

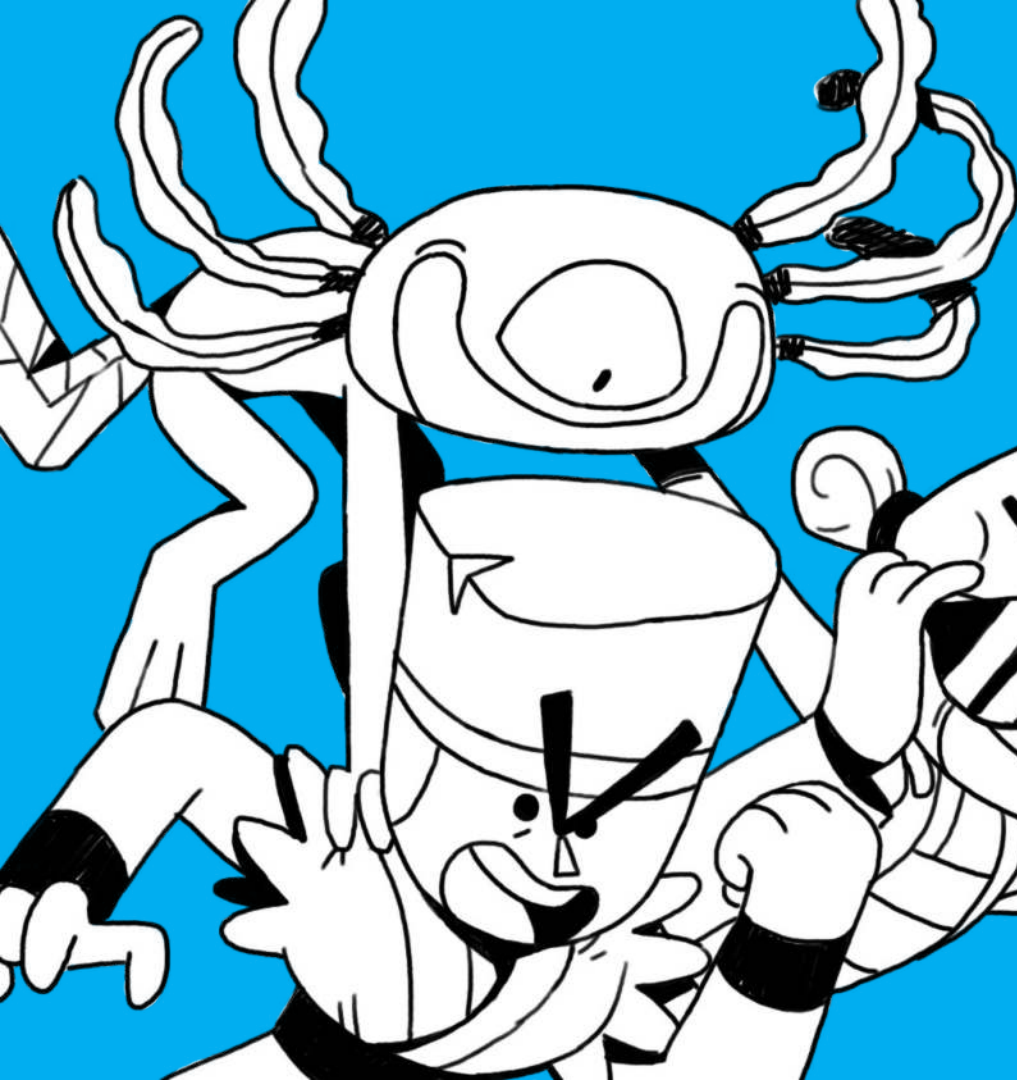


**12 EPISÓDIOS X 11 MINUTOS**  
**ADOLESCENTES/ JOVENS ADULTOS**



**O DESENHO DE BRIGA É UM PROJETO DE ANIMAÇÃO QUE VISA  
ADAPTAR A WEBCOMIC 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.





