADROS EM SÉQUENCIA COM SOM E MOVIMENTO, TESTANDO O RITMO E O IMPACTO DA ANIMAÇÃO ANTES DA PRODUÇÃO FINAL.



PROCESSO CRIATIVO

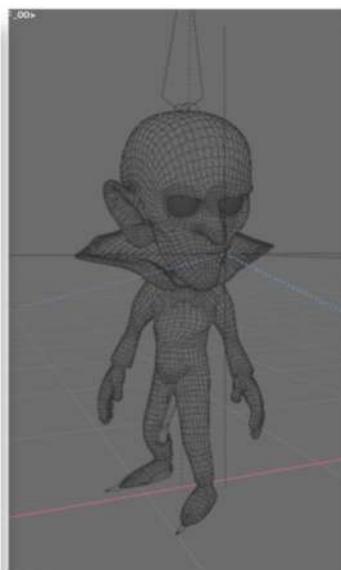
ZUMBE

O PERSONAGEM

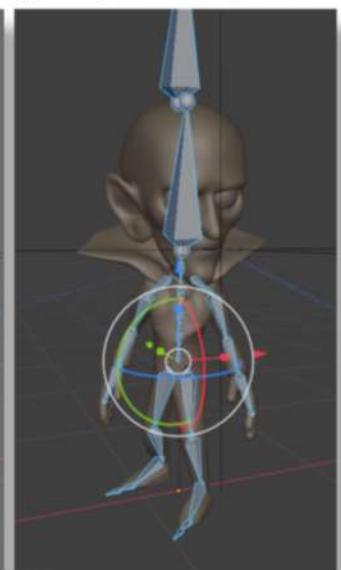
CONCEITO



MODELAGEM



(RIG)ESQUELETO



TEXTURA



A CRIAÇÃO DE UM PERSONAGEM ANIMADO COMEÇA COM O CONCEITO. AQUI, ARTISTAS DESENVOLVEM IDEIAS, TRAÇOS DE PERSONALIDADE E VISUAIS QUE TRADUZEM A ESSÊNCIA DO PERSONAGEM. EM SEGUIDA, PARTE-SE PARA A MODELAGEM 3D, ONDE O PERSONAGEM É CONSTRUÍDO DIGITALMENTE EM TRÊS DIMENSÕES, RESPEITANDO PROPORÇÕES E ESTILO. DEPOIS VEM O RIGGING, ETAPA EM QUE SE CRIA A ESTRUTURA INTERNA (COMO OSSOS E CONTROLADORES) QUE PERMITE QUE O PERSONAGEM SE MOVA. POR FIM, O TEXTURIZAÇÃO ADICIONA COR, MATERIAIS E DETALHES DE SUPERFÍCIE, DANDO VIDA VISUAL AO PERSONAGEM E DEIXANDO-O PRONTO PARA ANIMAÇÃO.



PROCESSO CRIATIVO

CAPTURA DE MOVIMENTO



A CAPTURA DE MOVIMENTO É O SEGREDO POR TRÁS DE PERSONAGENS 3D QUE SE MOVEM COMO GENTE DE VERDADE. PRIMEIRO, UM ATOR VESTE UM TRAJE CHEIO DE SENSORES OU MARCADORES, E ATUA EM UM ESTÚDIO RODEADO POR CÂMERAS QUE GRAVAM CADA MOVIMENTO SEU, ATÉ OS MÍNIMOS GESTOS E EXPRESSÕES FACIAIS. ESSES DADOS SÃO TRANSFERIDOS PARA O COMPUTADOR, ONDE OS ANIMADORES APlicAM OS MOVIMENTOS NUM PERSONAGEM DIGITAL QUE PODE SER HUMANO, MONSTRO, OU ATÉ MESMO UM ANIMAL FALANTE.

DEPOIS DISSO, OS MOVIMENTOS SÃO AJUSTADOS PARA ENCAIXAR PERFEITAMENTE NO MODELO 3D: LIMPAM ERROS, REFINAM DETALHES E, ÀS VEZES, ADICIONAM TOQUE MANUAL PARA DEIXAR TUDO MAIS NATURAL. O PERSONAGEM GANHA VIDA COM TEXTURAS, ILUMINAÇÃO E SOM, SENDO INSERIDO EM CENÁRIOS INCRÍVEIS.

