

Palmeiras do alto



Minissérie de animação 2D, recorte / 26 episódios de 11 minutos / Público jovem e adulto / Brasil



Palmeiras do alto

Logline

Palmeiras do Alto revisita o Quilombo de Palmares e o Recife Colonial através das jornadas de Kofi e Dádiva. Negro nascido livre em plena escravidão e artista disfarçada de homem no mundo patriarcal, seus crimes os tornarão cúmplices e, inevitavelmente, amigos.

Sinopse

Pernambuco, 1642. No alto da Serra da Barriga vive Kofi, um jovem preto vaidoso, nascido livre em Palmares. Ele só tinha um ego delirante e um sonho: tornar-se o maior guerreiro de elite do quilombo. Quando descobrem os planos de um espião holandês infiltrado no quilombo, Ganga Zumba, o líder de Palmares, precisa escolher um guerreiro para uma arriscada missão no mundo branco. E, quando se pensa em alguém com excepcional habilidade em combate, disciplina rigorosa e mentalidade estratégica, esse alguém certamente não é Kofi. Mas um golpe de sorte faz dele o candidato perfeito, descartando dezenas de guerreiros mais bem preparados: Kofi é o único no quilombo que sabe ler e escrever.

Paralelamente, acompanhamos David, um jovem judeu que desembarca no Novo Mundo a bordo de um navio da WIC, a Companhia Neerlandesa das Índias Ocidentais. O artista de Amsterdã vem para assumir o posto de assistente na Comitiva de Ilustres de Maurício de Nassau, governador e autoridade mais influente da Holanda dos trópicos. O jovem só não contava com uma sequência de infortúnios, que começa com uma tempestade que afunda o navio e termina com Kofi flagrando-o nu às margens do Rio Capibaribe, expondo um segredo que não durou um único dia no Novo Mundo: David, na realidade, é Dádiva. Uma mulher que, para ocupar um cargo destinado apenas a homens, resolve seu problema com roupas masculinas e uma identidade falsa.

A partir daí, Kofi e Dádiva vão fazer tudo o que lhes é proibido — inclusive, se tornar amigos.



Palmeiras do alto

Conceito da Série

Palmeiras do Alto é uma minissérie de animação 2D para jovens e adultos ambientada no Brasil do século XVII, durante a ocupação holandesa do Nordeste e o auge do Quilombo dos Palmares. A série acompanha Kofi, um jovem nascido livre em Palmares, e Dádiva, uma artista judia que assume uma identidade masculina para exercer sua profissão em um mundo que nega espaço às mulheres. Misturando aventura, humor, sátira e pesquisa histórica, a narrativa revisita o passado colonial brasileiro a partir do olhar de personagens frequentemente apagados dos relatos oficiais, como quilombolas, mulheres, povos indígenas e judeus perseguidos.

Combinando rigor histórico e liberdade criativa, a série transforma acontecimentos reais em uma aventura épica e divertida sobre liberdade, identidade e resistência.

Visualmente, o projeto propõe uma estética inspirada na síntese gráfica e na força narrativa de Samurai Jack, incorporando referências da arte africana, da pintura holandesa do século XVII, da azulejaria portuguesa e das paisagens brasileiras para criar um universo visual singular e contemporâneo.



Palmeiras do alto

Personagens Principais

Dádiva / David Almeida

Uma mulher em busca de liberdade artística.

17 anos. Dádiva nasceu em Amsterdã, no seio de uma família judia, com um talento danado para as artes plásticas e o azar de nascer mulher numa sociedade ultra conservadora. Dádiva decide subverter o jogo usando a única arma ao seu alcance: o disfarce. Para isso, assume a identidade de David e embarca para se integrar à Comitiva de pintores de Maurício de Nassau rumo ao Novo Mundo. Seu talento, inteligência e a resistência ética de um estivador completam o disfarce perfeito. Ao longo da jornada, Dádiva vai entender que ela pode ocupar o mundo com sua saia, seu talento e sua ousadia. Se travestir de homem é apenas o início do jogo. Se assumir como mulher artista será seu xeque-mate.



Kofi Manu

O aspirante a herói

17 anos. Nascido livre no Quilombo dos Palmares, Kofi tem um talento natural para se meter em confusão e a convicção absoluta de que está destinado à grandeza. Vaidoso, impulsivo e dono de um ego do tamanho do quilombo, sonha em se tornar o maior guerreiro de Palmares. Seu porte atlético e longilíneo apenas colabora com sua falta de modéstia. Quando é recrutado para atuar como espião no mundo dos colonizadores, descobre que coragem nem sempre é suficiente. Entre missões secretas, desastres inesperados e duras lições sobre responsabilidade, Kofi precisará aprender que um verdadeiro herói não luta apenas por si mesmo, mas por toda uma comunidade.