# SILVA JOÃO

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

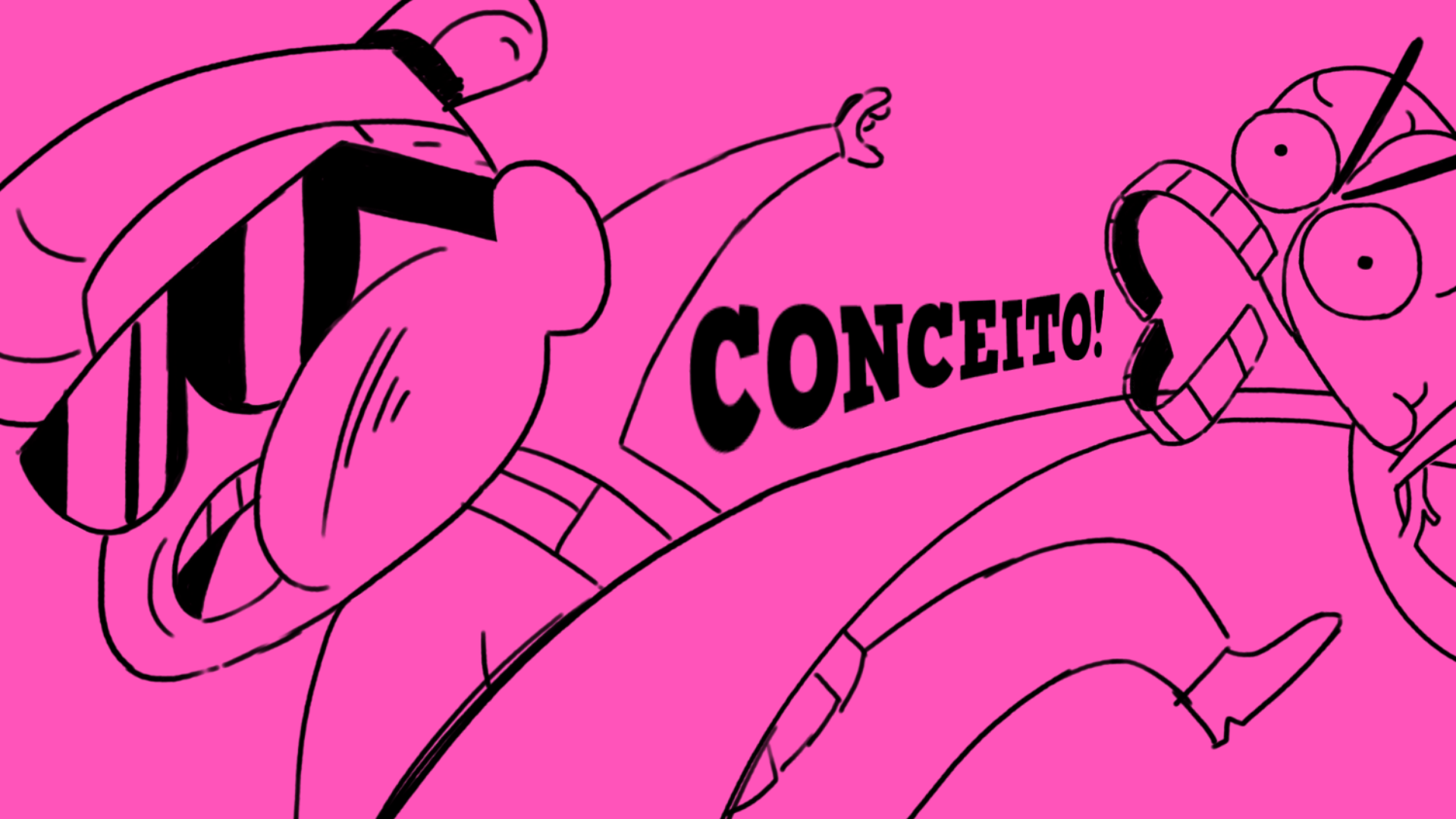
EM 2018, COMEÇOU A PUBLICAR A WEBCOMIC HQ DE BRIGA, QUE GANHOU VISIBILIDADE NO TWITTER JUNTO COM SUAS TIRINHAS DE HUMOR.