PROCESSO CRIATIVO

DUBLAGEM



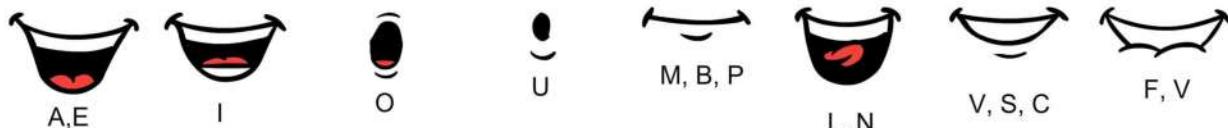
CAPTURA DE ÁUDIO PARA DUBLAGEM

O PROCESSO COMEÇA COM A GRAVAÇÃO DAS VOZES DOS DUBLADORES EM ESTÚDIOS ACÚSTICAMENTE TRATADOS. CADA ATOR INTERPRETA SUAS FALAS COM EXPRESSIVIDADE E ENTONAÇÃO COMPATÍVEIS COM O PERSONAGEM, GARANTINDO AUTENTICIDADE EMOCIONAL. DURANTE ESSA FASE, O FOCO É CAPTURAR ÁUDIO LIMPO, SEM RUÍDOS INDESEJADOS, E COM ALTA QUALIDADE DE MICROFONE.



EDIÇÃO E POLIMENTO DO ÁUDIO

DEPOIS DA GRAVAÇÃO, OS ARQUIVOS PASSAM POR UM PROCESSO DE EDIÇÃO. TÉCNICOS AJUSTAM OS NÍVEIS DE VOLUME, REMOVEM RUÍDOS E IMPERFEIÇÕES, APLICAM EQUALIZAÇÃO E COMPRESSÃO PARA TORNAR O SOM COESO E PROFISSIONAL. É AQUI QUE O ÁUDIO GANHA CLAREZA E PRESENÇA, FICANDO PRONTO PARA INTEGRAÇÃO AO VÍDEO.



SÍNCRONIA LABIAL E FONEMAS ILUSTRADOS

COM O ÁUDIO FINALIZADO, ENTRA EM CENA A ANIMAÇÃO DA BOCA DOS PERSONAGENS. ARTISTAS CRIAM ILUSTRAÇÕES OU MODELOS 3D QUE REPRESENTAM OS MOVIMENTOS LABIAIS CORRESPONDENTES AOS FONEMAS FALADOS. USANDO SOFTWARES DE ANIMAÇÃO, ESSES MOVIMENTOS SÃO SÍNCRONIZADOS QUADRO A QUADRO COM O ÁUDIO, GARANTINDO QUE O PERSONAGEM "FALE" DE FORMA NATURAL.

AUTO SÍNCRONIA E IMPLEMENTAÇÃO NO VÍDEO

FERRAMENTAS DE AUTO-SYNC, PODEM ACELERAR ESSE PROCESSO AO IDENTIFICAR OS FONEMAS DO ÁUDIO E GERAR AUTOMATICAMENTE OS MOVIMENTOS LABIAIS COMPATÍVEIS. ESSA SÍNCRONIZAÇÃO É ENTÃO INCORPORADA AO FILME ANIMADO, PROPORCIONANDO UMA EXPERIÊNCIA VISUAL E SONORA ENVOLVENTE.



PROCESSO CRIATIVO

EFEITOS, SONOPLASTIA E COMPOSIÇÃO DE TRILHAS



ANTES DE QUALQUER NOTA SOAR, O COMPOSITOR E O SONOPLASTA Mergulham no roteiro e no storyboard. Eles estudam os tons emocionais, o ritmo das cenas, os momentos de suspense, humor ou tensão.

- FAZEM REUNIÕES COM A EQUIPE DE DIREÇÃO E ANIMAÇÃO.
- CRIAM "PONTOS DE SINCRONISMO" PARA CASAR SOM COM AÇÃO (EX: UMA EXPLOSÃO, UM OLHAR DRAMÁTICO, UM PASSO FURTIVO).

2. TRILHA SONORA ORIGINAL (SCORE)



AQUI O COMPOSITOR ENTRA EM CENA COM SUAS MELODIAS SOB MEDIDA:

- DEFINE O ESTILO MUSICAL (ORQUESTRAL, ELETRÔNICO, REGIONAL, ETC).
- INSTRUMENTOS REAIS/VIRTUAIS DEPENDENDO DO ORÇAMENTO.
 - COMPOSIÇÃO DIGITAL.
 - GRAVAÇÃO EM ESTÚDIO, SE NECESSÁRIO.

3. SONOPLASTIA (DESIGN DE SOM)



O SONOPLASTA É TIPO UM ALQUIMISTA DE RUÍDOS:

- CAPTURA OU CRIA SONS DE AMBIENTE (CHUVA, VENTO, MULTIDÃO).
- DESENVOLVE SONS ESPECÍFICOS PARA AÇÕES (PORTA RANGENDO, PASSOS, MOTORES).
- FAZ USO CRIATIVO DE OBJETOS REAIS (EX: USAR UMA COUVE PARA SIMULAR SOM DE FOLHAS SENDO PISADAS).
- MIXAGEM PARA SIMULAR PROFUNDIDADE ESPACIAL: ONDE CADA SOM "ESTÁ" NA CENA.