Palmeiras do alto

Personagens Coadjuvantes

R.A.U.L.

Narrador, fofoqueiro e comentarista.



Dono de um humor afiado e de uma memória privilegiada, ele atravessa todos os episódios da série. Pertenceu sucessivamente a Acotirene, fundadora do quilombo de Palmares, a um jesuíta, a um bandeirante e, posteriormente a um pajé tapuia. Adotou, uma a uma, as alcunhas que recebeu de cada um de seus donos e, por isso, enverga nome fidalgo: Rudolf Atepiê Ubaldo Laurindo ou simplesmente, RAUL, como ele prefere. Ter pertencido a donos diversos, com perfis antagônicos, conformaram em Raul uma personalidade rica e complexa, além de um sólido conhecimento de história e dialética.

Cabelo de Fogo

Cortesã, informante e empreendedora irresistível

22 anos. Cabelo de Fogo é uma força da natureza munida de batom vermelho. Dona do bordel mais movimentado da capitania, Cabelo administra o lugar com mão firme e faro político, disfarçando entre lençóis e taças de cachaça um dos núcleos mais ativos da RILP — a Rede de Informações e Libertação de Palmares. Ali, entre suspiros e cochichos, ela coleta segredos de senhores de engenho, soldados, clérigos e mercadores, repassando tudo que interessa para o quilombo.

Nasceu do encontro inusitado entre uma escravizada marisqueira e um cozinheiro holandês da Marinha. Feminista por natureza, não prega igualdade: prega vingança. Ela é ponte, ameaça, boato e lenda, tudo ao mesmo tempo.



Palmeiras do alto

Personagens Coadjuvantes

Ganga Zumba Líder de Palmares



Ganga governa o afamado quilombo dos Palmares, também conhecido como Angola Janga. Enquanto reina a confusão no “mundo branco”, Palmares permanece incólume e próspero sob seus desígnios. Ele é uma das figuras centrais da resistência negra nas Américas.

Ganga Zumba é respeitado e carrega a responsabilidade de proteger milhares de pessoas livres em um território que é uma ilha cercada por todos os lados pelo perverso sistema escravocrata.

Maurício de Nassau

Governador Supremo da Nova Holanda

Nassau governa o “mundo branco” do Nordeste do Brasil, tentando conciliar os interesses incompatíveis de holandeses, portugueses, indígenas, padres, rabinos, autoridades e ralé, em uma crise política crescente.

Culto, ambicioso e fascinado pelo conhecimento, Maurício de Nassau sonha transformar Pernambuco em um centro cosmopolita do Novo Mundo. Cercado por artistas, cientistas e interesses políticos conflitantes, governa um território marcado por tensões religiosas, econômicas e militares que moldarão o destino da região.



Palmeiras do alto

Design de personagens

Dividimos a etapa de design de personagens em duas partes: primeiramente, a concepção foi feita em massinha (como os bonecos que ladeiam o texto). Assim, garantimos a expressividade do design e evitamos certos tipos de padronização que encontramos em personagens 2D.

Com todas as características formuladas e estabelecidas em massinha, passamos para a etapa de adaptação dos personagens para traço 2D. Este trabalho já se iniciou com todas as referências consolidadas, portanto a execução e criação em 2D já começou bem adiantada.

Chamamos o animador mineiro Clécio Rodrigues para criar os personagens em massinha. Clécio tem uma habilidade única de transformar simples pedacinhos de massinha em personagens únicos.



Palmeiras do alto

Referência Estética

Nossa referência plástica, tanto de desing quanto de animação, é a série "Samurai Jack", de Genndy Tartakovsky. Os expressivos e refinados desings de personagens e de cenários, unidos à animação econômica e altamente precisa, são suas marcas registradas.



Palmeiras do alto

Nossos personagens, Dádiva, Kofi e Raul, inseridos no universo plástico de “Samurai Jack” - cenários de episódios da série -, unicamente para teste de visualização.