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**



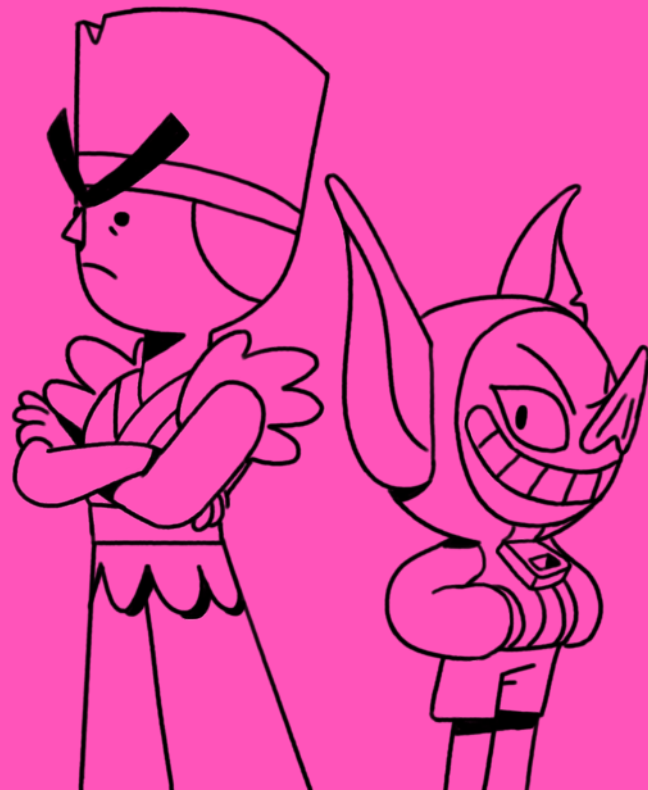
**CONCEITO!**



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 METALINGÜÍSTICAS!)** TENTAM MANTER A HISTÓRIA ETERNAMENTE SENDO CONTADA E, PARA ISSO, FARÃO DE TUDO PARA IMPEDIR QUE O NOSSO HERÓI CUMPRA SEU PAPEL E REALIZE O SEU OBJETIVO FINAL.

