

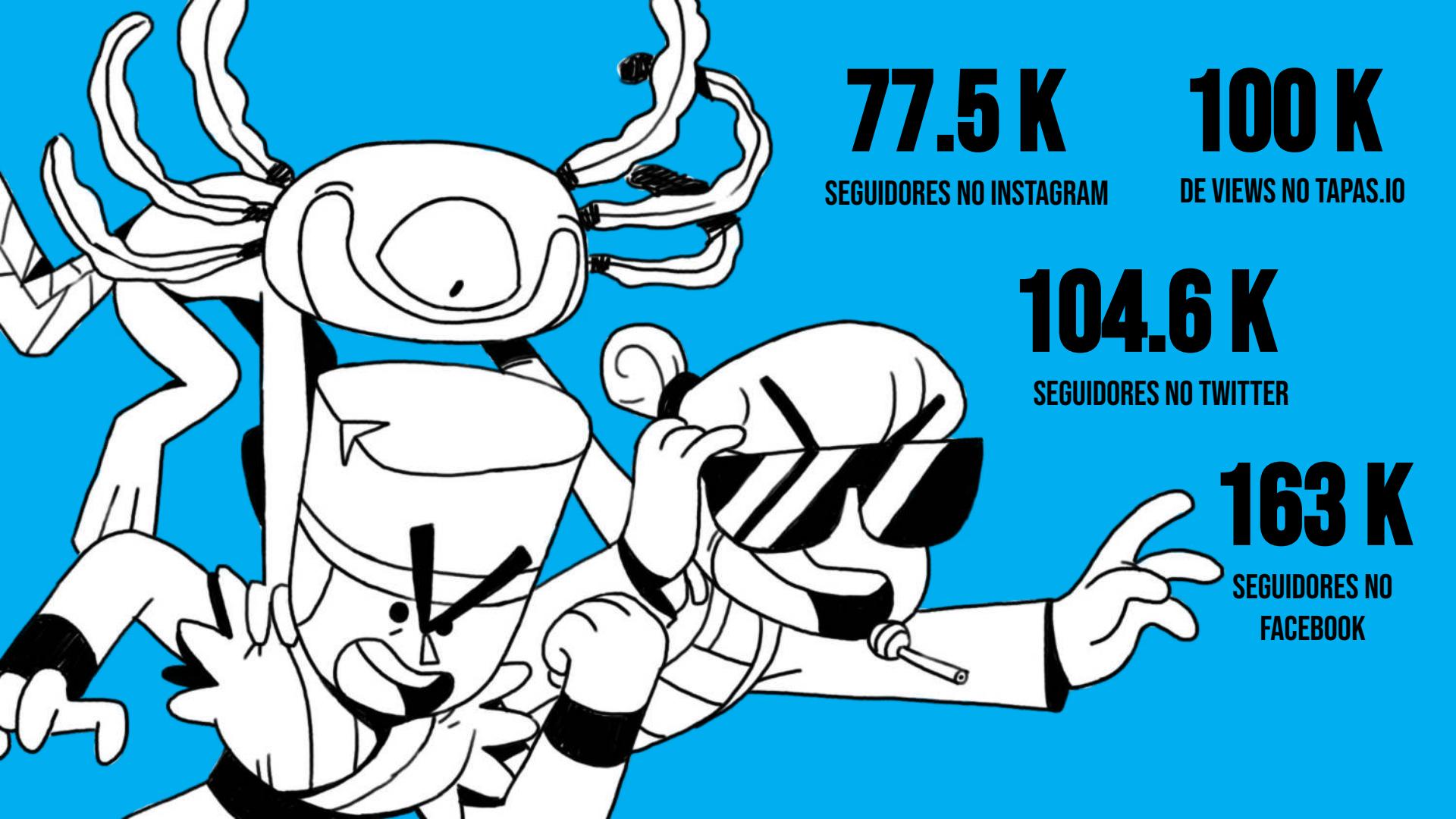


12 EPISÓDIOS X 11 MINUTOS
ADOLESCENTES / JOVENS ADULTOS



O DESENHO DE BRIGA É UM PROJETO DE ANIMAÇÃO QUE VISA
ADAPTAR A WEBOMIC HQ DE BRIGA, DE SILVA JOÃO.





77.5 K

SEGUIDORES NO INSTAGRAM

100 K

DE VIEWS NO TAPAS.IO

104.6 K

SEGUIDORES NO TWITTER

163 K

SEGUIDORES NO
FACEBOOK

O PRIMEIRO VOLUME IMPRESSO DE HQ
DE BRIGA FOI FRUTO DE UM
FINANCIAMENTO COLETIVO QUE BATEU
A META EM 24 HORAS.
A CAPACIDADE DE GERAR
IDENTIFICAÇÃO, DIVERTIR E ENGAJAR O
PÚBLICO ESTÁ NO SEU DNA



COMUNIDADE DE BRIGA

A COMUNIDADE DE BRIGA É ENGAJADA E PARTICIPATIVA, GERA E CIRCULA CONSTANTEMENTE MATERIAIS DERIVADOS DA HQ: FANARTS, TATUAGENS, ANIMAÇÕES, ENTREVISTAS, ARTIGOS, JOGOS AUTORAIS, ENTRE OUTROS.

SE MULTIPLICAM OS PEDIDOS PELA ADAPTAÇÃO ANIMADA.

ricke ito
@itoricke
[amigáveis] @silvazua0





SILVA JOÃO

SILVA JOÃO TEM 30 ANOS E É UM DESENHISTA, ROTEIRISTA E AUTOR DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SÃO PAULO.