MAIS PRECISOS QUE OS DA SONOPLASTIA, ESSES EFEITOS DÃO IMPACTO:

- EXPLOSÕES, MÁGICA, TRANSFORMAÇÕES, CRIATURAS.
- MUITOS SÃO CRIADOS COM BIBLIOTECAS PROFISSIONAIS OU SINTETIZADOS DIGITALMENTE.
- PRECISA DE PRECISÃO MILIMÉTRICA PARA BATER CERTINHO COM A ANIMAÇÃO.

5. MIXAGEM E MASTERIZAÇÃO

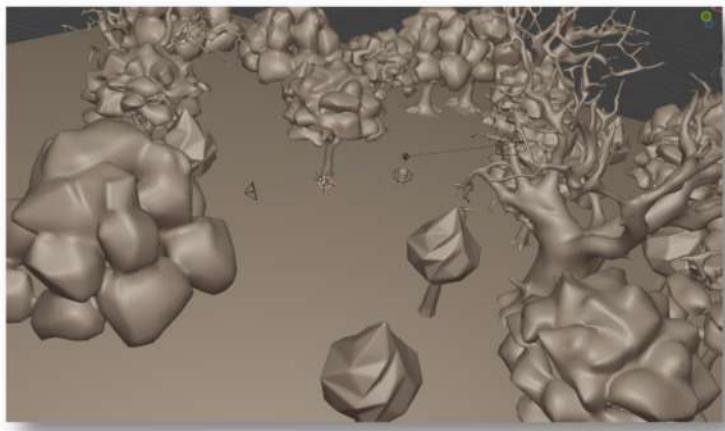
TUDO QUE FOI CRIADO É REUNIDO E HARMONIZADO:

- AJUSTE DOS VOLUMES, EQUALIZAÇÃO, REVERBERAÇÃO.
- BALANCEAMENTO ENTRE TRILHA, VOZES E EFEITOS.
- EXPORTAÇÃO NO FORMATO CORRETO PARA EXIBIÇÃO.

PROCESSO CRIATIVO

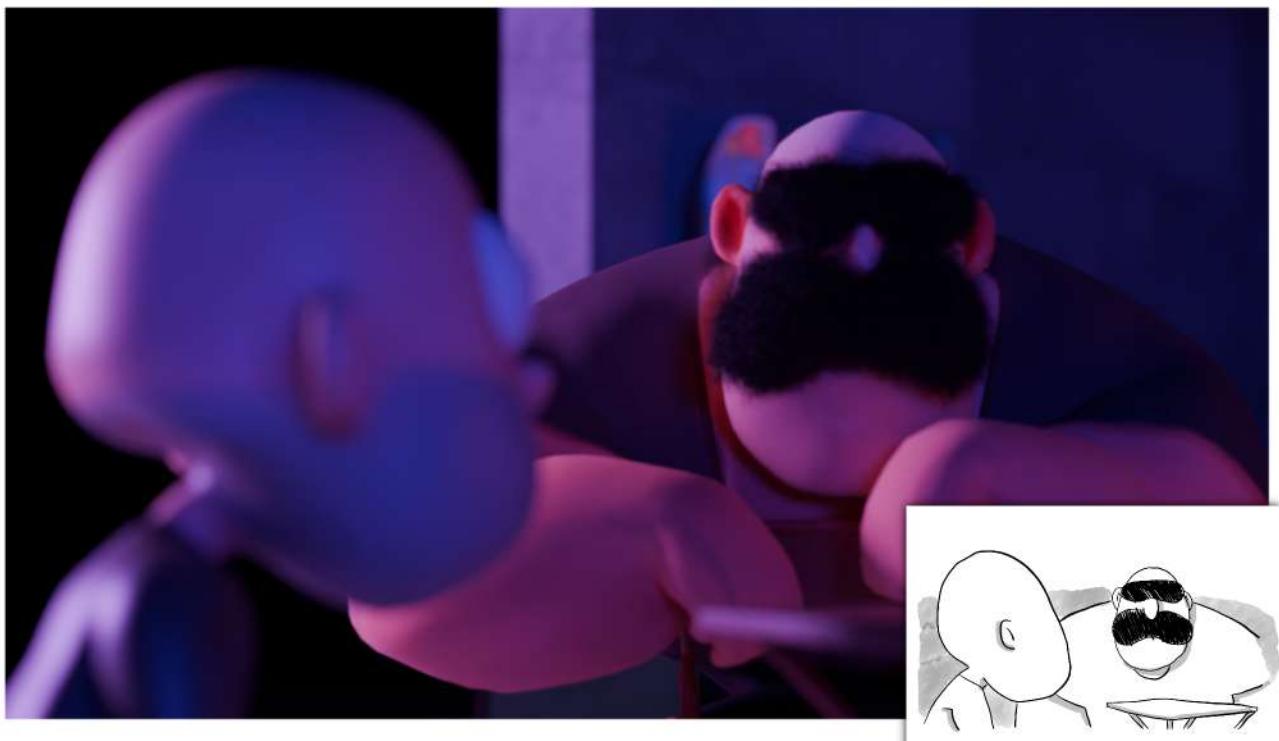
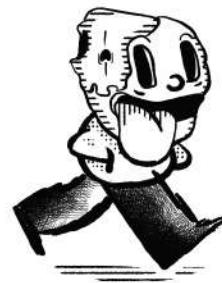
O CENÁRIO

