



| Secretaria de  
Desenvolvimento Econômico

---

# Etec

Carapicuíba

Aline Palheta Fernandes  
Ana Clara Felix de Souza  
Gabriel Simplicio Morandi  
Giovanna Daniel Martins  
Vinicius dos Santos Nunes

**MADE IN BRASIL**

Carapicuíba - SP  
2022

Aline Palheta Fernandes  
Ana Clara Felix de Souza  
Gabriel Simplício Morandi  
Giovanna Daniel Martins  
Vinicius dos Santos Nunes

## **MADE IN BRASIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Multimídia da Etec de Carapicuíba, orientado pela professora Haydée S. P. Martins, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Multimídia.

Carapicuíba - SP  
2022

## RESUMO

A proposta desse trabalho é o desenvolvimento de um mangá de origem brasileiro, tratando de questões da vida do jovem e adolescente brasileiro. Através do mangá, apresentaremos uma temática de jogo RPG que será utilizada para fins de educação emocional e valorização da criatividade. O mangá tem como objetivo central, tratar problemas psicológicos de jovens, traumas, e questões de autoconhecimento.

As pesquisas apresentam um público de 16 – 20 anos que passam por situações pertinentes ao projeto; majoritariamente feminino.

Canais de distribuição em formato híbrido, tendo o mangá físico e o digital, e usando redes sociais como distribuição indireta. A distribuição será feita através de lojas online, escolas e faculdades e até mesmo em consultórios de psicologia, sendo usado como material de apoio.

### **Palavras-chave:**

Mangá, RPG, psicologia, brasileiro, folclore, emocional.

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	5
1.1. Problematização .....	5
1.2. Justificativa.....	5
1.3. Objetivo geral .....	5
1.3.1 Objetivo Específico .....	5
1.4. Pesquisa .....	6
1.4.1. Método De Pesquisa.....	6
1.4.2. Dados .....	7
1.4.3. Análise De Dados .....	11
2. DESENVOLVIMENTO .....	13
2.1. Referencial Teórico .....	13
2.1.1 Saúde psicológica.....	13
2.1.2. Entretenimento juvenil .....	14
2.2. Pré-Produção .....	15
2.2.1. Painel semântico.....	15
2.2.2. Storyboard .....	16
2.3. Pós-Produção .....	29
2.3.1. Instagram.....	29
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
4. BIBLIOGRAFIA.....	33

## **1. INTRODUÇÃO**

O “MADE IN BRASIL” é um mangá (quadrinho japonês) com temática RPG (onde os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativas). Tem como objetivo apresentar o mundo do RPG e trazer representatividades genuínas da realidade de jovens brasileiro, os fazendo sentir-se acolhidos.

### **1.1. Problematização**

A falta de representatividade vem sendo debatida cada vez mais, contudo os jovens não se identificam com determinados problemas que estão em pauta mais visível. Existe uma falta de recursos para que essa representatividade esteja em nosso meio, por meio do RPG nós iremos utilizar uma base cultural para que os problemas sociais sejam debatidos e vistos de frente pelos jovens.

### **1.2. Justificativa**

Em meio a tantos conflitos e decisões que a fase de transição de um adolescente para um adulto exige, jovens buscam um lugar onde possam se encaixar e fugir dos problemas da realidade. Visando isso, o projeto “Made in, Brasil” traz em si o mundo do RPG e a representação da realidade de muitos jovens, mostrando que eles não estão sozinhos e sendo um lugar de acolhimento e identificação.

### **1.3. Objetivo geral**

O projeto visa fazer com que os jovens que sofrem com algum preconceito (dentro ou fora de casa, ou problemas familiares e agressões em geral) se sintam confortáveis em bater de frente com essas questões e dar um amparo para que eles possam entender como fugir dessa realidade sem que pensem em modos “autodestrutivos”.

#### **1.3.1 Objetivo Específico**

Tendo em mente os preconceitos no Brasil, o mangá “Made in, Brasil” irá trazer essas problemáticas e ajudar uma minoria brasileira que não é pautada socialmente.

Problemas como:

- Racismo
- LGBTQI+fobia,
- Agressões familiares,
- Inseguranças,
- Xenofobia.

#### **1.4. Pesquisa**

A pesquisa foi baseada em artigos, teorias e pesquisas de alta confiança usadas para a criação de outras mídias de mesma relação. Também foi utilizado de formulários para embasar esse projeto.

##### **1.4.1. Método De Pesquisa**

Além de artigos, foram utilizados trabalhos de faculdade, TCC's e pesquisas bibliográficas online como base para a coleta de dados.

Google Academy e Scielo foram as ferramentas utilizadas como ponte para essas pesquisas. A técnica mais viável é a de documentação, onde as fontes são através de documentos e relatos de um grupo alvo.

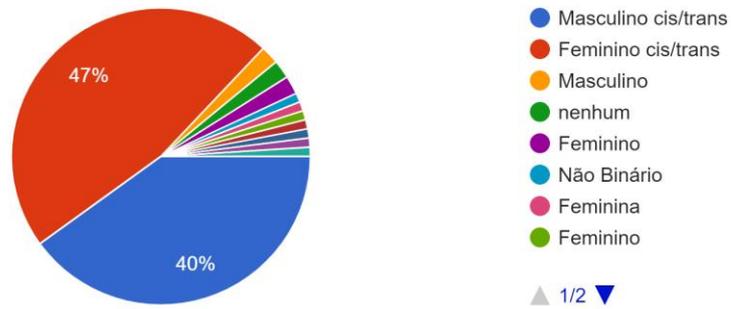
## 1.4.2. Dados

Com base em uma pesquisa direcionada, foi obtido como resultado:

### 1° Pesquisa

2 - Como você se identifica?

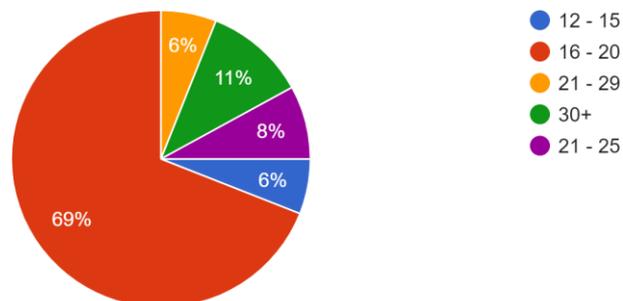
100 responses



Fonte: Pesquisa de mercado

3 - Sua idade.

