

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS CURITIBA – SEDE CENTRAL
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL

ELIDIANY ANDREIA DE OLIVEIRA DO AMARAL

**ANIMAÇÃO EM *MOTION GRAPHICS* PARA A PREVENÇÃO
DO *BULLYING* EM ESCOLAS BRASILEIRAS**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA
2018

ELIDIANY ANDREIA DE OLIVEIRA DO AMARAL

**ANIMAÇÃO EM *MOTION GRAPHICS* PARA A PREVENÇÃO
DO *BULLYING* EM ESCOLAS BRASILEIRAS**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho Conclusão de Curso 2 do curso de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientador: Prof^a Elisangela Lobo Schirigatti

CURITIBA
2018



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Curitiba
Diretoria de Graduação e Educação Profissional
Departamento Acadêmico de Desenho Industrial

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO 115

ANIMAÇÃO EM MOTION GRAPHICS PARA A PREVENÇÃO DO BULLYING EM ESCOLAS BRASILEIRAS

por

Elidiany Andreia De Oliveira Do Amaral – 1774921

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no dia 04 de julho de 2019 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A aluna foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof. Líber Eugenio Paz (Dr.)
Avaliador Indicado
DADIN – UTFPR

Prof. Leonardo Adolfo Sandim Kretzschamar (MSc.)
Avaliador Convidado
DADIN – UTFPR

Profa. Elisangela Lobo Schirigatti (Dra.)
Orientadora
DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus que permitiu que tudo isso acontecesse, por estar sempre ao meu lado me fortalecendo e me amparando diante das dificuldades.

A Universidade Tecnológica Federal do Paraná, pela oportunidade de fazer o curso.

À professora Elisangela Lobo Schirigatti e ao Prof. Me. Felipe Ganzert Oliveira, pela orientação, apoio e confiança.

Aos meus pais e minha irmã, pelo apoio incondicional, amor e incentivo.

Ao meu esposo Bruno Rodrigues que me acompanha desde o início dessa jornada e sempre acreditou em mim e não mediu esforços para me ajudar.

À Fernanda Finkler Lachosk que está comigo desde o primeiro semestre na Universidade, sempre me ajudando e me apoiando.

À Priscilla Souza Camargo, pela disponibilidade e por ajudar e participar do projeto.

À todos que diretamente e indiretamente me ajudaram, apoiaram e acompanharam ao longo do meu trajeto na Universidade. Esse projeto só pode ser concluído com a participação de vocês.

RESUMO

Oliveira do Amaral, Elidiany Andreia. **Animação em *motion graphics* para a prevenção do *bullying* em escolas brasileiras.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso - Curso superior de Tecnologia em Design Gráfico, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba .

Esta pesquisa possui dados do projeto intitulado “Animação em *motion graphics* para a prevenção do *bullying* em escolas brasileiras.”, com o propósito de trazer o conhecimento e alertar a pais e professores sobre esse problema que atinge principalmente crianças e adolescentes, auxiliando no combate e na prevenção desses atos violentos. Utilizando a animação como meio de comunicação, com a intenção de despertar a curiosidade e o interesse do espectador de uma forma mais leve e de fácil compreensão. Será feito nesta pesquisa estudos sobre o assunto, desenvolvimento de roteiro, *storyboard*, trilha sonora, narração e animação.

Palavras-chave: *Bullying*. Animação 2d. Design. *Bullying* nas escolas. *Motion graphics*. *animação flat*. *motion design*.

ABSTRACT

Oliveira do Amaral, Elidiany Andreia. **Animation in motion graphics for the prevention of *bullying* in Brazilian schools.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso - Curso superior de Tecnologia em Design Gráfico, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba .

This research has data of the project entitled "Animation in motion graphics for the prevention of *bullying* in Brazilian schools.", With the purpose of bringing knowledge and alert parents and teachers about this problem that mainly affects children and adolescents, assisting in the fight and in the prevention of such violent acts. Using animation as a means of communication, with the intention of arousing the curiosity and interest of the viewer in a light and easy to understand. Will be done in this research studies on the subject, script development, *storyboard*, soundtrack, narration and animation.