A CONSTRUÇÃO DE UM CENÁRIO 3D PARA ANIMAÇÃO COMEÇA COM ESKOÇOS E CONCEITOS VISUAIS, ONDE SÃO DEFINIDOS O ESTILO, AMBIENTE E PROPÓSITO NARRATIVO. DEPOIS, OS ARTISTAS CRIAM A MODELAGEM 3D, CONVERTENDO OS DESENHOS EM FORMAS TRIDIMENSIONAIS. COM A BASE PRONTA, ADICIONAM-SE TEXTURAS E MATERIAIS, TRAZENDO COR E PROFUNDIDADE. POR FIM, APlica-SE A ILUMINAÇÃO E COMPOSIÇÃO, QUE GARANTEM O CLIMA E O IMPACTO VISUAL IDEAL PARA A CENA ANIMADA.



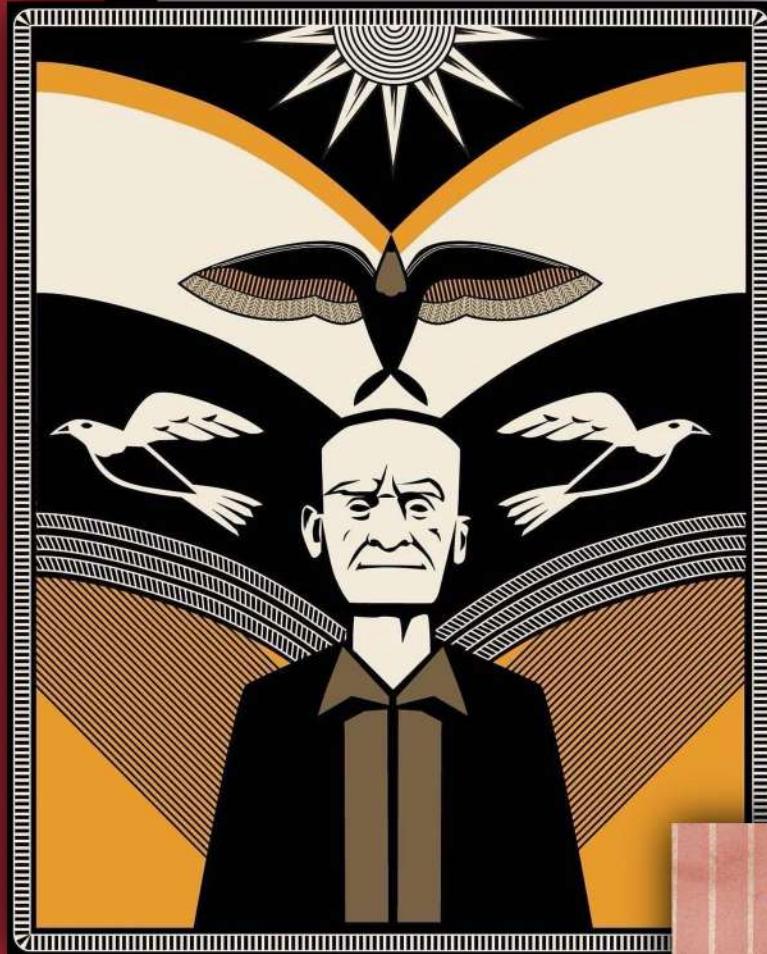
PROCESSO CRIATIVO

FINAL



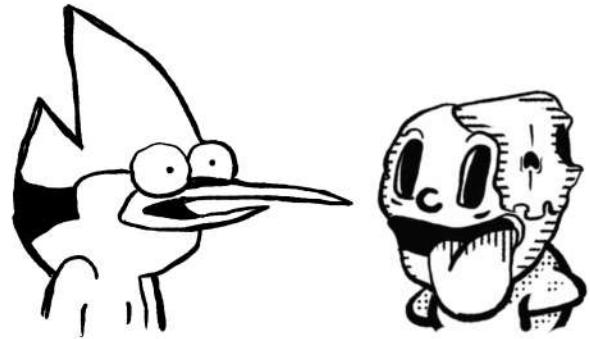
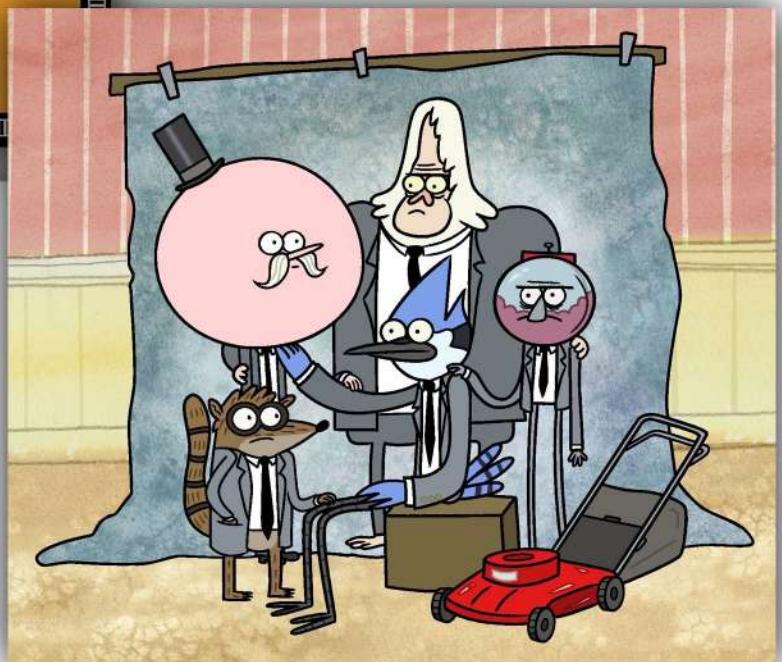
PROCESSO CRIATIVO