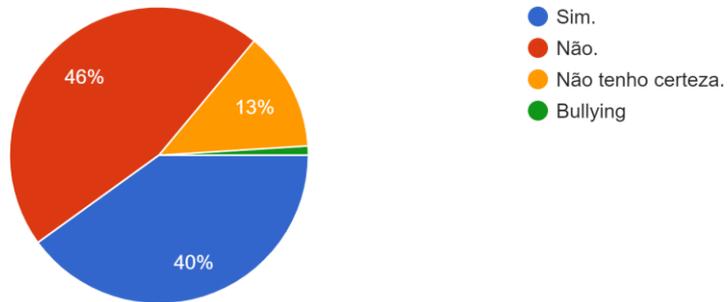
100 responses



Fonte: Pesquisa de mercado

6 - Você já sofreu /sofre preconceito? (racismo, LGBTQIA+fobia, xenofobia, entre outros)?

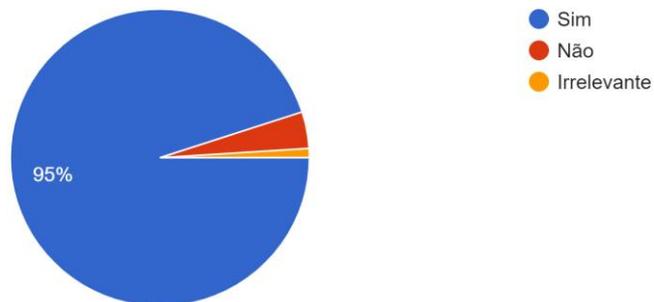
100 responses



Fonte: Pesquisa de mercado

11 - Você acha esse projeto relevante?

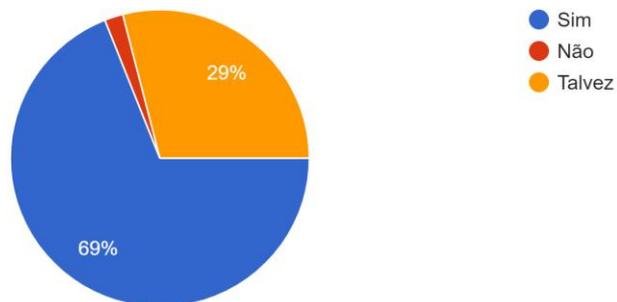
100 responses



Fonte: Pesquisa de mercado

12 - Você iria consumir esse projeto?

100 responses



Fonte: Pesquisa de mercado

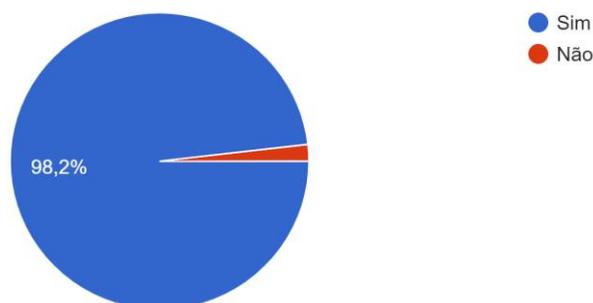
8 - Como esses problemas influenciam na sua vida?

- De forma negativa, atrasando minha vida em vários âmbitos.
- Causando ansiedade e outros problemas
- Psicologicamente, muito, de muitas formas.
- Desenvolver problemas comigo mesmo muitas vezes, o preconceito independente de qual, faz você se odiar não aos outros, e esse é o maior problema. Acho que passei muito tempo me odiando por não ser aceito do jeito que era de fato.
- Geraram traumas
- Trato na terapia os ataques de pânico que isso me causou
- Influenciam no meu eu em todos os relacionamentos, a falta de conversa quando vem algum problema, afastamento por medo de inseguranças.
- Me faz sentir mais retraída e sem ter algum familiar a que posso contar, apenas alguns da mesma idade que eu.
- Por causa do bullying perdi 2 anos de escola.
- Acabo não tendo segurança para poder "sair" do armário com meus familiares e demonstrar alguns interesses pessoas no meu dia a dia familiar

## 2° Pesquisa

Você gosta de Histórias em Quadrinho?

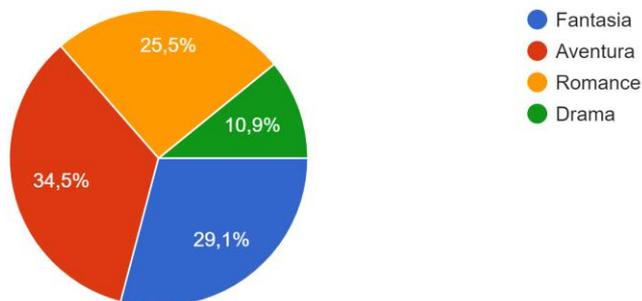
55 respostas



Fonte: MADE IN BRASIL

Qual gênero/tema você gosta?

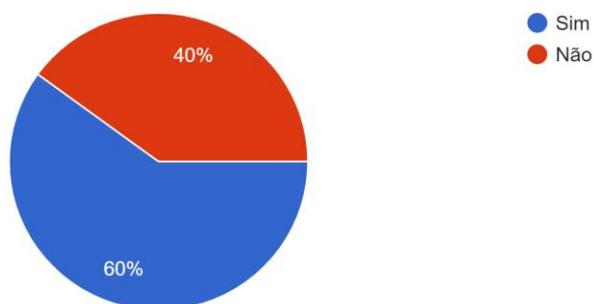
55 respostas



Fonte: MADE IN BRASIL

Você conhece algum mangá (história em quadrinhos) brasileiro?

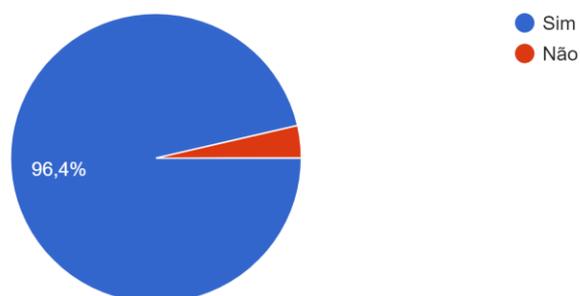
55 respostas



Fonte: MADE IN BRASIL

Você acha que é necessário que tenha algo que seja mais próximo dos jovens que fale sobre representatividade?