Keywords: *Bullying*. Animation 2d. Design. *Bullying* in schools. animation flat. motion

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 OBJETIVO GERAL	8
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
1.3 JUSTIFICATIVA	9
1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO	11
1.5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	11
1.5.1. Definição e componentes do problema	13
1.5.2 Coleta de dados	13
1.5.3 Análise de dados	13
1.5.4 Criatividade	14
1.5.5 Experimentação e Modelos	16
1.5.6 Verificação	16
1.5.7 Solução e conclusão	16
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
2.1 O <i>BULLYING</i>	17
2.1.1 As vítimas	18
2.1.2 Os agressores	19
2.1.3 Os espectadores	20
2.1.4 As consequências	20
2.1.5 O <i>bullying</i> no Brasil	21
2.1.6 Como acabar com o <i>bullying</i> nas escolas?	25
2.2 A ANIMAÇÃO	26
2.2.1 Motion graphics	27
2.2.2 Estilos de <i>Motion graphics</i>	32
2.2.3 Princípios da animação	35
3. ANÁLISE DE DADOS	45
3.1 ANÁLISE DE SIMILARES	45
3.1.1 Análise de vídeos sobre o tema <i>bullying</i>	45
3.1.2 Análise de animações em <i>motion graphics</i> no estilo <i>flat</i>	50
3.2 PÚBLICO-ALVO	54
4 CRIATIVIDADE	56
4.1 ROTEIRO	56
4.1.1 Story line	56
4.1.2 Sinopse	56
4.1.3 Roteiro Literário	56

4.2 <i>STORYBOARD</i>	57
4.3 ÁUDIO PILOTO	59
4.4 DESIGN.....	59
4.4.1 Paleta Cromática	59
4.4.2 Tipografia.....	61
4.4.3 Escolha de fundos	63
4.4.4 Personagens.....	64
5 EXPERIMENTAÇÃO E MODELOS.....	66
5.1 TESTES.....	66
5.2 ILUSTRAÇÕES	66
5.2 Rigging	68
5.3 Animação.....	69
5.4 Exportação	73
5.5 SONOPLASTIA	73
5.5.1 Narração.....	74
5.5.2 Música	74
5.5.3 Efeitos sonoros	75
6 VERIFICAÇÃO	76
6.1 SUGESTÃO DE QUESTIONÁRIO.....	76
7. SOLUÇÃO E CONCLUSÃO.....	78
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
REFERÊNCIAS	80
APÊNDICE A: <i>STORYBOARD</i>	85
APÊNDICE B: Sinopse.....	87
APÊNDICE C: Roteiro Literário	88
APÊNDICE D: Personagens - Vítima	93
APÊNDICE E: Personagens - Agressor.....	94
APÊNDICE F: Personagens – Espectador	95

1 INTRODUÇÃO

As brincadeiras entre alunos são normais e fazem bem para o seu desenvolvimento na escola, mas quando a diversão se transforma em algo que fere e que causa sofrimento, o que era visto como brincadeira se transforma em um pesadelo provocando até mesmo transtornos psicológicos. É triste pensar que infelizmente jovens e crianças continuam sofrendo por causa do *bullying*, muitos até mesmo sem entender a sua causa. Um tema que já é abordado em sala de aula de nome conhecido mas que infelizmente não é compreendido.

De acordo com as pesquisas do IBGE (2015) o número de casos nas escolas brasileiras crescem assustadoramente, um a cada dez jovens sofrem *bullying* nas escolas. Em 2018 entrou em vigor a lei 13.663/2018 onde as escolas possuem o dever de proporcionar medidas de conscientização, prevenção e combate a todos os tipos de violência nas escolas, ocasionando a cultura da paz no ambiente escolar. (SENADO NOTÍCIAS, 2018).

Combater o *bullying* nas escolas pode até ser uma tarefa muito cansativa e difícil, é preciso buscar maneiras de abordar esse tema no ambiente escolar e familiar auxiliando na sua prevenção. (SILVA, 2015).