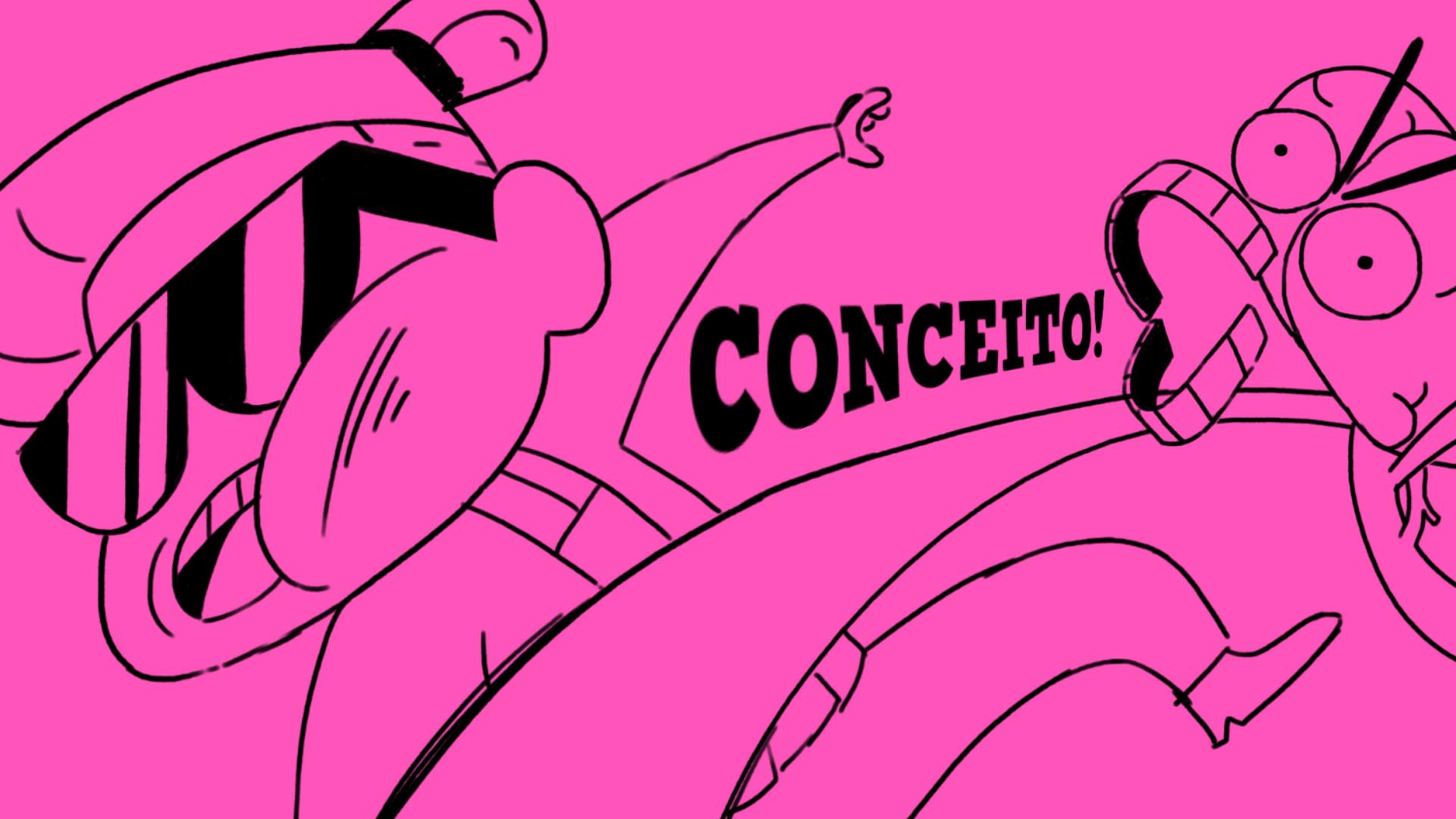
EM 2018, COMEÇOU A PUBLICAR A WEBOMIC HQ DE BRIGA, QUE GANHOU VISIBILIDADE NO TWITTER JUNTO COM SUAS TIRINHAS DE HUMOR.

EM 2020, JOÃO FOI INDICADO AO TROFÉU HQMIX EM DUAS CATEGORIAS: PELO ROTEIRO DE HQ DE BRIGA E TAMBÉM PELAS SUAS TIRINHAS, VENCENDO O SEGUNDO.



VISÃO DE DIREÇÃO

**CONCEITO
PERSONAGENS
SINOPSES**

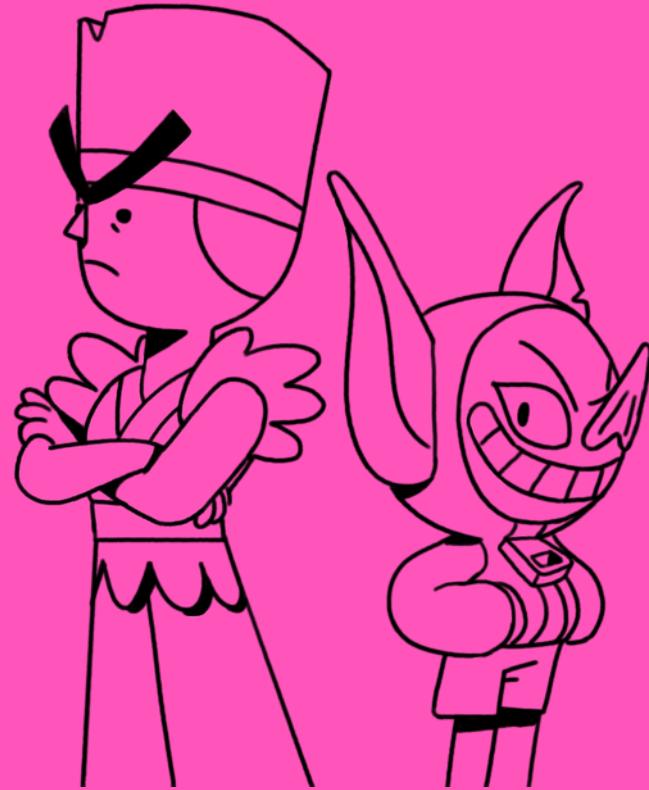


CONCEITO!

DESENHO DE BRIGA É UMA HISTÓRIA TÍPICA DE ANIMES SHONEN: AS AVENTURAS DE UM JOVEM PROTAGONISTA QUE PARTE NUMA JORNADA DE AUTODESCOBERTA EM QUE ENFRENTA PERIGOS CADA VEZ MAIORES ATÉ FINALMENTE DERROTAR SEU MAIOR INIMIGO, O ANTAGONISTA.

PORÉM, DIFERENTE DESSAS NARRATIVAS, EM DESENHO DE BRIGA O PROTAGONISTA PARECE SER O ÚNICO QUE NÃO SABE QUE VIVE DENTRO DE UMA HISTÓRIA QUE ESTÁ SENDO CONTADA, E QUE JÁ FOI CONTADA E RECONTADA DIVERSAS VEZES... NESSA HISTÓRIA VIVA, O ANTAGONISTA PODE NÃO SER O MAIOR INIMIGO.