REFERÊNCIAS



A ANIMAÇÃO TEVE INSPIRAÇÃO TAMBÉM EM REGULAR SHOW, CRIAÇÃO DE J.G. QUINTEL, QUE MARCOU ÉPOCA COM SEU HUMOR ABSURDO E ESTILO VISUAL ÚNICO. A SÉRIE ACOMPANHA MORDECAI, UM JOVEM AZULÃO, E RIGBY, UM GUAXINIM HIPERATIVO, DOIS FUNCIONÁRIOS DE UM PARQUE QUE VIVEM SITUAÇÕES CAPA VEZ MAIS SURREAIS ENQUANTO TENTAM EVITAR O TRABALHO. COM DIÁLOGOS IRREVERENTES E UMA ESTÉTICA QUE MISTURA O COTIDIANO COM O BIZARRO, REGULAR SHOW INFLUENCIOU O TOM E A DINÂMICA DA NOSSA PRODUÇÃO, TRAZENDO UMA PEGADA DIVERTIDA E IMPREVISÍVEL.

A ANIMAÇÃO FOI INSPIRADA NAS OBRAS DE ARIANO SUASSUNA, MESTRE DA CULTURA NORDESTINA E DO HUMOR POPULAR. ELEMENTOS CÔMICOS E PERSONAGENS IRREVERENTES PRESENTES EM PEÇAS COMO O AUTO DA COMPADECIDA, O SANTO E A PORCA E FARSA DA BOA PREGUIÇA SERVIRAM DE BASE PARA CRIAR UMA NARRATIVA DIVERTIDA, CHEIA DE CRÍTICA SOCIAL E POESIA. A INFLUÊNCIA DE SUASSUNA ESTÁ PRESENTE NOS DIÁLOGOS ESPIRITUOSOS, NAS SITUAÇÕES ABSURDAS E NA VALORIZAÇÃO DA SABEDORIA POPULAR.



PROCESSO CRIATIVO

PROGRAMAS



BLENDER
MODELAGEM
E ANIMAÇÃO



DAVINCI RESOLVE
EDIÇÃO DE ÁUDIO,
VÍDEO E COLORIMETRIA



PROCREATE
ILUSTRAÇÃO E
ANIMAÇÃO 2D



CHARACTER ANIMATOR
SINCRONIA LABIAL 2D



PLASK MOTION
CAPTURA DE
MOVIMENTO (MOCAP)