Dessa forma, quanto mais meios de apresentar o problema existirem, mais fácil será a sua identificação e prevenção, evitando os transtornos aos jovens e crianças. (SILVA, 2015). O presente projeto apresenta o seguinte desafio: elaborar um projeto gráfico audiovisual direcionado aos pais e professores que contribua na prevenção do *bullying* nas escolas brasileiras.

1.1 OBJETIVO GERAL

Criar uma animação bidimensional no estilo *motion graphics* com a finalidade de alertar pais e professores sobre os transtornos que o *bullying* pode causar e a importância da atenção e dedicação da família diante desse fenômeno.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

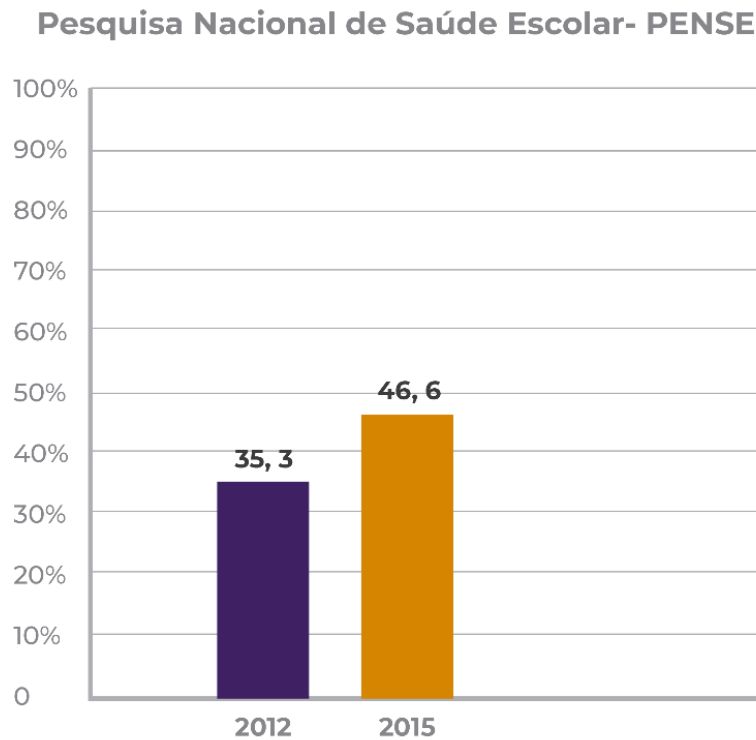
- Identificar os principais fatores relacionados ao *bullying*
- Descrever o processo produtivo de uma animação
- Analisar projetos similares existentes sobre *bullying*
- Desenvolver uma animação sobre *bullying* no estilo *motion graphics*
- Avaliar a animação produzida com profissionais de psicologia

1.3 JUSTIFICATIVA

O *bullying* é um problema mundial, que atinge meninos e meninas nas escolas todos os dias. (SILVA, 2015). Programas antibullying vêm sendo desenvolvidos para a prevenção do fenômeno nas escolas, assim como séries e filmes que abordam esse tema. De acordo com os dados, as agressões continuam aumentando isso ocorre por motivo de falhas na identificação do problema, falta de conhecimento, acompanhamento e também por rejeição do *bullying*. (SILVA, 2015).

A pesquisa do IBGE (figura 1) aponta que os casos de *bullying* estão crescendo constantemente nas escolas brasileiras, quase a metade dos alunos entrevistados comentam que já sofreram algum tipo de *bullying* nas escolas. Em 2012, eram 35,3% dos alunos que haviam sofrido, já em 2015 a porcentagem aumentou para 46,6%. (JORNAL HOJE, 2016).

Figura 1- Pesquisa do IBGE – PENSE (2015)



Fonte: A autora (2019)

A escolha da animação vem com a intenção de que ela se torne uma ferramenta de aprendizagem que possa esclarecer pontos que ajudem na identificação e prevenção do *bullying*, utilizando uma linguagem que combina escritas, sons, cores e imagens com o objetivo de atrair o espectador de maneira rápida e de fácil compreensão. Segundo Fiscarelli e Fiscarelli (2011):

O grande papel de um objeto de aprendizagem é tornar o processo mais lúdico e interativo, facilitando a compreensão dos fenômenos estudados e consequentemente auxiliando a prática docente. (FISCARELLI, FISCARELLI 2011, p.187).