FORÇAS SOBRENATURAIS (E METALINGUÍSTICAS!) TENTAM MANTER A HISTÓRIA ETERNAMENTE SENDO CONTADA E, PARA ISSO, FARÃO DE TUDO PARA IMPEDIR QUE O NOSSO HERÓI CUMPRE SEU PAPEL E REALIZE O SEU OBJETIVO FINAL.



DESENHO DE BRIGA É UMA HISTÓRIA SOBRE HISTÓRIAS.

UNIVERSO

O UNIVERSO DO DESENHO DE BRIGA PARECE TER SAÍDO DA IMAGINAÇÃO DE UMA CRIANÇA QUE ASSISTIU DESENHOS DEMAIS E RESOLVEU RECREAR AS HISTORINHAS COM A SUA CAIXA DE BRINQUEDOS: LUTADORES FORTÕES PODEM SAIR NA MÃO COM ANIMAIS ANTROPOMÓRFICOS, CASQUINHAS DE SORVETE COM PERNAS E BEXIGAS GIGANTES CHEIAS D'ÁGUA. NADA É ESQUISITO DEMAIS PARA ESSES BRIGUENTOS!

APESAR DO ASPECTO INFANTIL, A HISTÓRIA PRENDE ESPECTADORES DE DIVERSAS FAIXAS ETÁRIAS AO DEMONSTRAR CONSCIÊNCIA DE SI PRÓPRIA E AO TOCAR EM QUESTÕES HUMANAS, ADICIONANDO A ESSE VISUAL UM TOM IRÔNICO.



METALINGUAGEM

PORRADA

Aceitação de papéis

O preço que pagamos
por nossas escolhas

BUSCA PELA IDENTIDADE

Inconformidade com o
universo ao nosso redor



DESTINO



A SÉRIE BUSCA REMETER NARRATIVA, VISUAL E AUDITIVAMENTE ÀS ADAPTAÇÕES DE MANGÁ PARA ANIME, MAS NÃO SE LIMITA A ISSO, BUSCANDO REFERÊNCIAS EM FILMES CLÁSSICOS DE AÇÃO, ANIMAÇÕES OCIDENTAIS E ATÉ MESMO MEMES, SEM DEIXAR DE CRIAR ESPAÇOS PARA EXPERIMENTAÇÃO VISUAL NAS SEQUÊNCIAS DE AÇÃO.

A ANIMAÇÃO TRARÁ O CONTRASTE ENTRE OS DIFERENTES NÍVEIS DE DETALHAMENTO. ASSIM COMO AS ESTRUTURAS DE MOSTRAM E SE CONTORCEM NO ROTEIRO, AS TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO VARIADAS SE PROPÕE AO MESMO, GERANDO CENAS IMPACTANTES.



OS PERSONAGENS SERÃO INTERPRETADOS PELOS MESMOS DUBLADORES QUE MARCARAM ÉPOCA IMORTALIZANDO OS HERÓIS E VILÕES DOS ANIMES QUE PASSARAM NA TELEVISÃO BRASILEIRA. OS ATORES DE VOZ BRASILEIROS SÃO DE UMA QUALIDADE ÍMPAR, E SUAS VOZES EMPRESTAM UMA FAMILIARIDADE PROFUNDA E IMEDIATA A QUALQUER PERSONAGEM QUE INTERPRETAM; E A FAMILIARIDADE É UMA CARACTERÍSTICA CRUCIAL NO FUNCIONAMENTO DA OBRA.

A FORMA COLOQUIAL E IMPROVISADA COMO O ANIME YU YU HAKUSHO FOI DUBLADO É UMA INFLUÊNCIA PARA A SONORIDADE E A CRIAÇÃO DE FALAS DO DESENHO DE BRIGA. CENAS SERÃO CONSTRUÍDAS A PARTIR DAS VOZES ORIGINAIS, E OS SEUS IMPROVISOS PODERÃO SER INCORPORADOS ÀS SITUAÇÕES DO DESENHO.



A TRILHA SONORA, COMO AS TRILHAS SONORAS DE ANIMES, TRARÁ CANÇÕES ORIGINAIS POP E HARD ROCK/METAL EMPOLGANTES PARA EMBALAR OS DIVERSOS CLIMAS NARRATIVOS. A DIFERENÇA PRINCIPAL É QUE AS MÚSICAS TAMBÉM TRARÃO INFLUÊNCIAS DOS DIVERSOS RITMOS BRASILEIROS: DO SAMBA AO FUNK, DO BREGA À MÚSICA CAIPIRA. CADA MÚSICA SERÁ COMPOSTA TRAZENDO ELEMENTOS SONOROS DESSES GÊNEROS, GERANDO UMA ATMOSFERA SONORA EMPOLGANTE, CONTRASTANTE, RICA E IRONICA.

O DESENHO DE BRIGA CONTARÁ COM UMA CANÇÃO DE ABERTURA E UMA DE ENCERRAMENTO DIFERENTES PARA CADA TEMPORADA.

O RAPPER *NILL*, DA *SOUND FOOD GANG*, JÁ MOSTROU INTERESSE E ESTÁ EM NEGOCIAÇÃO PARA UMA PARCERIA ARTÍSTICA COM O PROJETO.



JAM PROJECT



FUNDO DE QUINTAL



NILL

TAMBÉM BUSCAMOS ADQUIRIR OS DIREITOS DA CANÇÃO *NUMB* DA BANDA *LINKIN PARK* PARA PARODIAR UMA DAS MONTAGENS DE ANIME MAIS FAMOSAS E FACILMENTE RECONHECÍVEIS DO YOUTUBE.



ROCK LEE VS GAARA - LINKIN PARK CONTA COM MAIS DE 46 MILHÕES DE VISUALIZAÇÕES, E O PODER DE VIRALIZAÇÃO DE UMA CENA MONTADA À MANEIRA DESTE VÍDEO É MUITO GRANDE.

PERSONAGENS!





PROTAGONISTA



RYU - STREET FIGHTER

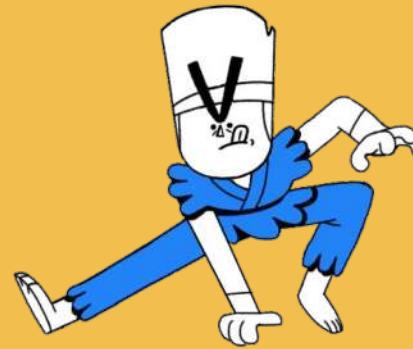
O HERÓI DA HISTÓRIA. ESTÁ
CONSTANTEMENTE BRAVO E DISPOSTO
A BRIGAR COM QUALQUER UM QUE
ENTRAR NO SEU CAMINHO. SEU ÚNICO
OBJETIVO É SE VINGAR DAQUELE QUE
ARRUINOU SUA VIDA: O ANTAGONISTA.