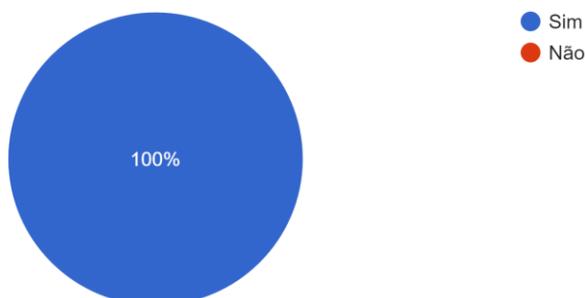
55 respostas



Fonte: MADE IN BRASIL

Você recomendaria uma História em Quadrinhos que trata de problemas psicológicos para algum jovem que passe algum tipo de problema do mesmo gênero?

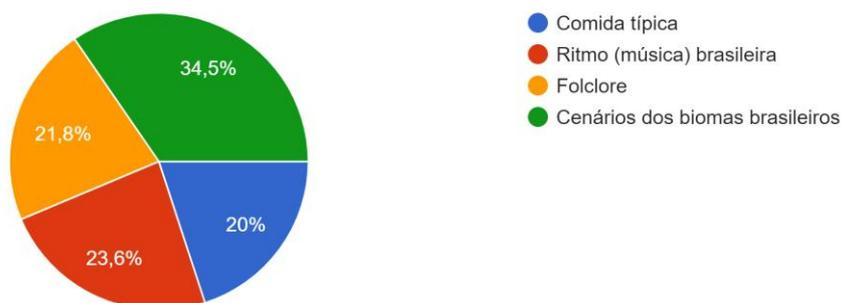
55 respostas



Fonte: MADE IN BRASIL

Em uma história brasileira, o que não pode faltar?

55 respostas



Fonte: MADE IN BRASIL

### 1.4.3. Análise De Dados

Os dados coletados mostram as ameaças da vida do jovem e adolescente, onde há problemas de desenvolvimento psicológicos, físicos ou cognitivos.

Os dados foram respondidos majoritariamente por um público feminino cis, onde foi visto uma grande dificuldade de compreensão sobre o que é trans e cis pelo público adulto.

Grande parte do nosso público não conhece histórias em quadrinhos de origem brasileira e, em sua maioria (aqueles que conhecem) tem preferência pelas histórias de aventuras.

Existe a necessidade do público para que tenha um canal de representatividade para jovens. E o ritmo brasileiro se mostra muito presente para que haja o desenvolvimento do mangá “Made in Brasil”.

## 2. DESENVOLVIMENTO

### 2.1. Referencial Teórico

O presente trabalho tem como referencial teórico sites e artigos sobre a saúde psicológica do jovem e adolescente. Também pegando referências sobre histórias em quadrinhos e formas de como determinada faixa etária se dispõe a elas.

Abaixo, as citações sobre os artigos e sites utilizados:

#### 2.1.1 Saúde psicológica

“O Brasil foi um dos 21 países que participaram do levantamento. Os primeiros dados divulgados apontam que 22% dos adolescentes e jovens brasileiros de 15 a 24 anos se sentem deprimidos ou têm pouco interesse em fazer as coisas. ”

“Estima-se que, no nível mundial, segundo dados da Organização Mundial de Saúde (OMS, 2003), cerca de 20% de crianças e adolescentes apresentam algum problema de saúde mental, situação que pode trazer consequências negativas a curto e longo prazo nas trajetórias de desenvolvimento dos indivíduos. No Brasil, o "Fórum Nacional de Saúde Mental Infanto-Juvenil" identificou como prioritárias ações voltadas para a prevenção e reversão da institucionalização de crianças portadoras de transtornos psiquiátricos. Portanto, para a efetivação dessas ações, o incremento de estudos sobre a saúde mental na infância e adolescência constitui-se como uma diretriz fundamental tanto dirigida para a prevenção como para a implementação de programas de atendimento. ”

“No Brasil, um inquérito epidemiológico detectou que 14,3% de adolescentes escolares de um município do Rio de Janeiro já pensaram em acabar com a sua própria vida (Assis, Pesce & Avanci, 2006), sendo escassos os trabalhos populacionais ou com amostras representativas que investiguem o estado geral da saúde mental nas populações [...]”

### 2.1.2. Entretenimento juvenil

“O estudo analisou relações entre adversidades da vida real de crianças desfavorecidas psicossocialmente e as adversidades da vida ficcional de personagens super-heróis, em suas fases pré-superpotência [...] Uma indexação foi realizada e verificou-se que a maioria dos super-heróis de visibilidade na cultura pop passou por adversidades similares às dos grupos de crianças em risco, tais quais: o abandono da família, violência doméstica e situações de abuso físico ou psicológico”.

“Tendo inúmeros gêneros para todos os gostos e idades, com histórias emocionantes e admiráveis, personagens que crescem com desenvolver da trama

e outros que se assemelham aos leitores, sonhos, fantasias, conquistas e aventuras. [...], mas hoje em dia é mais comum encontrar adultos que leem mangá, não porque têm uma mentalidade infantil, mas porque o mangá evoluiu ao ponto que, até os adultos possam também se interessar pelo conteúdo. ”

AMORIM, Ana Paula Sukiya de. *Gírias através do mangá: as possibilidades do aprendizado*. 2019. 61 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Língua e Literatura Japonesa) —Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

## 2.2. Pré-Produção

### 2.2.1. Pannel semântico

Composto por imagens e paleta de cores. Representa a aventura na floresta, onde acontecerá o maior foco por parte do enredo da História do Mangá “Made in Brasil”. Eventos como: criaturas do folclore brasileiro, templos e plantas mágicas. As cores quentes estão direcionadas a representar as criaturas folclóricas como, o Curupira e o Boitatá. Os tons esverdeados retratam a fauna e a flora da floresta amazônica brasileira.

As imagens compõem o primeiro e o segundo plano, dando a entender que ocorrerá uma longa jornada.