O *motion graphics* é uma técnica de animação que possui a facilidade de explicar o assunto abordado rapidamente de forma efetiva, transmitindo informações de modo visual e oral, fazendo com que a mensagem seja gravada facilmente pelo espectador. (ROCK CONTENT, 2017).

Portanto, será de grande apoio o desenvolvimento de um projeto de animação no estilo *motion graphics* acessível que contribua na prevenção do *bullying* nas escolas.

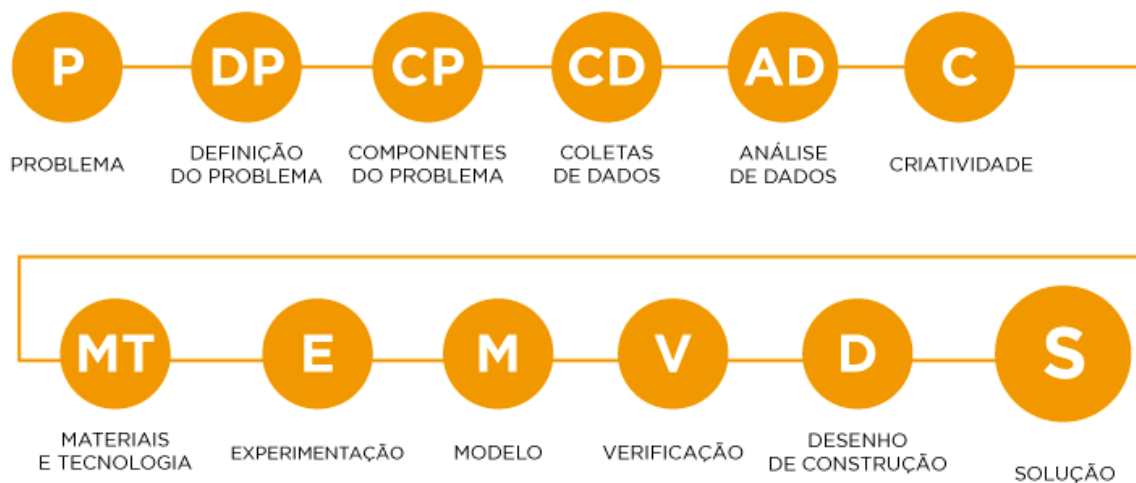
1.4 ESTRUTURA DO TRABALHO

O presente trabalho está estruturado em oito capítulos. O primeiro capítulo coloca a introdução, onde ficam os problemas, os objetivos e a justificativa do projeto e procedimentos metodológicos, explicando a metodologia que foi aplicada durante o projeto. A partir do segundo capítulo as fases seguem as etapas da metodologia de projeto escolhida.