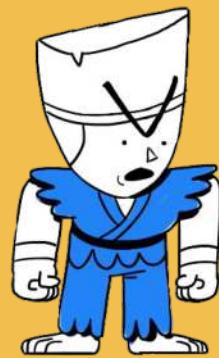
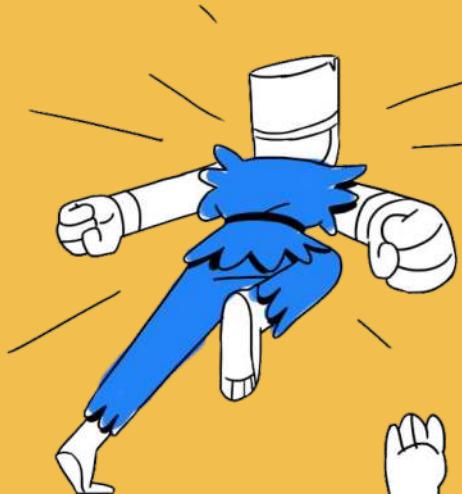


PAUL - TEKKEN

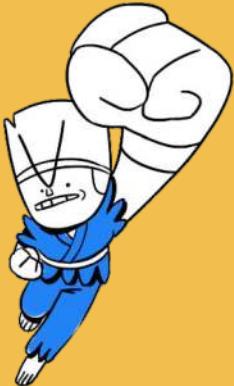


REFERÊNCIA DE VOZ
CAULIFLA
DRAGON BALL SUPER





QUEM VC
CHAMOU DE
FRACOTE ?!





RIVAL AMIGÁVEL



GARY - POKÉMON

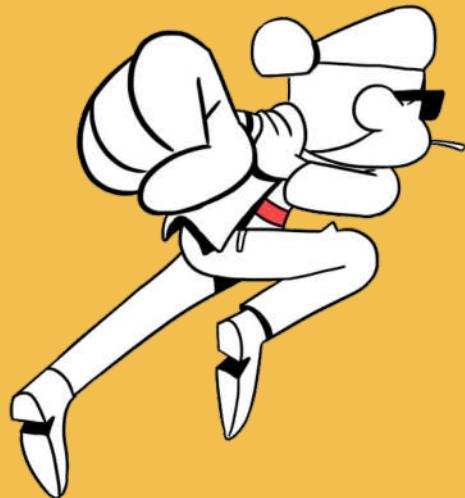


KEN - STREET FIGHTER



REFERÊNCIA DE VOZ
YUSUKE
YU YU HAKUSHO

PODE NÃO SER O MELHOR DOS AMIGOS,
MAS É O ÚNICO QUE O PROTAGONISTA TEM.
CONSTANTEMENTE TROCA PROVOCASÕES
COM O HERÓI DA HISTÓRIA, MAS NÃO
DEIXA DE AJUDÁ-LO QUANDO NECESSÁRIO.
ESCONDE ALGUNS SEGREDOS.





DEMÔNIO

UM AXOLETE GIGANTE QUE COMPROU
A ALMA DO PROTAGONISTA EM TROCA
DE AJUDÁ-LO A DERROTAR O
ANTAGONISTA. É MUITO PRESTATIVO E
SEMPRE IMPIDE QUE O PROTAGONISTA
PERCA SUAS LUTAS, MAS ESTÁ
TRAMANDO ALGO SILENCIOSAMENTE.