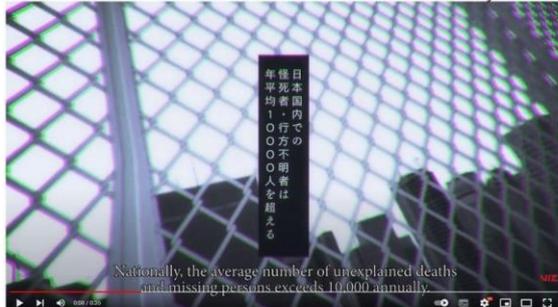


## 2.2.2. Storyboard

O storyboard do mangá trailer do Made In Brasil apresenta uma narrativa linear da história onde ocorre a demonstração dos personagens, cenários e aventuras.

### Cena 1

Duração 0:01



Cena da cidade exatamente desse ângulo e posicionamento. A grade deve estar quebrada e a cidade deve ser uma comunidade. A cena deve ser triste, passando o sentimento de dor e prisão

#### Palavras chaves:

-Tristeza  
-Prisão  
-Falta de pertencimento

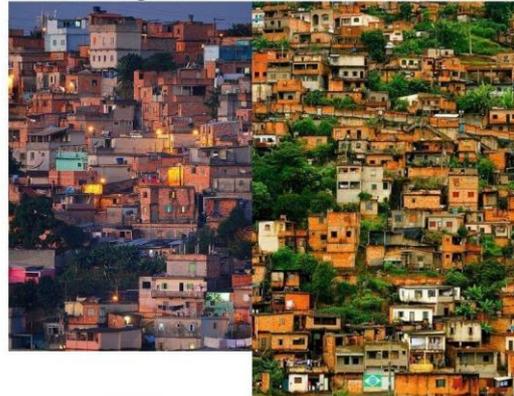
#### Efeito parallax

Cidade indo lentamente para trás e a grade indo da esquerda para a direita.

#### Câmera

Plano médio curto  
**Observação:**  
Fazer cidade e a grade em camadas diferentes

### Ref de imagem da cidade



Sugestão de paleta de cores (escolher uma para ser a cor das casas)

O mangá trailer inicia mostrando a cidade em uma comunidade brasileira. O layout do storyboard segue o seguinte padrão: Numeração da cena, descrição da cena, palavras chaves, efeito e/ou animação, plano de câmera, sugestão de paleta de cores, imagens de referência. Podendo ou não conter observações.

Na primeira cena, é mostrado todos os itens acima, trazendo um ar brasileiro e apresentando a cidade para quem está assistindo.

## Cena 2

Duração 0:01



Na cena deve ter a escola e trazendo essa iluminação que dará a mensagem de salvação. Local que trará o refúgio para eles.

Palavras chaves:

- Esperança
- Salvação
- Alívio

Câmera

- Plano Geral
- Zoom In

Observação:

Deve ser uma escola pública brasileira.

Ref de imagem da cidade

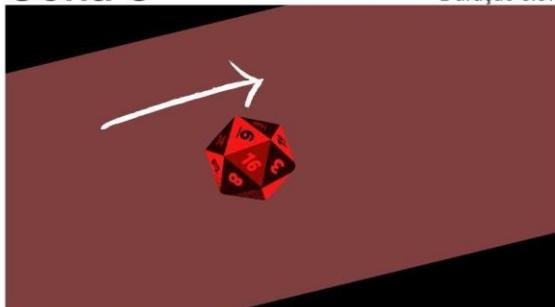


Sugestão de paleta de cores  
(escolher uma para o céu)

Na cena dois os mesmos elementos são utilizados para apresentar a escola, local em que se passa a história na vida real. As imagens trazem a escola como lugar onde eles se sentem livres para realizar a partida de RPG (Role-playing game), sendo uma escola estadual tipicamente brasileira.

## Cena 3

Duração 0:01



Na cena deve ter o fundo amadeirado representando uma mesa e o dado deve girar, saindo da esquerda e indo até a esquerda, caindo no N20.

Palavras chaves:

- Ação
- Começo
- Aventura

Câmera

- Plano Detalhe

Observação:

A música abaixa.  
o dado vai estar nas cores do logo.  
Fazer a mesa branca com textura de madeira

Ref de imagem da cidade



Sugestão de paleta de cores

A cena três ilustra o momento em que o RPG (Role-playing game) entra na vida dos

personagens, o dado entra girando e caí no número 20, simbolizando pontuação máxima para a próxima ação. O dado conta com as cores da bandeira do Brasil, trazendo os temas: jovens, aventura e identidade brasileira.

## Cena 4

Duração 0:01

Ref de imagem da cidade



**inserir animação de ref**

Na cena deve ocorrer o pulo do logotipo na batida da musica após o grave e continuar animada em sincronia com a batida

Palavras chaves:

-Brasil  
-Animação  
-Cores

Câmera

-Plano Geral

Observação:

Versão não oficial da  
marca, sujeito a  
mudanças



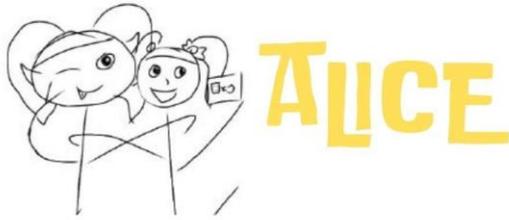
Sugestão de paleta de cores

A cena quatro exhibe o logotipo criado, onde as fontes e o dado trazem a essência do trabalho que são eles: a influência da cultura oriental com materiais como mangá e animes. O toque de RPG (Role-playing game), que é bastante abordado na história. Por fim, o toque brasileiro na fonte com o nome do país, além das cores da bandeira nacional brasileira. Made In Brasil é um trocadilho com o “Made In China” ou “Made In Japan”, muito comum em produtos importados da Ásia. Sendo assim, Made In Brasil fala de algo feito no Brasil, que trabalha sua cultura, costumes, folclores, perspectivas e arquitetura.