1.5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

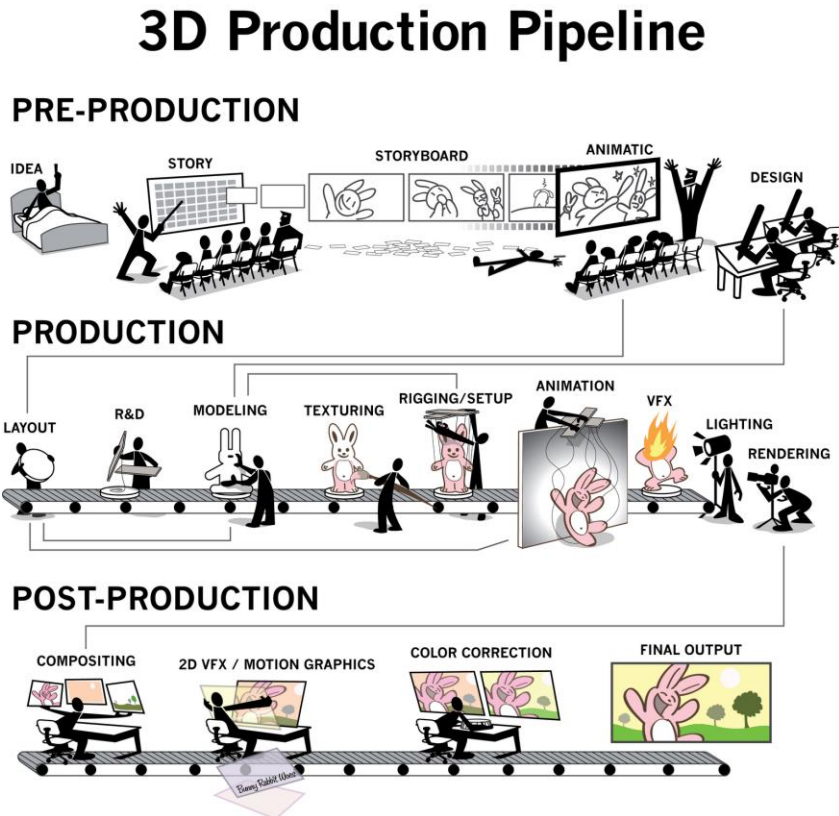
O presente projeto segue a metodologia adaptada de projeto gráfico proposta por Bruno Munari (1981) do livro *Das coisas nascem coisas* (figura 2), junto com o processos indicados por Beane (2012) no livro *3D Animation Essentials* (figura 3) para a produção de projeto de animação 3D adaptado para animação 2D.

Figura 2 - Metodologia de Design de Bruno Munari (1981)



Fonte: A autora (2019)

Figura 3 - Metodologia citada por Andy Beane (2012)



Fonte: Beane (2012)

A metodologia de Munari (1998) é composta por doze etapas: problema, definição do problema, componentes, coleta de dados, análise dos dados, criatividade, materiais tecnologia, experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e solução (figura 2). Essas etapas foram adaptadas para melhor aplicação e aperfeiçoamento no processo de criação do projeto. Segundo Bruno Munari (1981) “O método projetual para o *designer* não é nada de absoluto e nem definitivo; é algo que se pode modificar-se se encontrarem outros valores objetivos que melhorem o processo.”(MUNARI, 1981, p.21). As metodologias foram adaptadas e mescladas para melhorar o produção do projeto. Na etapa de criatividade, foram mescladas três fases que compõem a metodologia de pré-produção de Andy Beane, o roteiro, *storyboard* e design. Na etapa de experimentações e modelos, foram mescladas as etapas de produção da metodologia de Beane (2012), desenho dos personagens, rigging, animação e renderização. Após as adaptações e mesclagem de metodologias, a metodologia de projeto de design ficou dividida por sete etapas:

definição e componentes do problema, coleta de dados, análise de dados, criatividade, experimentação e modelos, verificação, solução e conclusão. Essas etapas serão melhor detalhadas a seguir.

1.5.1. Definição e componentes do problema

A primeira etapa fica responsável por definir o problema a ser resolvido durante o projeto de design. É apontada no primeiro capítulo do projeto através da introdução que apresenta o problema, os objetivos que serão completados durante o projeto e a justificativa explicando a precisão de desenvolver o presente projeto.

1.5.2 Coleta de dados

Após a definição de apresentação do problema, é essencial a elaboração de uma pesquisa para a compreensão sobre o tema *bullying*, o que é, porque acontece, como está sendo abordado esse tema nas escolas brasileiras, os projetos de conscientização bem sucedidos, os comportamentos dos personagens e as consequências causadas pelo fenômeno e por fim, como podemos preveni-lo. É necessário também a realização de pesquisas sobre a área de design abordada no projeto, a animação no estilo *motion graphics* para que seja possível representar o tema em um vídeo de qualidade dentro dos princípios do design de animação. Essa etapa é representada pelo capítulo de fundamentação teórica onde se baseia nas obras de Cleo Fante (2011) e Ana Beatriz Silva (2015) para o tema *bullying*, assim como as páginas dos MEC, G1 e do Governo Federal e a obra de Rosilene Batista de Oliveira Fiscarelli e Silvio Henrique Fiscarelli (2011) os vídeos de Mateus Ferreira (2016) e Rafael Lima (2012) artigos de Lucas Esteves (2016) e Rene Proenca (2015) e a obra de Frank Thomas e Ollie Johnston (1981) para a pesquisa sobre a animação e *motion graphics*.