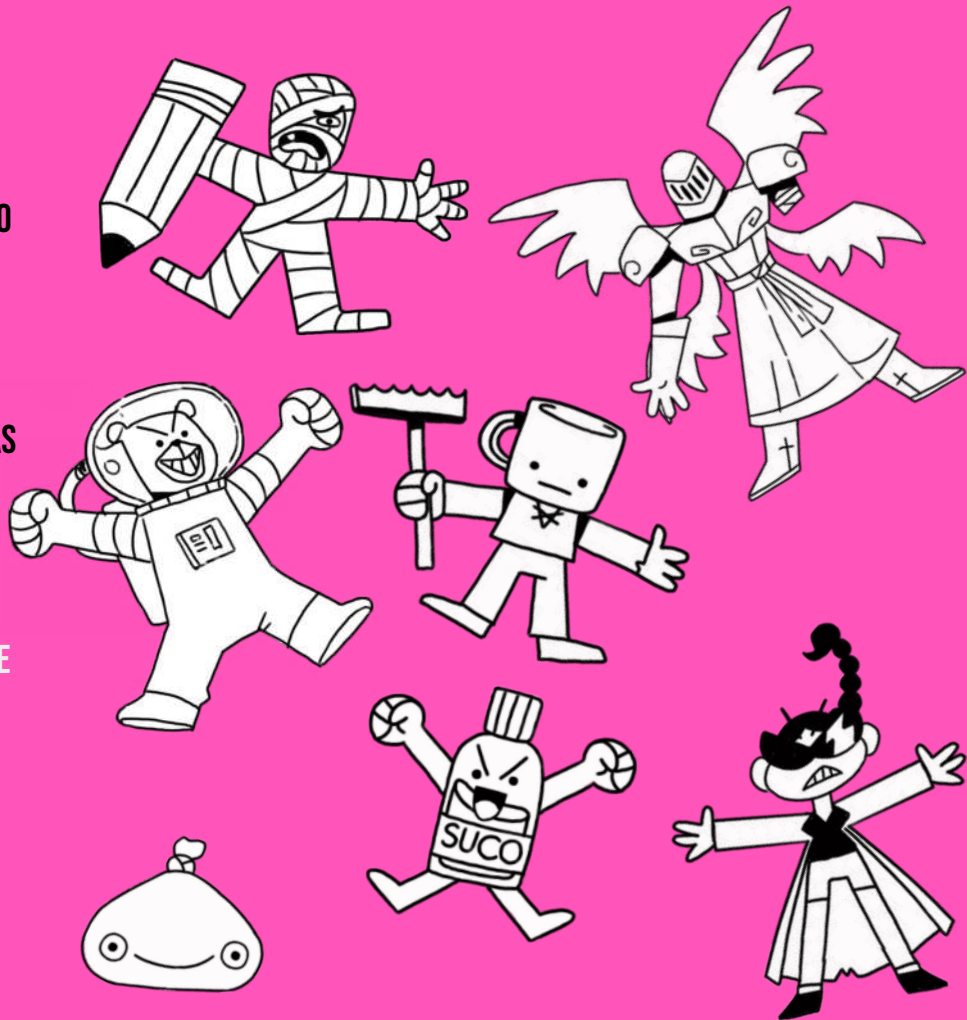


**DESENHO DE BRIGA É UMA  
HISTÓRIA SOBRE HISTÓRIAS.**

# UNIVERSO

O UNIVERSO DO DESENHO DE BRIGA PARECE TER SAÍDO DA IMAGINAÇÃO DE UMA CRIANÇA QUE ASSISTIU DESENHOS DEMAIS E RESOLVEU RECRIAR 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**

**HUMOR NON SENSE!**

**Aceitação de papéis**

**O preço que pagamos  
por nossas escolhas**

**DESTINO**

**BUSCA PELA IDENTIDADE**

**Inconformidade com o  
universo ao nosso redor**



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. GENAS 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 CONTERÁ 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 DESTES VÍDEOS É MUITO GRANDE.

# PERSONAGENS!







**PROTAGONISTA**



**RYU - STREET FIGHTER**



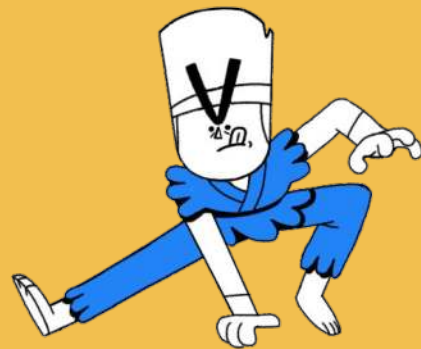
**PAUL - TEKKEN**

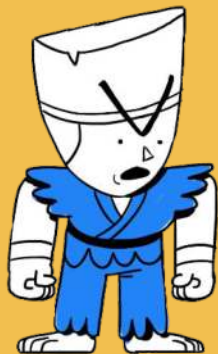
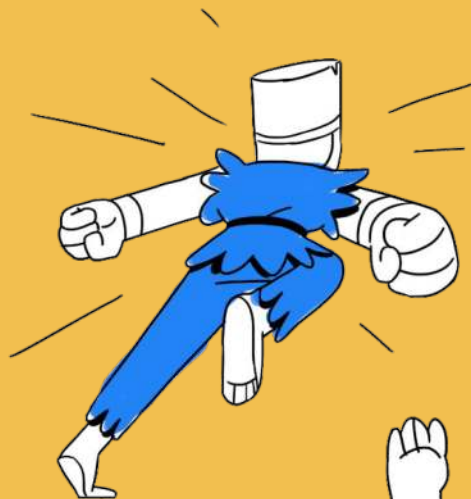
O HERÓI DA HISTÓRIA. ESTÁ  
CONSTANTEMENTE BRAVO E DISPOSTO  
A BRIGAR COM QUALQUER UM QUE  
ENTRAR NO SEU CAMINHO. SEU ÚNICO  
OBJETIVO É SE VINGAR DAQUELE QUE  
ARRUINOU SUA VIDA: O ANTAGONISTA.



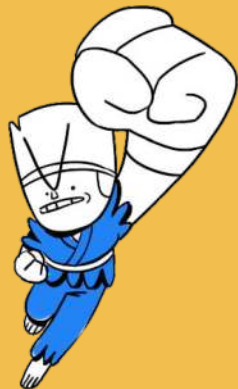
REFERÊNCIA DE VOZ

**CAULIFLA  
DRAGON BALL SUPER**





QUEM VC  
CHAMOU DE  
FRACOTE?!