## Cena 5-

Duração 0:0\*

Ref de imagem da cidade



Na cena Alice esta interagindo com sua versão da vida real, uma na versão monocromática (amarelo) e versão mangá. O nome da personagem deve conter uma animação fluida e animada como a personagem. o fundo preto deve conter textura como nas referências

Palavras chaves:

-Sintonia  
-Animação  
-Alegria

Câmera

-Plano americano

Observação:

A animação deve vir de baixo e indo levemente pra cima, enquanto o nome vem de cima vai descendo, ou do lado esquerdo



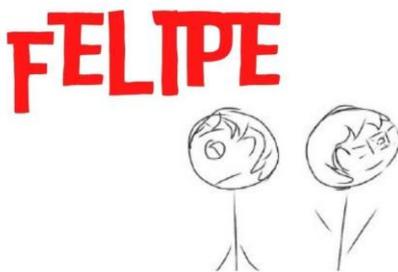
Sugestão de paleta de cores

A cena cinco, assim como as outras cenas, passam a ser apresentação de outros personagens. Alice é apresentada junto com sua versão fantasiosa tirando uma fotografia, trazendo animação e harmonia entre elas, tendo a cor amarela como predominante na fantasia, cor que define a personalidade de Alice.

## Cena 6-

Duração 0:0\*

Ref de imagem da cidade



Na cena Felipe esta com seu personagem da fantasia, eles se olham e sorriem, mostrando sintonia e confiança neles. A cena pega da cintura para cima

Palavras chaves:

-Sintonia  
-Parceria  
-Confidencialidade

Câmera

-Plano americano

Observação:

A animação deve vir da esquerda e sair pela direita da tela.



Sugestão de paleta de cores

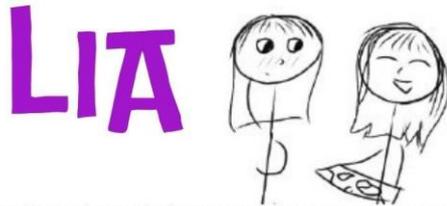
Na cena seis, Felipe é apresentado na cor vermelha, cor que representa bastante a personalidade apaixonante e impulsiva do rapaz. Felipe também é apresentado com seu personagem na versão fantasiosa, mostrando que o rapaz se

identifica com seu personagem, escondendo suas fraquezas e dores na realidade irreal.

## Cena 7-

Duração 0:0\*

Ref de imagem da cidade



Na cena Lia esta interagindo com sua personagem, mostrando da cintura pra cima e o mapa. Sua personagem é confiante e destemida.



Palavras chaves:

-Sintonia  
-Animação  
-Alegria

Câmera

-Plano americano

Observação:

A animação deve vir da direita para a esquerda



Sugestão de paleta de cores

Apesar de Eliane ter uma personalidade tímida, sua personagem mostra-se amigável e com os traços gentis e acolhedor da garota. A cor roxa traz a delicadeza e sensibilidade que são características fortes de Lia.

## Cena 8-

Duração 0:0\*

Ref de imagem da cidade



Na cena Ravi tem sua versão real escondida em sua capa por uma transição, dando Zoon In na capa dele



Palavras chaves:

-Sintonia  
-Escudo  
-Segredo

Câmera

-Plano Inteiro

Observação:

A animação da versão com capa deve ir para a esquerda e a da vida real para a direita.



Sugestão de paleta de cores

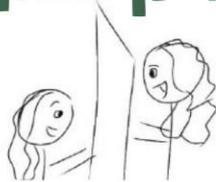
Ravi chega na cena oito, onde é exibido a tristeza, porém calma que Ravi reflete em seu personagem. A transição do fantasioso para o real também mostra que Raiva usa a fantasia para fugir do mundo real e ser quem ele realmente quer.

## Cena 9-

Duração 0:0\*

Ref de imagem

# GABRIELA



A cena contém dois traços sendo o que retrata o fantasioso monocromático como a tipografia. Gabi está se olhando pelo espelho e tentando atravessá-lo, mostrando como usa o RPG de para ser quem realmente gostaria



### Palavras chaves:

- Alegria
- Pertencimento
- Identificação

### Animação

Gabi real se inclinando para o espelho, tentando entrar

### Câmera

-Plano americano

### Observação:

traços e cores diferentes para cada realidade.

Sugestão de paleta de cores  
+ paleta do personagem

A cena nove apresenta Gabriela e como a garota se encontra nessa fantasia, trazendo uma paleta mais escura atrás o tom reservado e inseguro, tendo oposto a questão da esperança que o verde também representa esperança.

## Cena 10

Duração 0:01



Na cena, os personagens estarão olhando para o horizonte e preparados para a ação. Os personagens estarão de cospobre

### Palavras chaves:

- Amizade
- Pertencimento
- União

### Animação

Roupas e cabelos para a esquerda (como se estivesse batendo vento)

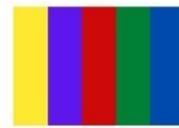
### Câmera

- Plano geral
- a camera deve ir da direita para a esquerda, dando atenção aos pers

### Observação:

O fundo pode conter efeitos de reticula e/ou pincéis, a escolha do ilustrador

Ref de imagem



Paleta dos personagens (para efeito ou algo relacionado)

A cena dez apresenta os personagens em um momento épico e como equipe, exibindo seus personagens e classes que eles escolheram. Trazendo um sentimento de união e trabalho em equipe.

## Cena 11

Duração 0:0\*



Cena da cidade exatamente desse ângulo e posicionamento. O boitatá deve olhar e atacar a câmera. (Ou apenas Zoom In na boca) Fazer o boitatá preto e branco, mas com um pouco de verde no corpo e as chamas do corpo com as pontas avermelhadas

### Palavras chaves:

- Ação
- Susto
- Curiosidade

### Animação

Movimentação do corpo (lentamente) e das chamas do corpo

### Câmera

- Plano Americano

### Observação:

Fazer o boitatá preto e branco, mas com um pouco de verde no corpo e as chamas do corpo com as pontas avermelhadas

Ref de imagem



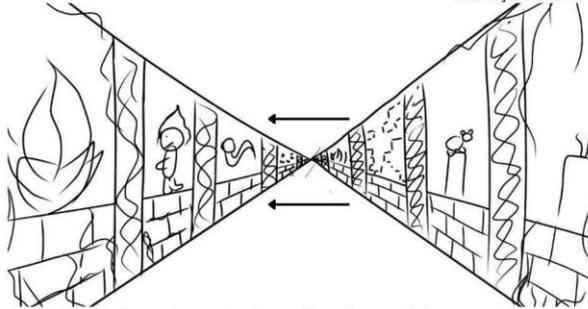
Sugestão de paleta de cores

Aqui temos a apresentação do primeiro ser do folclore e inimigo que será apresentado, o Boitatá. Ele é o guardião do templo onde toda a aventura vai ocorrer

e sua aparição acontece com a criatura atacando câmera e vindo na direção do telespectador.