1.5.3 Análise de dados

Essa etapa consiste segundo Munari (1981) em conhecer soluções anteriores, ou seja, analisar projetos similares utilizando como referência para geração de novas ideias. E será representada pelo capítulo 3 de Análise de dados onde serão analisados

projetos similares com o mesmo tema e projetos similares com o mesmo estilo de animação. Através dessa análise podemos verificar a escolha de cores, tipografias, conteúdo informativo, quantidade de visualizações e duração, facilitando no desenvolvimento do roteiro.

1.5.4 Criatividade

Após a coleta e análise de dados, será o momento da criatividade, onde serão desenvolvidas as idéias. Nessa etapa, a metodologia seguiu alguns processos de pré-produção de animação 3D citado por Beane (2012) etapa que também é utilizada para o processo de animação 2D. As etapas que compõem o processo de pré-produção são: roteiro , *storyboard*, animatic e desing.

O roteiro segue as recomendações de Rodrigues (2007). Segundo o autor, para escrever um roteiro é necessário conhecer muito sobre o assunto, para isso é preciso pesquisar sobre o tema escolhido. O autor aponta que “Um roteiro é uma história contada com imagens, expressas dramaticamente em uma estrutura definida, com início, meio e fim, não necessariamente nessa ordem”. (RODRIGUES, 2007, p.50). Através do roteiro contamos a história que criamos de forma planejada, é onde tudo começa, é quando a ideia se transforma em algo concreto. (MOLETTA, 2009).

Para Rodrigues (2007) o roteiro deverá ser desenvolvido da seguinte forma: *story line*¹, sinopse, argumento, roteiro literário e roteiro técnico:

Story line – Ideia sucinta do roteiro, com cerca de cinco linhas.

Sinopse – É uma breve ideia geral da história e de seus personagens, normalmente não ultrapassando uma ou duas páginas.

Argumento – É o conjunto de ideias que formarão o roteiro. Com as ações definidas em sequências, com as locações, personagens e situações dramáticas com pouca narração e sem os diálogos. Normalmente entre 45 e 65 páginas.

Roteiro literário – Finalizado com as descrições necessárias e os diálogos. Este roteiro, sem indicações de planos, servirá como base para o orçamento inicial e os projetos de captação. Tem normalmente entre 90 e 120 páginas.

Roteiro técnico – Roteiro decupado pelo diretor com indicações de planos, movimentos de câmera, e que servirá para o 1º assistente de direção fazer a análise técnica, o diretor de produção o orçamento final. Será o guia de trabalho da equipe técnica. (RODRIGUES, 2007, p. 52).

O autor afirma que a fonte a ser utilizada para o desenvolvimento do roteiro é a Courier New no tamanho 12 em papel em formato A4. (RODRIGUES, 2007).

Após o desenvolvimento do roteiro será o momento de desenvolver o *storyboard*, que segundo Beane 2012 é a história em quadrinhos do projeto. São

imagens com representações do roteiro, cada imagem representa um plano principal do roteiro. (BEANE, 2012). Não é necessário desenhos realistas, geralmente são feitos esboços rápidos, apenas é necessário desenhos mais elaborados quando a equipe de animadores é maior ou quando também é apresentado ao cliente. (BEANE, 2012). No presente projeto, o *storyboard* será desenvolvido de forma simples, apenas com esboços.

O animatic é o esboço simples da animação. Bastante similar ao *storyboard*, porém é animado. Através dele é possível planejar todos os movimentos de câmera da animação. Geralmente é desenvolvido para demonstrar ao cliente esses movimentos. (BEANE, 2012). Para o projeto não será desenvolvido o animatic, já que não possui um cliente específico e será desenvolvido somente por uma pessoa.