**RIVAL AMIGÁVEL**



**GARY - POKEMON**



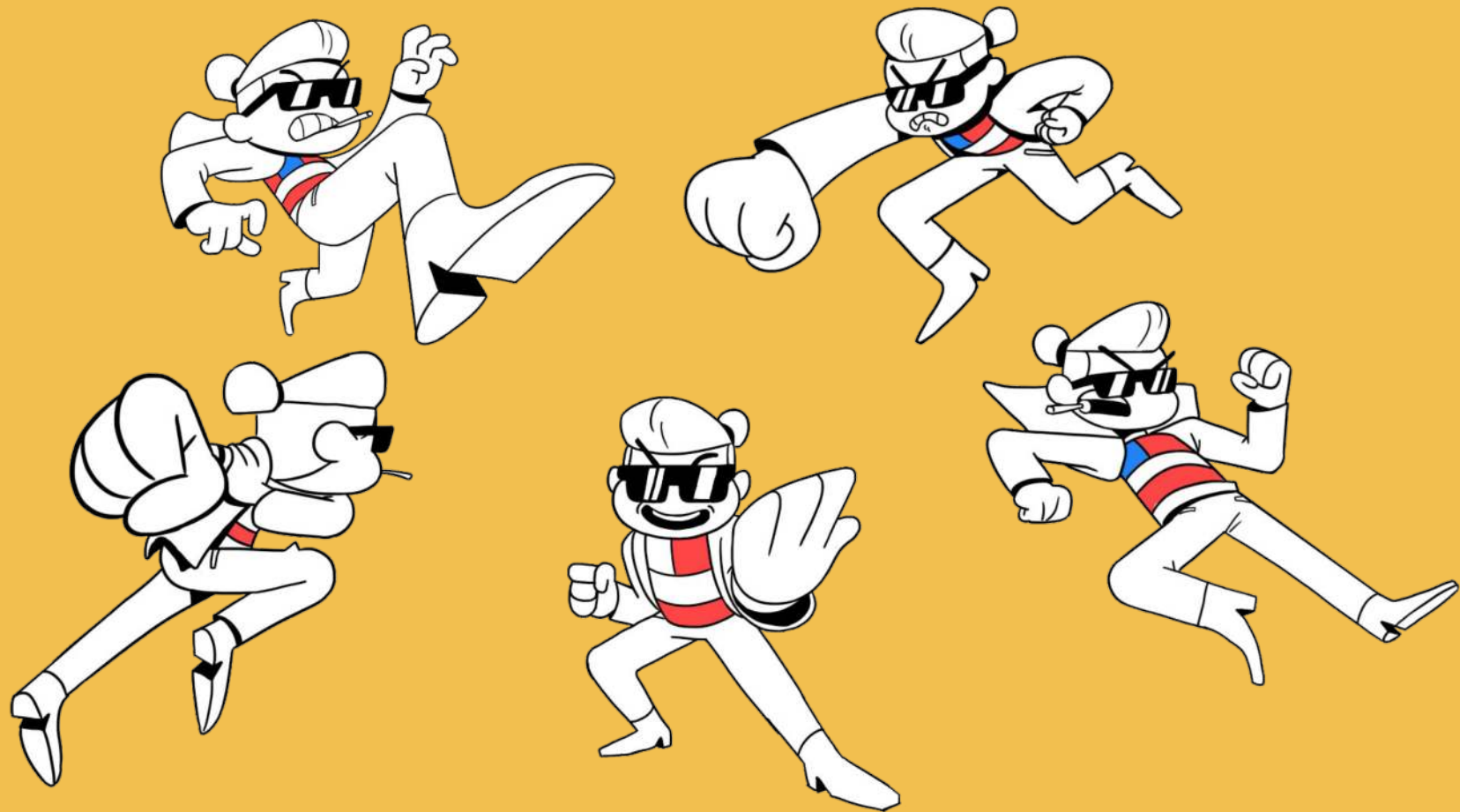
**KEN - STREET FIGHTER**

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



**REFERÊNCIA DE VOZ  
YUSUKE  
YU YU HAKUSHO**







**DEMÔNIO**

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