DESIGN DE PERSONAGEM

ROCHA

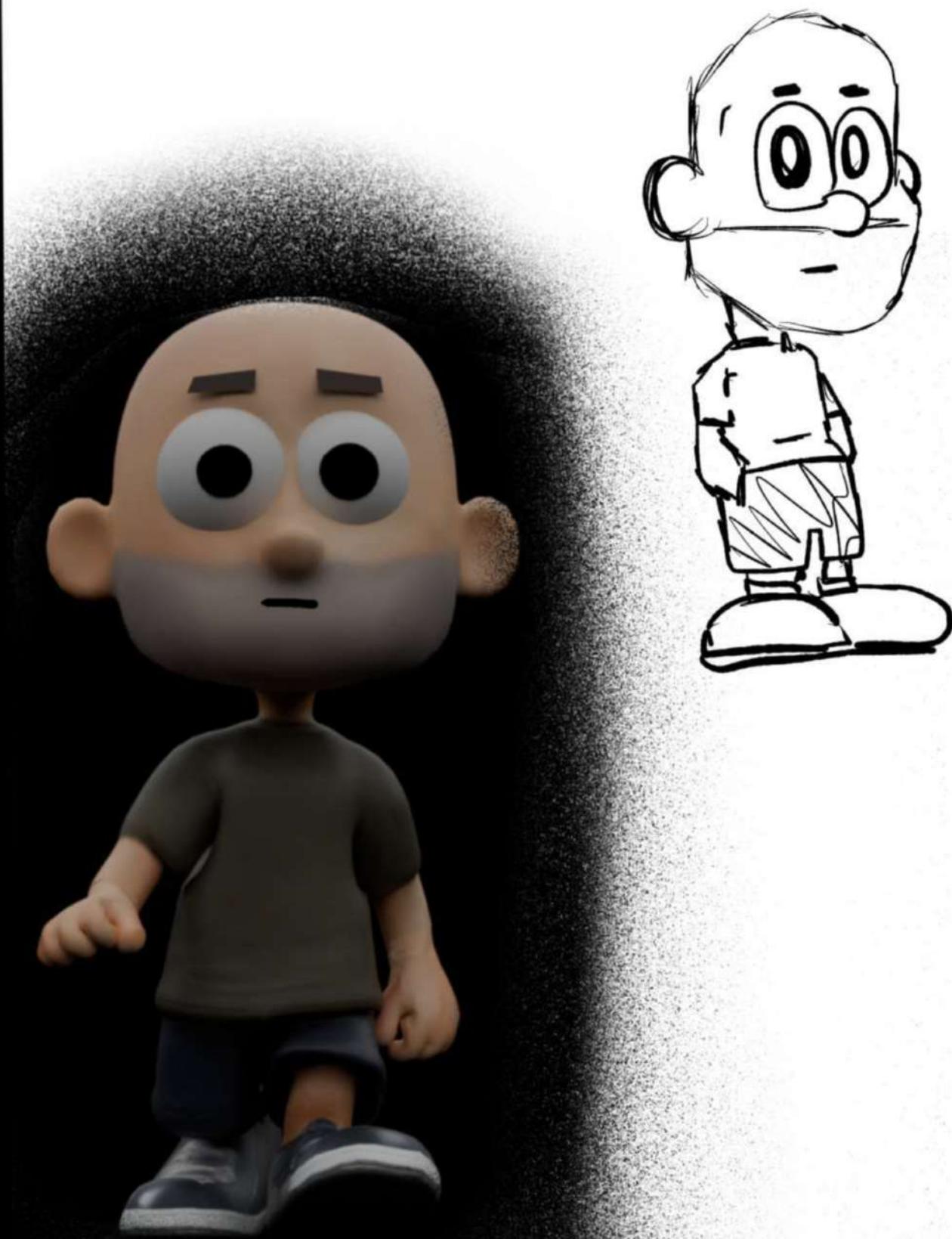
43 ANOS, RARAMENTE SE EXPRESSA, FAZ TUDO (AUTODIDATA), E DONO DO FITEIRO DO ROCHA. ROCHA É PROATIVO, HONESTO E NAO GOSTA DE CONVERSA TORTA. APAIXONADO POR SUA ESPOSA JOCASTA, GOSTA DE TRABALHAR, ODEIA FICAR PARADO E É CHEFE DE COCADA, QUE VENDE ESPETINHO NO SEU BAR.



DESIGN DE PERSONAGEM

ALEX

33 ANOS, ALEX É UM GENTIL E HONESTO ENTREGADOR DE APLICATIVOS, ENTUSIASMADO CINEMA MAINSTREAM E INDEPENDENTE, MELHOR AMIGO DE INFÂNCIA DE TIMBU



DESIGN DE PERSONAGEM

COCADA

25 ANOS, SERENO PORÉM BEM HUMORADO
COCADA NASCEU PARECENDO UMA
COCOADA PORQUE SUE MÃE COMEU MUITA
COCADA NA GRAVIDEZ. FILHO DE
DIPLOMATAS, IRMAO DE MÉDICOS,
COCADA É UMA PESSOA SIMPLES,
TRABALHA VENDENDO ESPETINHO E FAZ
BICOS NA CONSTRUÇÃO CIVIL.