## Cena 12

Duração 0:02



Cena da cidade exatamente desse ângulo e posicionamento. câmera deve avançar no corredor, após o som, as paredes vão se modificar, indicar o movimento giratório do templo. (Mudança do movimento do ponto de fuga para a esquerda, dando a impressão de giro).

**Palavras chaves:**

- Segredos
- Mistérios
- Aventura
- Descobertas

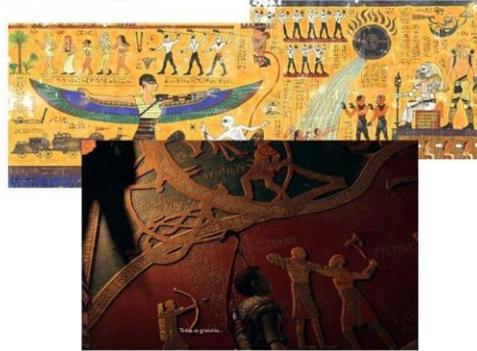
**Observação:**

Som de porta pesada sendo arrastada, indicando o movimento do templo.

**Câmera**

- Plano geral
- Zoom in

Ref de imagem



Sugestão de paleta de cores (para efeito ou algo relacionado)

A cena doze também é uma apresentação, porém da parte interna do templo e do movimento de rotação do mesmo. As paredes possuem desenhos das criaturas que habitam o local e contam um pouco sobre seu modo de ataque e aparência, tendo como inspirações hieróglifos do Egito Antigo.

## Cena 13

Duração 0:02



Cena da planta de frente em m plano geral câmera inclinada com na referência e atacando os personagens que estão prontos para enfrenta-la. Câmera indo na direção dela para enfrentar

**Palavras chaves:**

- Aventura
- Medo
- Ação

**Câmera**

- Plano geral
- Zoom in

**Observação:**

Posicionamento dos personagens indicado por: ●

Ref de imagem



Sugestão de paleta de cores (para efeito ou algo relacionado)

A planta que ataca nossos heróis nessa cena é inspirada na flor de açaí, muito conhecida e consumida pelos brasileiros.

## Cena 14



Cena da cidade exatamente desse ângulo e posicionamento. Felipe deve estar no centro e o foco da cena deve estar no dado no centro da mesa.

Ref de imagem



Palavras chaves:

- Tensão
- Fraternidade
- Mistério
- Ansiedade

Câmera

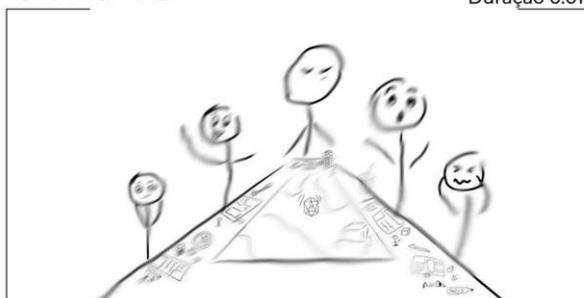
- Plano geral
- Zoom out

Observação:

Os personagens devem estar usando cospobre de seus personagens do RPG

A cena catorze, além de ser a cena da capa do mangá, é também uma cena que apresenta o RPG (Role-playing game) na vida real com os personagens fazendo cosplay de seus personagens na fantasia. A cena tensa traz diferentes sentimentos, principalmente a ansiedade de saber o resultado do dado ao centro, fazendo referência a uma cena icônica na série Stranger Things.

## Cena 15



Essa cena passar a ser uma transição da anterior para a próxima. Os personagens começarão a ficar desfocados e distorcidos, trazendo o efeito de sair da realidade, indo o foco para o Felipe que está no centro.

Palavras chaves:

- Confusão
- Desconexão da realidade
- Inquietude

Efeito distorção

O efeito de distorção deve ser feito assim como na referência, porém diminuindo a saturação das cores das linhas até ficarem brancas

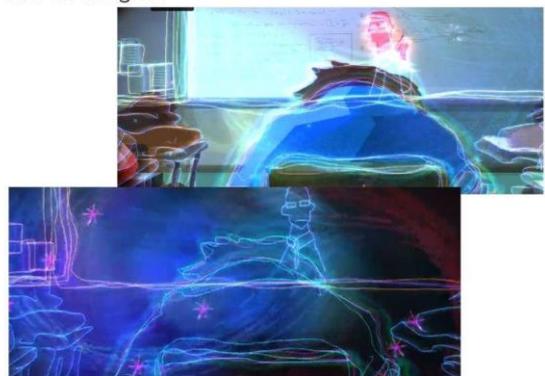
Câmera

- Plano geral
- Zoom in

Observação:

Linhas devem ser inquietas e agitadas

Ref de imagem



Sugestão de paleta de cores

Já na cena quinze temos um momento de transição e distorção de realidade, tendo o foco no personagem Felipe e seu passado, tomando realidade que atormenta o jovem e a razão pela qual ele usar o RPG (Role-playing game) como refúgio.

## Cena 16-

Duração 0:02



Cena mostra como Felipe se sente em relação ao flashback. As linhas já estão em sua maioria claras, podendo conter algumas com pouca saturação. A cena será animada, onde as correntes o prendem e o fundo se movimenta de forma hipnótica.

**Palavras chaves:** Efeito parallax  
 -Pânico  
 -Prisão  
 -Fuga  
 -Dor

O efeito parallax no fundo em forma de espiral, hipnotizando discretamente e as correntes agitadas em volta do Felipe que pouco se mexe

**Observação:**  
 o Zoom in deve ir em direção a testa dele. A cena começa depois que a música parar totalmente.

**Câmera**  
 -Primeiríssimo primeiro plano  
 - Zoom in



Sugestão de paleta de cores

Ref de imagem



Nessa cena, temos Felipe e os pensamentos que o atormentam. A cena toma um tom e contraste totalmente diferentes e escuros, apresentando a drama e tensão da situação.