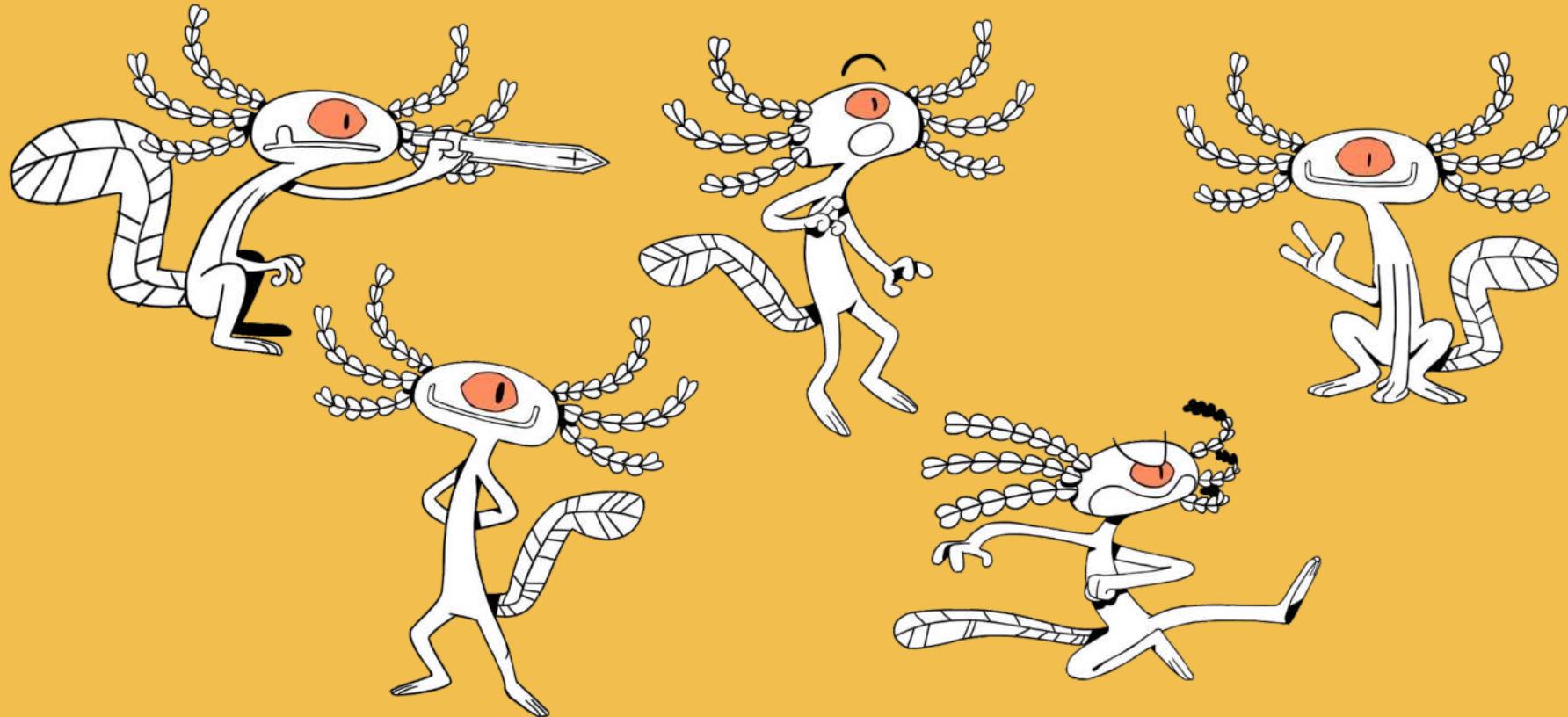
RANDALL - MONSTROS S.A



RYUK - DEATH NOTE



**REFERÊNCIA DE VOZ
ROGÉRIO SKYLAB**



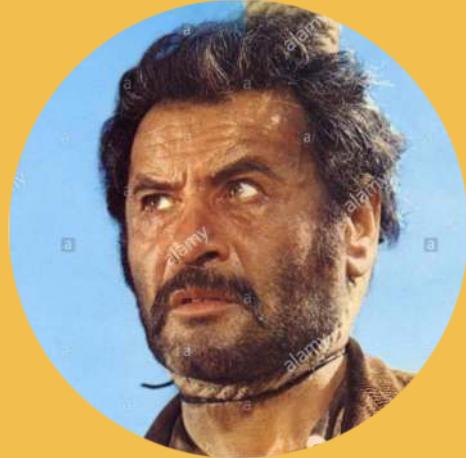


ANTAGONISTA

COMO O NOME SUGERE, É O PRINCIPAL INIMIGO DO PROTAGONISTA. PORÉM, SEU PASSADO ESCONDE A CHAVE PARA ENTENDER POR QUE TODOS NESTE UNIVERSO SABEM QUE ESTÃO PRESOS DENTRO DE UMA HISTÓRIA.



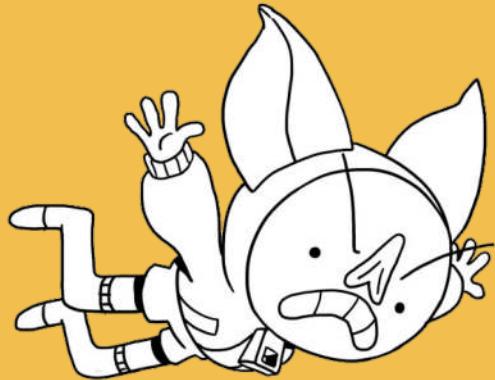
ANIMAL MAL EMPALHADO



TUCO - O BOM, O MAU E O FEIO



**REFERÊNCIA DE VOZ
WENDEL BEZERRA**





CAPANGA Nº 3

ESTE BRUTAMONTES É O CAPANGA MAIS
BURRO QUE UM VILÃO PODERIA QUERER
TER, MAS COMPENSA COM MUITO CARISMA
E CARINHO PELOS SEUS AMIGOS.