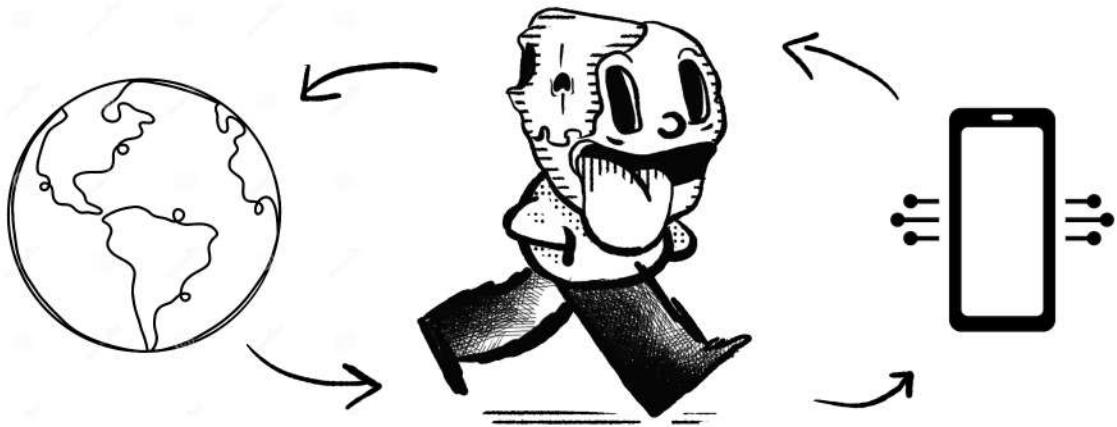


DESIGN DE PERSONAGEM

TIMBU

35 ANOS E MELHOR AMIGO DE ALEX, TIMBU É FAZ TUDO, COM UM TEMPERAMENTO FORTE E MAL INTENCIONADO, GOSTA DE ARRIAR COM A CARA DOS OUTROS E GERALMENTE POE OS AMIGOS EM ENRRASCADAS BUSCANDO DINHEIRO FÁCIL ATRAVÉS DE PEQUENOS GOLPES





VISIBILIDADE DE MARCA E PROPOSTA DE PATROCÍNIO

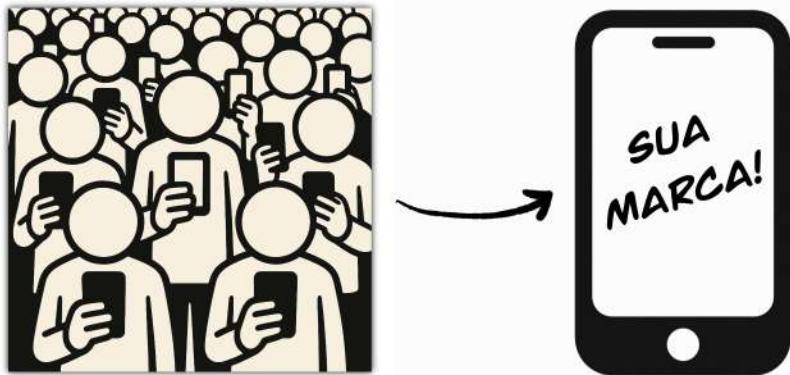
"CONFISSÕES DA MEIA-NOITE" É UM CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO DESENVOLVIDO COM FOCO EM QUALIDADE ARTÍSTICA E TÉCNICA, VOLTADO PARA EXIBIÇÃO EM FESTIVAIS, MOSTRAS, PREMIAÇÕES E PLATAFORMAS DE STREAMING E TELEVISÃO. O PROJETO TEM COMO OBJETIVO CIRCULAR EM EVENTOS NACIONAIS E INTERNACIONAIS, INTEGRANDO O CIRCUITO DE CURTA-METRAGENS QUE CONTEMPLAM A ANIMAÇÃO COMO LINGUAGEM CENTRAL -- UM CAMPO EM PLENA EXPANSÃO E VALORIZAÇÃO NO CENÁRIO AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEO.

O CURTA SERÁ INSCRITO EM FESTIVAIS RENOMADOS COMO ANIMA MUNDI (BRASIL), CHILEMONOS (CHILE), CUTOUT FEST (MÉXICO), ANIMA CÓRDOBA E ANIMA LATINA (ARGENTINA), ALÉM DE BOGOSHORTS (COLÔMBIA), AJAYU (PERU), BITBANG FEST, SMOF, SHORTS MÉXICO, FESTIVAL DE CINE DE LEBU, HAYAH, ENTRE MUITOS OUTROS. NO BRASIL, O FILME SERÁ INSCRITO EM MOSTRAS E FESTIVAIS IMPORTANTES COMO O FESTIVAL DE BRASÍLIA, CURTA CINEMA (RJ), FESTIVAL DE GRAMADO, CINE CEARÁ, FESTIVAL DE VITÓRIA, ANIMARTE, MOSTRA DE TIRADENTES, ENTRE CENTENAS DE OUTRAS VITRINES CULTURAIS.

ALÉM DA PRESENÇA EM FESTIVAIS, O PROJETO TEM VOCAÇÃO PARA ALCANÇAR O PÚBLICO EM PLATAFORMAS DE STREAMING, TELEVISÃO E REDES SOCIAIS, ONDE SERÁ PROMOVIDO COM CAMPANHAS DIRECIONADAS QUE AMPLIAM SEU ALCANCE E ENGAJAMENTO. A PROPOSTA DE PATROCÍNIO OFERECE À MARCA PARCEIRA VISIBILIDADE ESTRATÉGICA EM TODAS ESSAS FRENTES, COM INSERÇÃO DE LOGO EM MATERIAIS PROMOCIONAIS, CRÉDITOS DO FILME, CAMPANHAS DE MÍDIA DIGITAL E PRESS KITS, FORTALECENDO A IMAGEM INSTITUCIONAL DO PATROCINADOR POR MEIO DE UMA ASSOCIAÇÃO DIRETA COM ARTE, CULTURA, CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO.