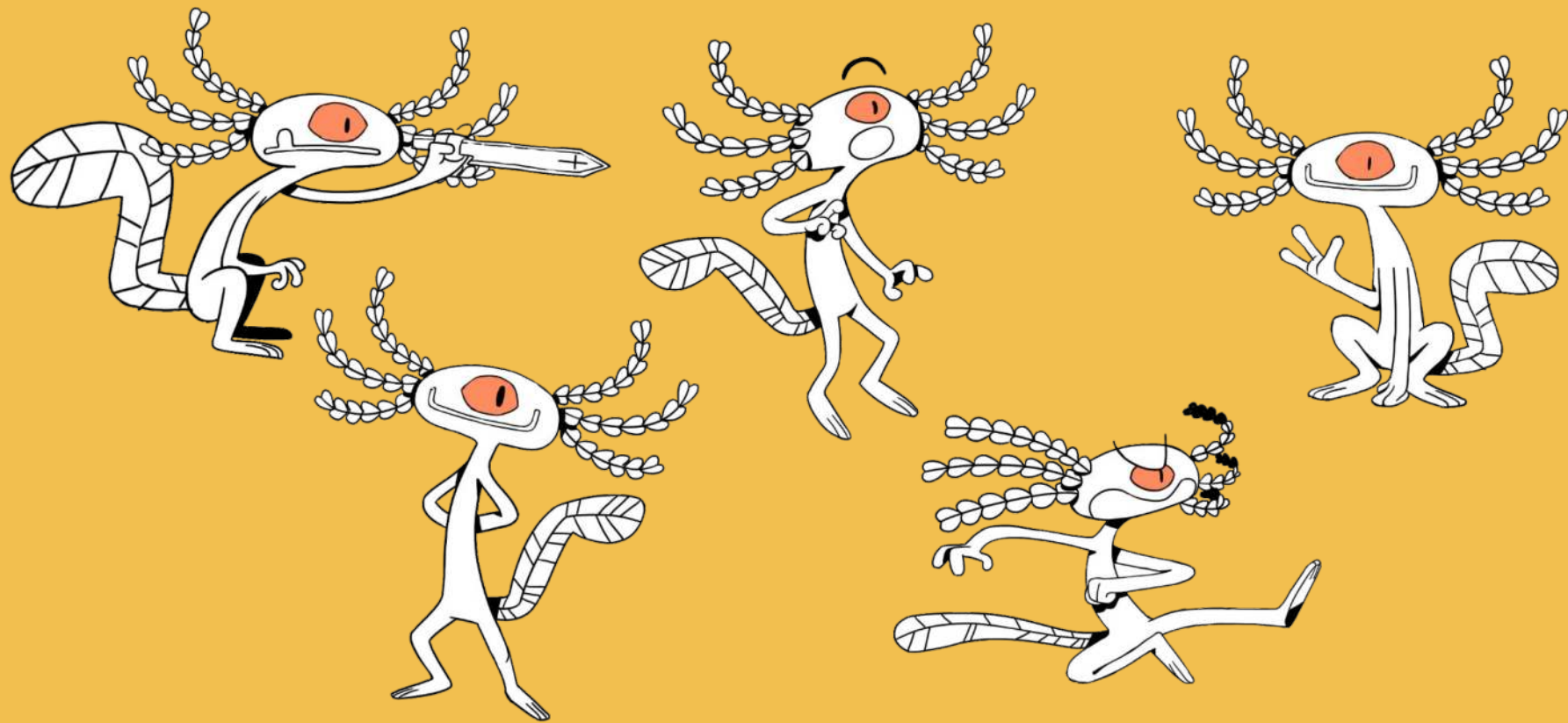
**RANDALL - MONSTROS S.A**



**RYUK - DEATH NOTE**



REFERÊNCIA DE VOZ  
**ROGÉRIO SKYLAB**





**ANTAGONISTA**



**ANIMAL MAL EMPALHADO**



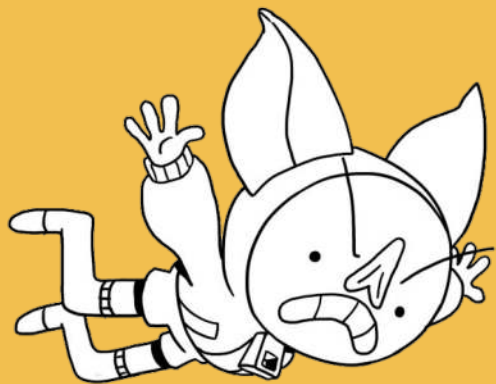
**TUCO - O BOM, O MAU E O FEIO**

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.