BABÃO - EU SOU O MÁXIMO

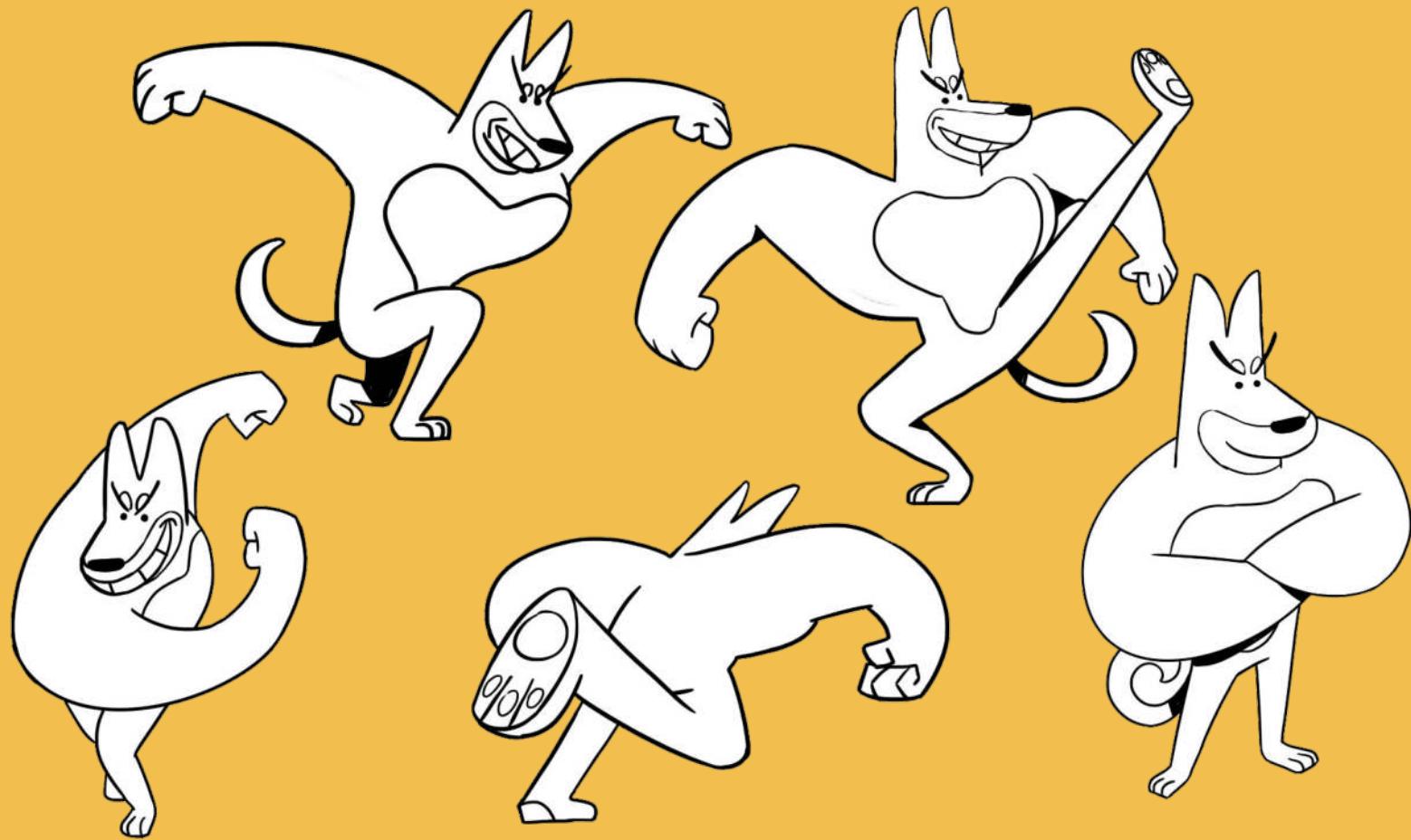


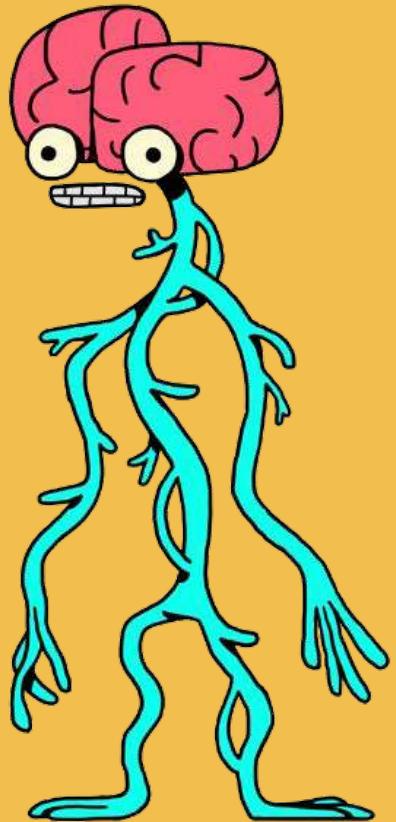
TOGURO - YU YU HAKUSHO



REFERÊNCIA DE VOZ
GUILHERME BRIGGS





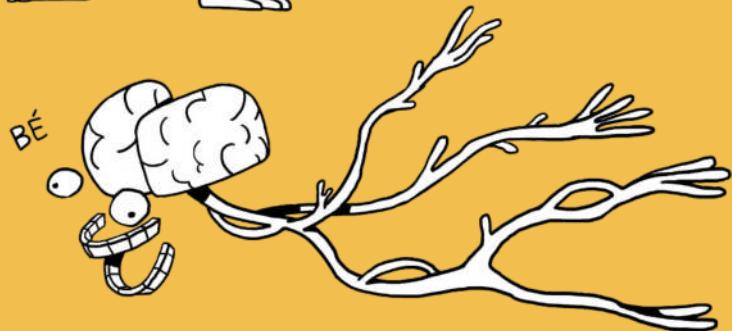
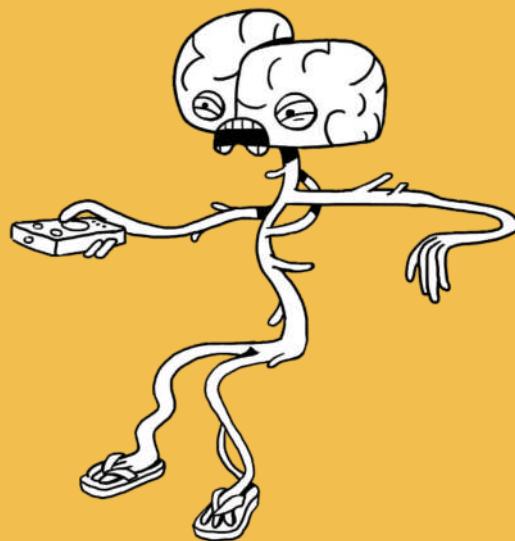
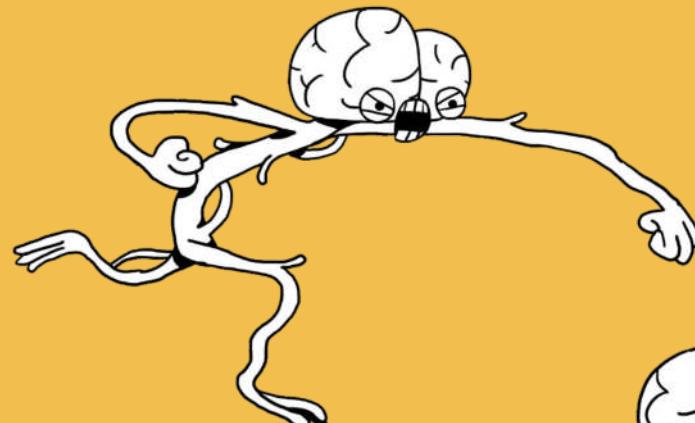
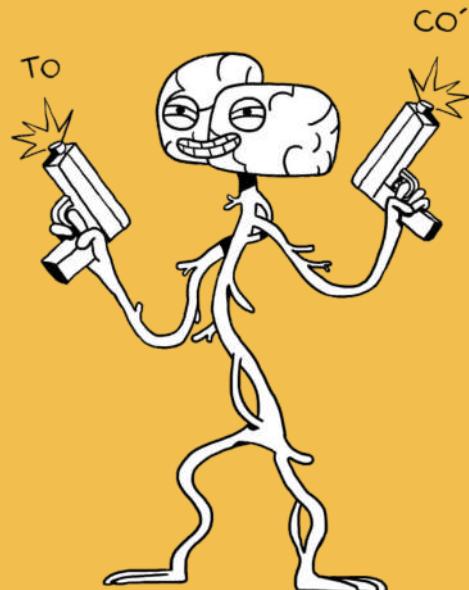


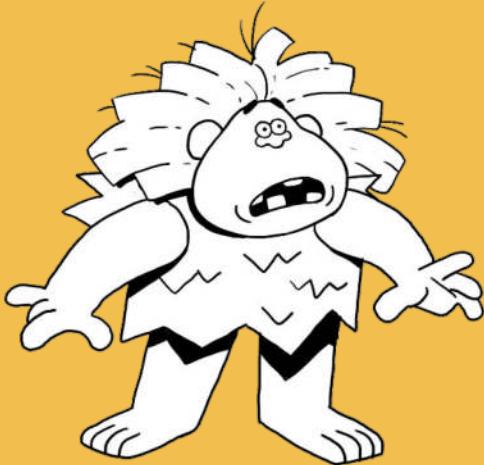
SISTEMA NERVO

DOIS AMIGOS DE INFÂNCIA DO CAPANGA
NÚMERO 3. ELES ESTÃO NESSA SÓ PELA
DIVERSÃO E PARA AJUDAR O SEU AMIGO
NA SUA MISSÃO DE ATRAPALHAR O
PROTAGONISTA.