O MERCADO DE CURTAS-METRAGENS E ANIMAÇÕES INDEPENDENTES TEM CRESCIDO EXONENCIALMENTE, COM CENTENAS DE FESTIVAIS SENDO CRIADOS E AMPLIADOS A CADA ANO AO REDOR DO MUNDO, IMPULSIONADOS PELA DEMOCRATIZAÇÃO DAS FERRAMENTAS DE PRODUÇÃO E PELA ALTA DEMANDA POR CONTEÚDOS AUTORAIS. AO APOIAR "CONFISSÕES DA MEIA-NOITE", A MARCA ESTARÁ INVESTINDO EM UM PROJETO COM POTENCIAL DE RECONHECIMENTO INTERNACIONAL, INSERIDO EM UM SETOR DE GRANDE VISIBILIDADE E IMPACTO CULTURAL, ALÉM DE CONTRIBUIR ATIVAMENTE PARA O FOMENTO DA INDÚSTRIA CRIATIVA BRASILEIRA E LATINO-AMERICANA.

ESTAMOS À DISPOSIÇÃO PARA APRESENTAR OS PLANOS DE VISIBILIDADE, COTAS DE PATROCÍNIO E CONTRAPARTIDAS DETALHADAS. ESTA É UMA OPORTUNIDADE DE FORTALECER A PRESENÇA DA SUA MARCA JUNTO A UM PÚBLICO ENGAJADO, PLURAL E CADA VEZ MAIS ATENTO À PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DE QUALIDADE.



PROPOSTA DE CONTRAPARTIDA AO PATROCÍNIO

ANIMAÇÃO INDEPENDENTE NORDESTINA: UMA OPORTUNIDADE DE PROPAGANDA ANIMADA PERSONALIZADA PARA A EMPRESA PATROCINADORA

OBJETIVO

OFERECER À EMPRESA PATROCINADORA UMA MÍDIA ORIGINAL, CRIATIVA E ALTAMENTE COMPARTILHÁVEL ATRAVÉS DA PRODUÇÃO DE PROPAGANDAS ANIMADAS PERSONALIZADAS, INTEGRADAS AO UNIVERSO DA ANIMAÇÃO, COM FOCO EM REDES SOCIAIS, TRÁFEGO ORGÂNICO E VISIBILIDADE DA MARCA.

ENTREGAS

- VÍDEO ANIMADO DE 30 A 60 SEGUNDOS, DESTACANDO A EMPRESA DE FORMA ENVOLVENTE E COM ESTÉTICA ALINHADA À ANIMAÇÃO PRINCIPAL.
- POSTAGENS EM REDES SOCIAIS, COM ALCANCE POTENCIAL AMPLIADO PELO ENGAJAMENTO CULTURAL.
 - UM MÊS DE TRÁFEGO PAGO NA REGIÃO DE INTERESSE.
 - TAGGING ESTRATÉGICO NOS PERFIS DA EMPRESA PATROCINADORA E IMPULSIONAMENTO OPCIONAL (SEGMENTADO POR REGIÃO OU INTERESSE).
- INSERÇÃO DA MARCA EM TRECHOS DA ANIMAÇÃO (EX: BANNERS, CENÁRIOS OU PRODUTOS DO UNIVERSO FICTÍCIO, SE DESEJADO).
- VISIBILIDADE NA CAMPANHA DE DIVULGAÇÃO: IMPRENSA, ENTREVISTAS, PARTICIPAÇÕES EM EVENTOS CULTURAIS.

BENEFÍCIOS PARA O PATROCINADOR

- VALORIZAÇÃO DA IMAGEM DA EMPRESA POR APOIAR UMA PRODUÇÃO CULTURAL NORDESTINA.
- ACESSO A UM PÚBLICO ENGAJADO E SEGMENTADO, QUE VALORIZA CONTEÚDOS AUTORAIS E REGIONAIS.
 - CONTEÚDO VISUAL DE ALTA QUALIDADE PARA SER REUTILIZADO EM CAMPANHAS PRÓPRIAS.
 - ASSOCIAÇÃO À CRIATIVIDADE, CULTURA E INOVAÇÃO.



HEITOR VASCONCELOS

HEITOR VASCONCELOS (NASCIDO EM 15 DE NOVEMBRO DE 1990) É COMPOSITOR, ARQUITETO, PINTOR, ILUSTRADOR, TATUADOR E CINEASTA. FUNDADOR DO ESTÚDIO ZUMBEE, BUSCA FOMENTAR A INDÚSTRIA CRIATIVA E INSPIRAR OUTROS ARTISTAS A PRODUZIREM SEUS TRABALHOS, MOSTRANDO QUE É POSSÍVEL ALCANÇAR ALTA QUALIDADE COM FERRAMENTAS ACESSÍVEIS -- E QUE O NORDESTE TEM TOTAL CAPACIDADE DE CRIAR PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS DE EXCELÊNCIA.