Palmeiras do alto

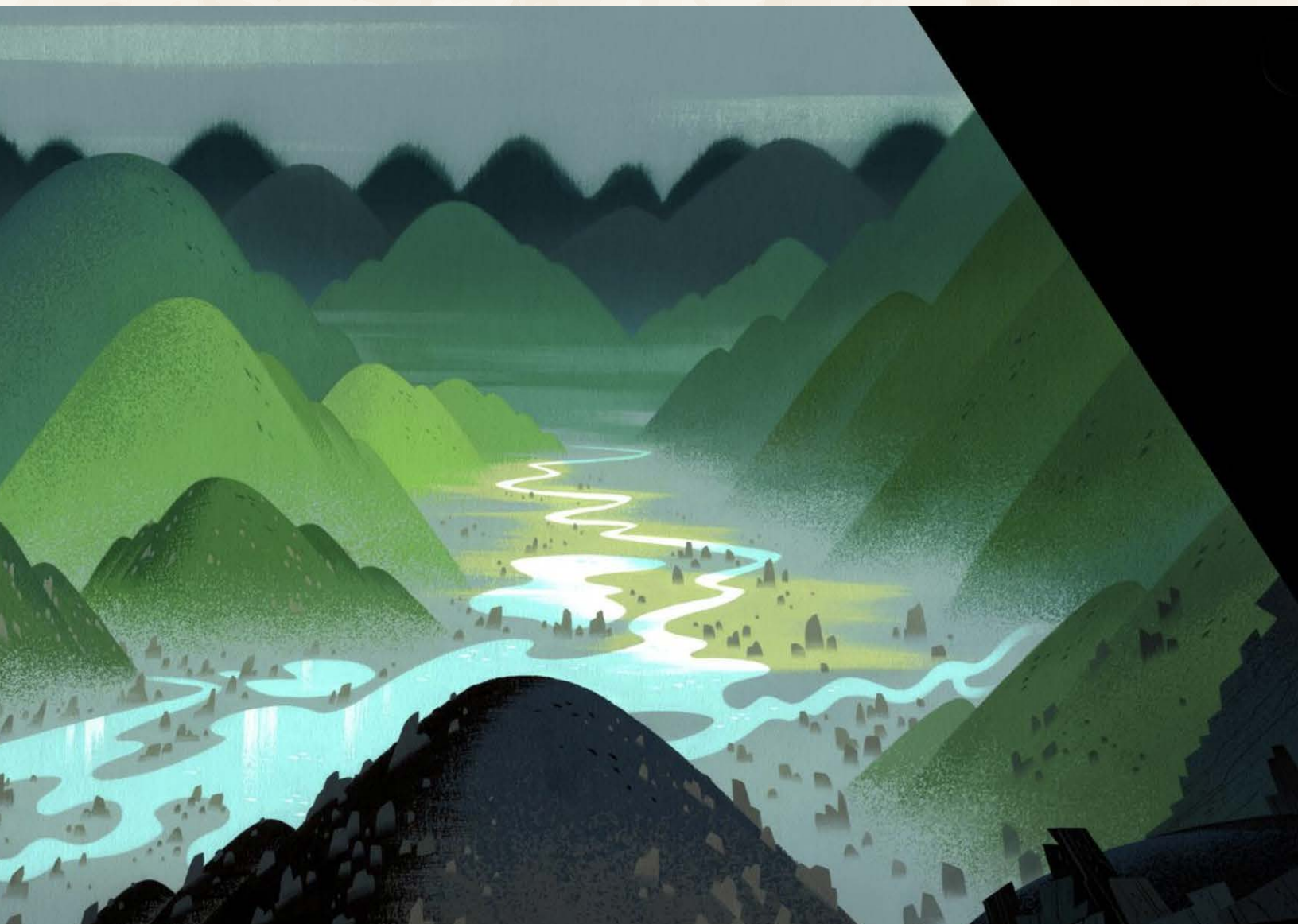
Iconografia

Não buscamos reconstruir o século XVII; buscamos reinventá-lo através da animação.

Vamos adotar um estilo que adora exagerar, como nossa referência "Samurai Jack" (abaixo). A ideia é pegar tudo que é detalhe da época e dar uma distorcida. O repertório do "mundo branco" inclui azulejaria portuguesa e as incríveis pinturas holandesas do século XVII.

Para Palmares, que é aquele lugar que tem influência de tudo quanto é recanto da África, vamos buscar as placas de latão do Benim, a ourivesaria e a tecelagem Ashante e as referências pláticas de vários povos africanos, como angolanos, congoleses e moçambicanos. Uma verdadeira salada de cultura.

Vamos usar também, como referências, as obras que os pintores da Comitativa de Nassau, Frans Post e Albert Eckhout, fizeram das terras e das gentes brasileiras.





Povos de Angola e região



Povos Ashante e Acã



Placas de Benim





Pinturas Holandesas



Pinturas da Comitiva de Nassau

Palmeiras do alto

Por que contar esta história?

Uma aventura sobre liberdade contada por aqueles que lutaram para conquistá-la.

A história do Quilombo dos Palmares representa um dos mais importantes movimentos de resistência das Américas, mas ainda permanece pouco conhecida pelo público internacional e raramente é retratada na animação. Em Palmeiras do Alto, revisitamos esse período através da aventura, do humor e do olhar de personagens que tradicionalmente ocupam as margens da narrativa histórica.