## Cena 17-

Duração 0:04



Na cena, a tela estará preta e após o som de tiro, o braço aparece caindo no chão por partes (primeiro o cotovelo e por fim a mão) o sangue começa a se espalhar calmamente. Onde estão as aspirais começam devagar e se agitam e espalham mais após o som do tiro.

**Palavras chaves:** Animação das linhas  
 -Violência  
 -Gatilho  
 -Perda  
 -Adrenalina

As linhas ficam agitadas e pulsantes após o tiro, elas tomarão toda a tela para a próxima cena. O sangue se espalha calmo como ondas do mar.

**Observação:**  
 A mão deve estar nesse posicionamento, porém de frente.

**Câmera**  
 -Plano médio curto



Sugestão de paleta de cores

Ref de imagem



A cena dezessete apresenta uma cena forte do passado do Felipe onde seu pai acaba falecendo. A trilha sonora nesse momento é inexistente e um silêncio

profundo toma o ambiente, que por fim ecoa o som de tiro. As linhas calmas se agitam na tela como a adrenalina do personagem.

### Cena 18 -

Duração 0:02



As linhas da cena anterior vão desenhar essa cena onde Felipe esta tentando acordar, o rosto deve ter uma leve animação onde ele tenta abrir os olhos, mas não consegue.

**Palavras chaves:**

- Fuga
- Prisão
- Pesadelo
- Terror

**Câmera**

- Primeiríssimo primeiro plano

**Observação:**

a música ainda não voltou, som de respiração pesada e agitada.



Sugestão de paleta de cores

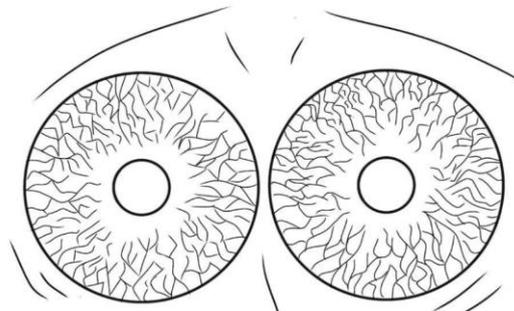
Ref de imagem



Aqui vemos Felipe tentando acordar desse flashback e buscando voltar a sua realidade e seus amigos. Nessa sequência, é possível notar o tom de terror que vem quebrar a clima de aventura e trazer uma face diferente que também será trabalhado no mangá.

### Cena 19 - De volta a realidade

Duração 0:03



Felipe abrindo os olhos assustado e voltando pra aventura, a cena deve ter foco nos olhos e as linhas de tensão na esclera (parte branca do olho), as linhas devem ser animadas recuando para a borda de origem.

**Palavras chaves:**

- Alívio
- Pós adrenalina
- Despertar

**Câmera**

- Primeiríssimo primeiro plano
- Zoom out

**Observação:**

As linhas estarão bem próximas a íris e devem recuar. Um som de suspiro aliviado, 1s de silêncio e a música deve voltar.



Sugestão de paleta de cores

Ref de imagem



Felipe consegue acordar e voltar a sua realidade, mesmo estando atormentado e ofegante.

A cena dezenove apresenta a volta do padrão utilizado, indicando a volta a realidade dos personagens.

## Cena 20-

Duração 0:01

Ref de imagem



As palavras aparecem e vão se afastando em direção a borda (efeito afastar do canva)

Palavras chaves:

- Tesouro
- Cultura
- Aventura

Câmera

- Primeiríssimo primeiro plano
- Zoom in

Observação:

Fazer cidade e a grade em camadas diferentes



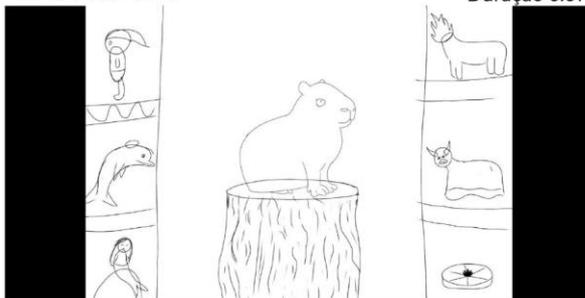
Sugestão de paleta de cores

Na cena vinte, temos o nome do tesouro que os personagens então buscando em sua aventura em uma animação que atrai a curiosidade do telespectador.

## Cena 21-

Duração 0:01

Ref de imagem



A cena exibe a capivara dourada e ao redor madeiras talhadas com as outras lendas do folclore.

Palavras chaves:

- Tesouro
- Cultura
- Aventura

Câmera

- Plano conjunto
- Zoom in

Observação:

as bordas pretas devem ser preenchidas pela continuação do cenários



Sugestão de paleta de cores (para efeito ou algo relacionado)



E na cena vinte e um, temos o cenário onde fica o tesouro. Aqui temos referências ao Indiana Jones e aos outros mitos do folclore brasileiro, como; Saci, Boto cor-de-rosa, lara, Mula sem cabeça, Bumba meu boi e a lenda da vitória-régia.

## Cena 22

Duração 0:02



A cena vai mostrar uma parte do curupira, com seus cabelos com as chamas animadas, a música acaba com uma batida de tambor e um assobio e som de flecha sendo atirada. O fundo deve ser a parede de pedra e vinhas do templo com o foco no cabelo em chamas.

Palavras chaves:

- Anseio
- Curiosidade
- Surpresa

Câmera

- Primeiríssimo primeiro plano

Observação:

- assobio e barulho de flecha e tela preta

Ref de imagem



Sugestão de paleta de cores

A cena vinte e dois apresenta o Curupira, útil e principal inimigo dos aventureiros. A cena apresenta seus cabelos flamejantes do guardião da Capivara Dourada, com o som de brasa, seguido pelo som de flecha e um assobio tipo do Curupira.

## Cena 23-

Duração 0:05



A cena vai apresentar um mockup do livro principal e das outras edições do mangá

Palavras chaves:

- Apresentação
- Marca
- Cor

Câmera

- Plano geral

Observação:

- Deve conter as cores da marca

Ref de imagem



Sugestão de paleta de cores

O mangá trailer finaliza com um mockup de apresentação da capa das outras edições, tendo foco na edição que foi apresentada no vídeo.