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**

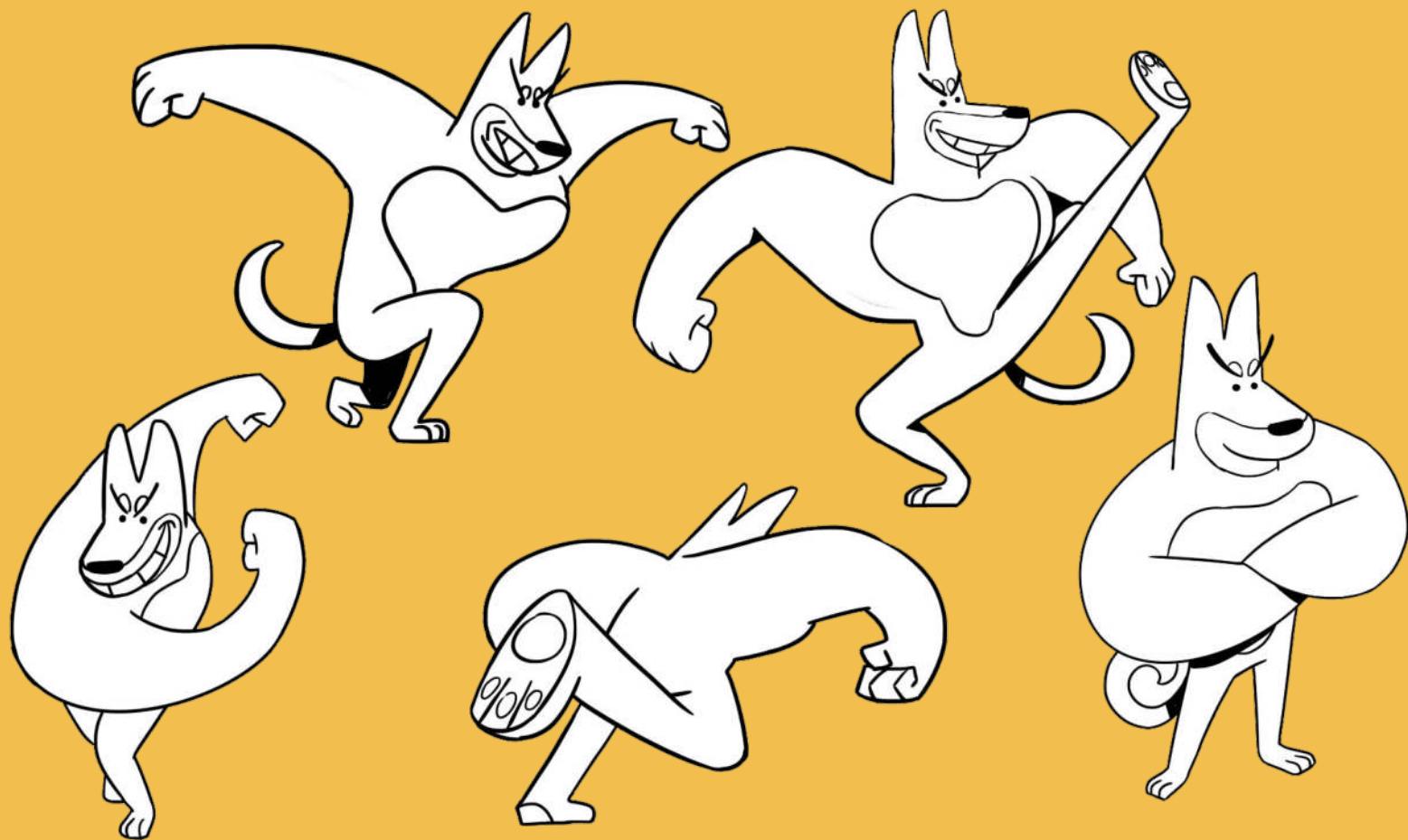


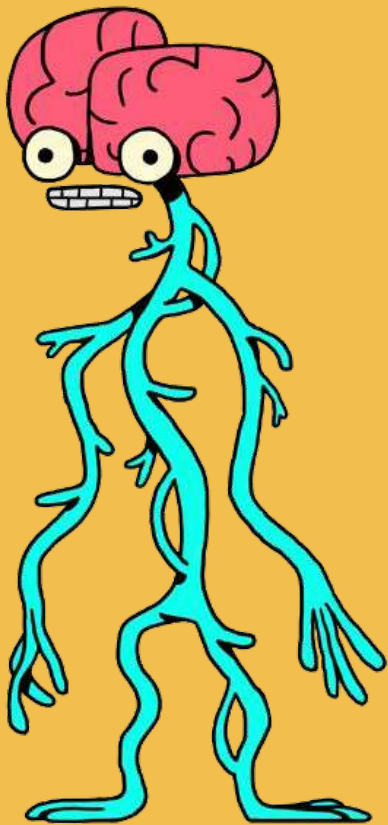
**TOGURO - YU YU HAKUSHO**



**REFERÊNCIA DE VOZ  
GUILHERME BRIGGS**







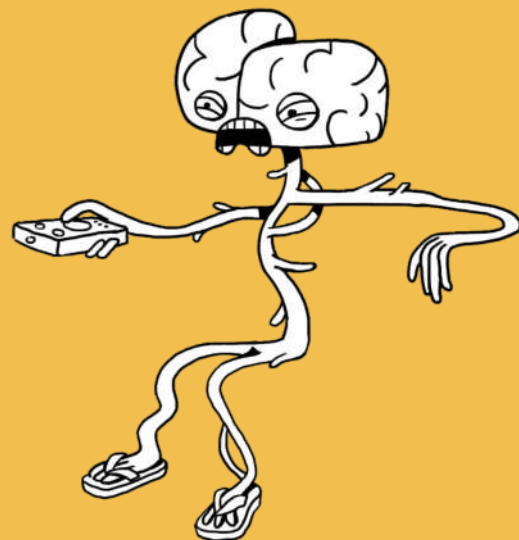
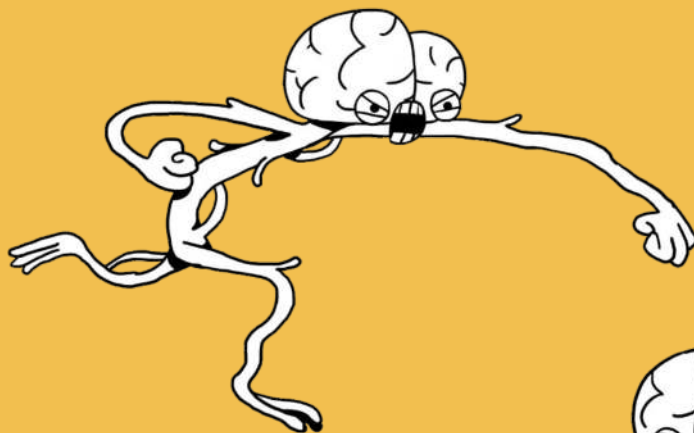
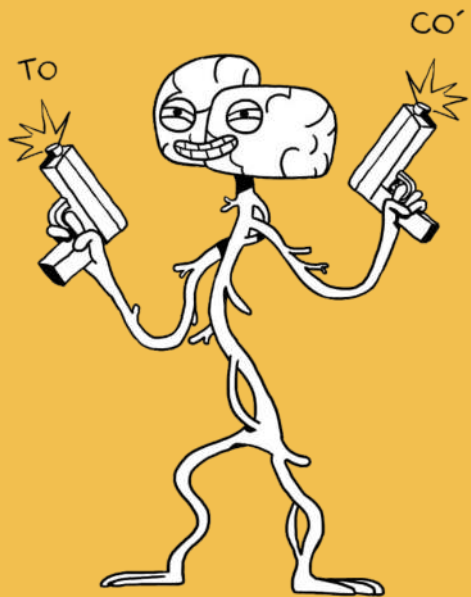
**SISTEMA NERVOSO**

**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**



# SINOPSES

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 VIOLÊNCIA 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](mailto:CONTATO@BUGBITE.COM.BR)**  
**[SILVAJOADESENHO@GMAIL.COM](mailto:SILVAJOADESENHO@GMAIL.COM)**



SP- 2021