A série propõe uma perspectiva multicultural sobre a formação do Brasil, reunindo personagens africanos, indígenas, europeus e judeus em um contexto marcado por encontros, conflitos e transformações. Em vez de apresentar o passado como um conjunto de datas e fatos distantes, buscamos revelar sua humanidade, suas contradições e sua profunda conexão com questões contemporâneas.

Temas como liberdade, identidade, pertencimento, intolerância religiosa, colonialismo e resistência atravessam a narrativa de forma acessível e divertida, sem abrir mão da complexidade histórica. Através da animação, transformamos um capítulo fundamental da história brasileira em uma experiência envolvente, capaz de dialogar com públicos de diferentes culturas e gerações.

Mais do que recontar o passado, Palmeiras do Alto procura ampliar o imaginário da animação histórica, oferecendo uma aventura épica, irreverente e visualmente singular sobre personagens e acontecimentos que ajudaram a moldar o mundo em que vivemos hoje.



Palmeiras do alto

Status de Produção

Etapa atual: Pré-produção

Palmeiras do Alto encontra-se em fase de pré-produção, os roteiros passaram por vários tratamentos e foram consolidados por uma sala de roteiristas; a proposta visual e design dos personagens estão bem adiantadas.

Financiamento

Projeto contemplado pelo Edital Olhar Independente.
Atualmente conta com R\$ 1.600.000,00 (aproximadamente USD 315.264) em recursos captados para sua realização.

Próximos Passos

- Captação de recursos complementares para a produção da primeira temporada.
- Estruturação de coproduções nacionais e internacionais.
- Estabelecimento de parcerias com canais de televisão, plataformas de streaming e distribuidores.
- Ampliação da circulação internacional do projeto por meio de mercados, festivais e eventos da indústria da animação.
- Desenvolvimento dos materiais de produção e preparação para o início da etapa de animação.



Palmeiras do alto

Equipe

TANIA ANAYA

Graduação e metrado em artes, na Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Brasil. Estudou animação no Núcleo de Cinema de Animação de MG, uma cooperação técnica entre Embrafilme e National Film Board of Canada. Tania se dedica ao desenho e ao audiovisual, ela dirigiu vários curtas-metragens autorais, publicitários e institucionais. Realizou seu primeiro longa de animação, NIMUENDAJÚ, que estreou no Festival Internacional de Annecy, França, em 2025. É coprodutora e codiretora do longa de animação, O FILHO DA PUTA, que fez sua estreia em Zagreb e foi selecionado para o Festival de Annecy, em 2026.

TATI MITRE

é produtora executiva da Anaya Produções e sócia da Amarillo Produções Audiovisuais. Graduada em Cinema e Vídeo pelo Centro Universitário UNA e pela Escola Internacional de Cinema e TV (EICTV), em Cuba, com especialização em Produção, é pós-graduada em História da Cultura e da Arte pela UFMG e foi pesquisadora convidada do Departamento de Cinema da Concordia University, em Montreal, Canadá. Atua na produção executiva de longas-metragens, séries e coproduções nacionais e internacionais. Entre seus trabalhos destacam-se Castelo de Terra (França–Brasil), Nimuendajú (Brasil–Peru), O Filho da Puta (Brasil/ MG–RS), Ó Primavera, Devolve-me a Meu Povo (Brasil–Chile) e Sussurram as Raízes (Costa Rica–Brasil).

CISSA CARVALHO

é Diretora de Produção com mais de 20 anos de experiência no mercado audiovisual. Atuou na Rede Minas de Televisão como diretora de produção do núcleo infantil e integrou a equipe da série televisiva Muito Além do Play (em finalização). Também coordenou a produção de edições do Festcurtas, festival internacional de cinema realizado no Palácio das Artes, em Belo Horizonte. Com forte atuação no mercado publicitário mineiro, esteve à frente de campanhas para grandes marcas e projetos de destaque. Desde 2017, é diretora de produção da Anaya, onde coordenou as equipes do longa de animação Nimuendajú, que estreou no Festival de Annecy, na França, em 2025. Atualmente integra a equipe do filme O Filho da Puta, lançado em Zagreb, na Croácia, em 2026 e também selecionado para o Festival de Annecy, além de dirigir a produção da série Palmeiras do Alto que está em produção.



Palmeiras do alto

Contatos

Produção Executiva
Tatiana Meneses Mitre
anaya.producao@gmail.com
anaya@anaya.com.br
+55 31 992120801

Criação e Direção
Tania Anaya
taniaanaya10@gmail.com
+55 31 99196-8816

Produtora
Anaya Produções Culturais
<https://www.anaya.com.br/>
[@estudioanaya](#)