HOMEM DAS CAVERNAS





SINOPSES



SINOPSSES

- 1 - O RIVAL AMIGÁVEL ENCONTRA O PROTAGONISTA TREINANDO NO JAPÃO E O CONVIDA PARA UM TORNEIO DE ARTES MARCIAIS NO BRONX, A CAPITAL MUNDIAL DA BRIGA. O PROTAGONISTA EXPLICA QUE VENDEU SUA ALMA PARA O DEMÔNIO PARA CONSEGUIR SE VINGAR DO ANTAGONISTA.
- 2 - OS COMPANHEIROS EMBARCAM NUM AVIÃO PARA O BRONX. DURANTE O VOO, UM ACIDENTE AÉREO LANÇA TODOS OS PASSAGEIROS PELOS ARES. O DEMÔNIO TEM O PODER DE SALVAR O PROTAGONISTA E O RIVAL AMIGÁVEL, MAS O PROTAGONISTA PRECISA ACREDITAR NO SEU PRÓPRIO POTENCIAL ANTES.
- 3 - ELES PEGAM A FILA PARA A INSCRIÇÃO DO TORNEIO, E O PROTAGONISTA REENCONTRA RIVais DO PASSADO, OS CAPANGAS NÚMEROS 1, 2, 3 E 4, SOLDADOS DO ANTAGONISTA. O CAPANGA NÚMERO 1 DÁ UMA SURRA NO PROTAGONISTA. AO ACORDAR, O TRIO DE HERÓIS DESCOBRE QUE O ANTAGONISTA É O DONO DO BRONX.
- 4 - CHEGA A VEZ DELES SE INSCREVEREM NO TORNEIO, CUJA SEDE É UM GRANDE HOTEL CHAMADO EUROPA. NO ENTANTO, O RESPONSÁVEL PELAS INSCRIÇÕES ESTÁ DISPOSTO A FAZER DE TUDO PARA QUE O TRIO NÃO CONSIGA SE INSCREVER E O SUBMETE A PROVAS CADA VEZ MAIS ABSURDAS. O EPISÓDIO BRINCA COM O ESTILO DE EPISÓDIOS *FILLER*.

5 - PARA CONQUISTAREM O DIREITO DE BRIGAREM NO TORNEIO DE BRIGA, CADA MEMBRO DO TRIO PRECISA BRIGAR COM UM BRIGUENTO ESPECIALMENTE ESCOLHIDO PARA DERROTÁ-LO. O RIVAL AMIGÁVEL DERROTA O SEU ADVERSÁRIO DEMONSTRANDO PODERES MISTERIOSOS, E O DEMÔNIO CONSEGUE VENCER COM APENAS UM AFAGO EM SEU ADVERSÁRIO. O PROTAGONISTA QUASE PERDE SUA LUTA, MAS O DEMÔNIO SORRATEIRAMENTE CORTA SEU ADVERSÁRIO, O BEXIGÃO CHEIO DE FLUIDO, COM UMA LÂMINA QUE TRAZIA ESCONDIDA.

6 - O PROTAGONISTA É INTERNADO NO HOSPITAL POR CAUSA DE SEU BRAÇO QUEBRADO. DEPOIS DE RESISTIR ÀS TENTATIVAS DOS MÉDICOS DE EXAMINÁ-LO, ELE É SEDADO E ENTRA NUM SONO PROFUNDO. UMA MULHER MISTERIOSA TENTA ASSASSINÁ-LO DURANTE O SONO, MAS O PROTAGONISTA SE MOSTRA CAPAZ DE LUTAR ATÉ MELHOR DORMINDO, E AFUGENTA A MULHER.

7- SEM SE LEMBRAR DE NADA DO QUE ACONTEceu NO HOSPITAL, O PROTAGONISTA RETORNA AO HOTEL EUROPA. LÁ, O ANTAGONISTA FAZ UM DISCURSO PARA OS PARTICIPANTES DO TORNEIO E REVELA-SE DONO NÃO SÓ DO BRONX, MAS TAMBÉM DO HOTEL E DO PRÓPRIO TORNEIO; E AFIRMA VÁRIAS VEZES QUE ELES VIVEM NO "MUNDO REAL" (E NÃO NUMA HISTÓRIA), E O PROTAGONISTA SE DEIXA AFETAR PELO DISCURSO.

8 - A PRIMEIRA PROVA DO TRIO NO TORNEIO CONSISTE EM APOSTAR UMA CORRIDA ATÉ RIO CLARO/SP CONTRA OUTROS DOIS TRIOS DE LUTADORES. COM A AJUDA DO DEMÔNIO, O PROTAGONISTA E SEUS AMIGOS CONSEGUEM SE CLASSIFICAR PARA A PRÓXIMA FASE: DERROTAR, NUM TESTE DE RESISTÊNCIA DENTRO DO APARTAMENTO, O TIME QUE CHEGOU LÁ ANTES DELES.

9 - O TIME ADVERSÁRIO É COMPOSTO POR UM DOS 4 CAPANGAS DO ANTAGONISTA, O CAPANGA NÚMERO 3, E SEUS DOIS AMIGOS, O HOMEM DA CAVERNA E O SISTEMA NERVOSO. O ANUNCIANTE DO TORNEIO EXPLICA QUE O PRIMEIRO TIME CUJOS TRÊS MEMBROS SAÍREM DO APARTAMENTO SERÁ ELIMINADO. OS SEIS COMEÇAM ENTÃO A ALTERNAR ENTRE MOMENTOS DE VIOLENCIA E CONVIVÊNCIA. O DEMÔNIO ARMA UM PLANO PARA ELES VENCEREM, MAS O PROTAGONISTA ESTRAGA TUDO PORQUE QUER LUTAR CONTRA O CAPANGA NÚMERO 3 E VINGAR UM AMIGO QUE ELE DIZ TER SIDO ASSASSINADO PELO VILÃO.

10 - O PROTAGONISTA COMEÇA A SUA LUTA CONTRA O CAPANGA NÚMERO 3, QUE SE TRANSFORMA NUMA VERSÃO MAIS PODEROSA DE SI MESMO. O CAPANGA REVELA AO PROTAGONISTA QUE NA VERDADE FOI O DEMÔNIO QUE GARANTIU TODAS AS SUAS VITÓRIAS DESDE O COMEÇO DA HISTÓRIA, ABALANDO SUA CONFIANÇA.