## 2.3. Pós-Produção

### 2.3.1. Instagram

Imagens para post do Instagram do projeto:

Figura 1 – Resumo e apresentação do projeto

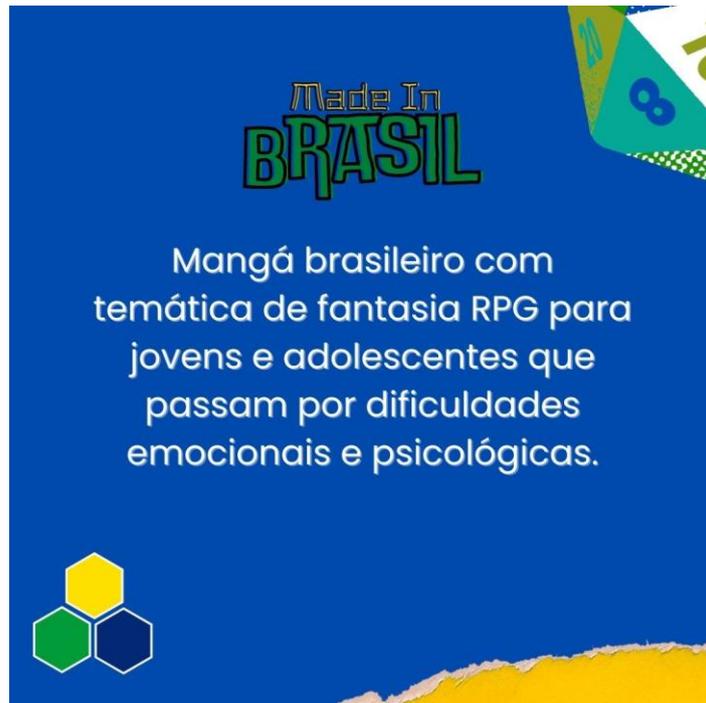


Figura 2: apresentação da personagem Gabriela



Figura 3: Apresentação do personagem Felipe



Figura 4: Apresentação da personagem Alice



Figura 5: Apresentação do personagem Ravi



# RAVI

17 anos

Ravi, não provém da visão de um olho desde que nasceu, acaba de terminar a fase de colegial em sua vida e começa a se preparar para sua vida adulta. Sua família tem um problema financeiro complicado com seu pai alcoólatra, logo após a morte de sua mãe, o pai de Ravi ficava pior a cada dia, afetando sua autoconfiança com certos comentários e ações durante seu dia a dia.

Garoto albino, com problemas de autoestima.

RPG: mestre da mesa

Figura 6: Apresentação da personagem Lia



# LIA

17 anos

História: Lia está no 3º ano do ensino médio, ela sofre violência física e mental em casa pelos seus pais, causando insegurança, e por essa razão tem muito medo de assumir a posição de liderança.

Aconselhada pela sua tia, pela qual tem muito afeto, ela resolve entrar em um clube escolar para se dar uma chance a criar amizades e lidar com seus medos.

RPG: Druida, maior constituição.



### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral do presente trabalho foi desenvolver um mangá brasileiro, a fim de promover mais criatividade para lidar com os problemas psicológicos do jovem e adolescente brasileiro. Com a finalidade de contribuir com movimentos de representatividade e ajudando aqueles que sofrem com alguma negligência doméstica. O mangá também contribui para a valorização do folclore brasileiro e a cultura, promovendo mudanças positivas e um futuro melhor.

As hipóteses levantadas foram confirmadas, a negligência familiar sobre as doenças psicológicas causa problemáticas a longo prazo nas atividades diárias do jovem ou adolescente em formação. Dito isso, a implementação de um meio de comunicação juvenil pode ser uma iniciativa para um futuro com uma diminuição de taxas de suicídio e automutilação como amparo. O mangá "Made in, Brasil", é um projeto novo e recente, com isso existem editoras e mangás com maior espaço no mercado, entretanto, possui o diferencial em atender o nicho psicológico, especificamente. Na pesquisa de mercado foi comprovado pelo público que se interessariam por esse mangá e mais outras questões que foram respondidas. A pesquisa de mercado contribuiu para enxergarmos em detalhes nossos pontos fortes, pontos fracos, oportunidades e ameaças, podendo assim, reajustar, perceber e mudar aspectos do projeto. Por fim, todos os pontos estudados para a criação do projeto do mangá "Made in, Brasil", foram de extrema importância para ter um conhecimento do nicho e assim, colocá-lo em prática.

Pós-produção com um trailer de apresentação da história base com cenas pertinentes à história e cenas presentes no mangá.

#### 4. BIBLIOGRAFIA

Saúde mental de Crianças e Adolescentes:

<<https://saude.abril.com.br/mente-saudavel/saude-mental-de-criancas-e-adolescentes-piorou-na-pandemia-alerta-unicef/>>. Acesso em: 23 de ago. de 2022.

<<https://www.scielo.br/j/pusf/a/jMLcpJqkvkNjPnHX9qGgsDd/?lang=pt&format=html>>. Acesso em: 24 de ago. de 2022.

<<https://www.scielo.br/j/ptp/a/VTBVG9tQddSz3s67vmfmD4g/?format=pdf&lang>>. Acesso em: 24 de ago. de 2022.

Entretenimento Juvenil:

<[https://www.academia.edu/36044249/os\\_super\\_her%C3%93is\\_das\\_hist%C3%93rias\\_em\\_quadinhos\\_como\\_recursos\\_para\\_a\\_promo%C3%87%C3%83o\\_de\\_resili%C3%84ncia\\_em\\_crian%C3%87as\\_e\\_adolescentes\\_em\\_situa%C3%87%C3%83o\\_de\\_risco](https://www.academia.edu/36044249/os_super_her%C3%93is_das_hist%C3%93rias_em_quadinhos_como_recursos_para_a_promo%C3%87%C3%83o_de_resili%C3%84ncia_em_crian%C3%87as_e_adolescentes_em_situa%C3%87%C3%83o_de_risco)>. Acesso em: 25 de ago. de 2022.

AMORIM, Ana Paula Sukiya de. Gírias através do mangá: as possibilidades do aprendizado. 2019. 61 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Língua e Literatura Japonesa) —Universidade de Brasília, Brasília, 2019.