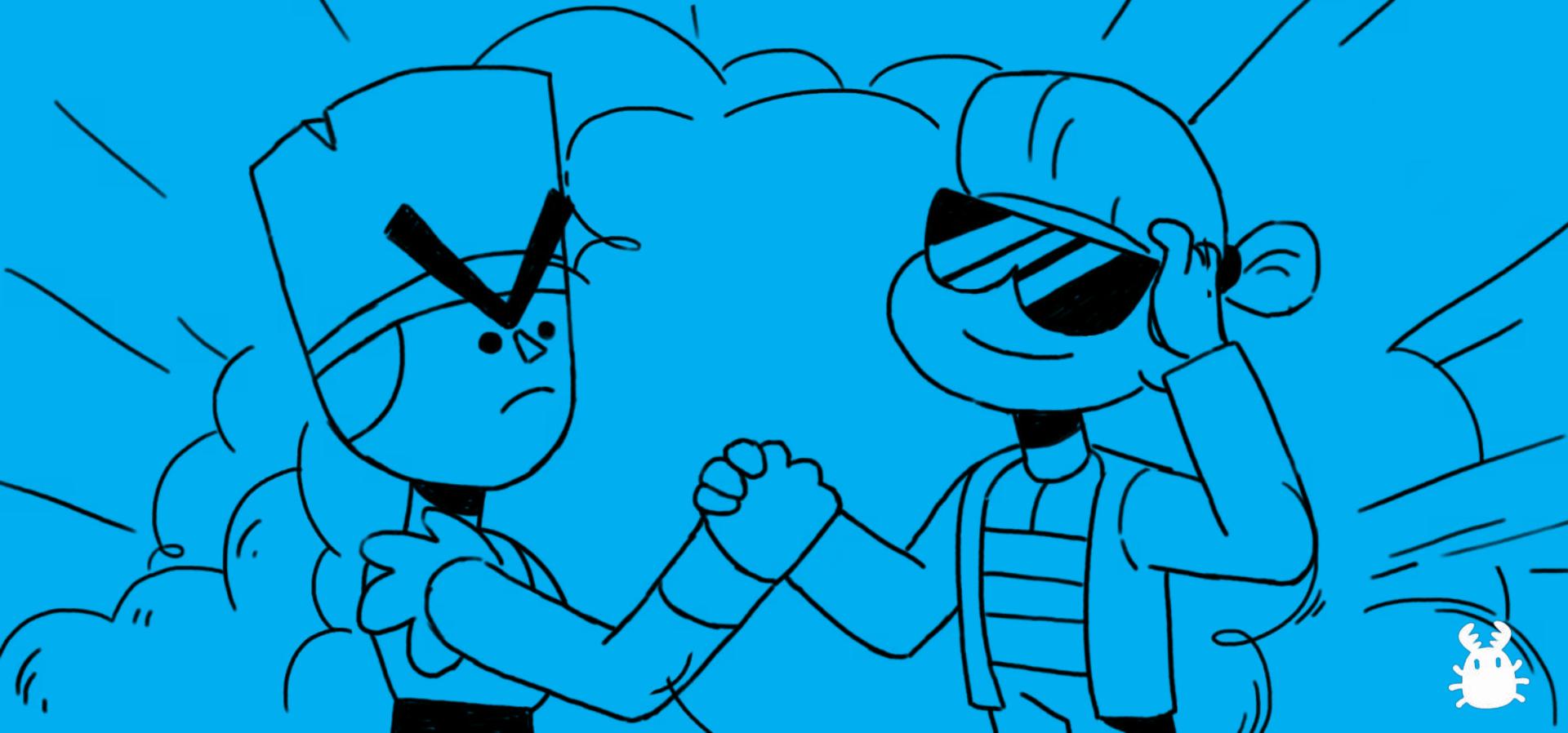
11 - O PROTAGONISTA PERDE A VONTADE DE LUTAR E NÃO SE DEFENDE DOS GOLPES DO SEU OPONENTE. A CADA NOVO GOLPE QUE O PROTAGONISTA RECEBE, UM TERREMOTO CHACOALHA O PRÉDIO. MISTERIOSAMENTE, O RIVAL AMIGÁVEL REVELA QUE É A PRÓPRIA NARRATIVA QUE ESTÁ SE ABALANDO. A CAPANGA NÚMERO 4, BRAÇO DIREITO DO ANTAGONISTA, SURGE E TENTA EVITAR QUE SEU COLEGA MATE O PROTAGONISTA. APESAR DO PEDIDO, O CAPANGA NÚMERO 3 DIZ ESTAR "CANSADO DA HISTÓRIA" E DÁ UM GOLPE MORTAL NO SEU ADVERSÁRIO, E A IMAGEM SE QUEBRA.

12 - VEMOS O PROTAGONISTA FLUTUANDO NO MEIO DO NADA. UMA VOZ LHE EXPLICA QUE O MUNDO AO SEU REDOR, O DESENHO DE BRIGA, ESTÁ À BEIRA DA MORTE, JUNTO COM ELE. A VOZ PERTENCE A UMA SERPENTE GIGANTE QUE ENROLA O PROTAGONISTA, SE APOSSA DO SEU CORPO, E NARRATIVA SE RECONSTRÓI AO SEU REDOR. O DEMÔNIO COMEMORA, E ANUNCIA QUE ESSE É O COMEÇO DE SUA PRÓPRIA VINGANÇA. O PROTAGONISTA MATA O CAPANGA NÚMERO 3 DEMONSTRANDO INCRÍVEIS PODERES, E PARTE RUMO AO BRONX. NAQUELE MESMO MOMENTO, O BRONX ESTÁ SENDO DESTRUÍDO POR ANJOS. A MULHER MISTERIOSA QUE TENTOU ASSASSINAR O PROTAGONISTA MANTÉM O ANTAGONISTA REFÉM NO HOTEL.

NA TEMPORADA 2, CHAMADA *COMO O BRONX FOI CONQUISTADO*, ACOMPANHAREMOS O ANTAGONISTA E SEUS CAPANGAS NUM FLASHBACK QUE EXPLICARÁ COMO ELES SE TORNARAM OS GRANDES VILÕES DA HISTÓRIA... OU, PELO MENOS, COMO TOMARAM ESSE CARGO DE OUTRO VILÃO.



OBRIGADO!





CONTATO@BUGBITE.COM.BR
SILVAJOAODESENHO@GMAIL.COM



SP- 2021