Após o desenvolvimento do roteiro e *storyboard*, o projeto iniciará a fase de design onde serão definidos o estilo visual do projeto, a partir da escolha de cores e tipografia. A escolha de cores para um projeto não pode ser gerada por intuição e sim com a união da intuição com a informação valorizando o projeto. (SILVEIRA, 2015).

O fator psicológico da cor afeta o comportamento das pessoas, através da escolha da cor, o leitor visual receberá experiências inesquecíveis que facilitam a memorização do projeto e grandes reações. (TINGA, 2017). Segundo Chinen 2009 “[...] as cores possuem componentes fortemente ligados às experiências sensoriais das pessoas e que são influenciados pela cultura, por aspectos emocionais e instintivos”. (CHINEN, 2009, p.70).

As pessoas podem sentir o cheiro e o sabor das cores, através da associação da cor com as sensações, cores suaves como rosa e vermelho transmitem a sensação de cheiro bom, já preto e cinza transmitem o contrário. De acordo com cada cultura, as cores podem ser vistas de uma maneira diferente, como a cor do luto que no ocidente é representado pela cor preta, já no oriente, é representado pelo branco. A cor pode trazer grandes significados, e além de chamar a atenção do espectador ela também tem como função a orientação (CHINEN, 2009).

Segundo Royo (2011) a escolha da tipografia deve ser feita seguindo duas regras, onde a tipografia precisa se mostrar clara e legível. Através dessas regras, o espectador poderá compreender melhor a informação transmitida. Além dessas regras, o processo de seleção deve ser baseado no tipo de projeto que será utilizado, a tipografia pode revelar vários fatores como sociais, políticos e econômicos. (COSTA, 2014).

Para definir a cor e a tipografia a ser utilizada nesse projeto será necessário analisar as necessidades presentes no projeto, definir e conhecer o público para o qual a animação será direcionada para o encontro de melhores soluções visuais. Através dessa definição, o projeto será desenvolvido com um conteúdo de linguagem apropriada para o público específico.

1.5.5 Experimentação e Modelos

Essa etapa inicia com testes de animações, testando o movimento das cenas, seguindo o roteiro e o *storyboard*, e testando o áudio também. Após os testes será o momento de iniciar a produção da animação, iniciando com as ilustrações dos personagens e cenas, rigging de personagem, a animação aplicando os princípios e técnicas estudadas ao longo do projeto e a sonoplastia.

1.5.6 Verificação

A etapa de verificação contará com a apresentação da animação ao público e para o professor Me. Felipe Ganzert Oliveira que é psicólogo especializado sobre o tema.

Após a apresentação, será desenvolvido um questionário que irá avaliar a qualidade da animação. Através de seus resultados a animação poderá ser corrigida da melhor forma, atingindo o seu objetivo principal.

1.5.7 Solução e conclusão

Após a avaliação do público, será feita uma análise qualitativa dos questionários, através dessa análise, os ajustes serão efetuados de acordo com as respostas e sugestões vindas do questionário.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O BULLYING

O *bullying* vem da palavra inglesa *bully* que traduzida para o português, significa valentão ou valentona. É um ato de violência repetitiva entre meninos e meninas que acontece em escolas do mundo todo causando transtornos às suas vítimas, aos agressores e também aos espectadores. (SILVA, 2015). Costuma afetar os alunos do ensino fundamental, no início da adolescência. Fante e Ventura (2011) comentam que “o *bullying* é um fenômeno de grande relevância que ameaça o desenvolvimento saudável da infância e da juventude em todo o mundo. (FANTE, VENTURA, 2011, p.16).

Além das agressões físicas e verbais, existe também o *Cyberbullying*, que é a prática do *bullying* virtual, onde os agressores utilizam a internet para insultar e humilhar as vítimas. Por ser virtual, há muita dificuldade de encontrar os agressores e quando as vítimas descobrem, por medo não conseguem entregar o agressor. (SILVA, 2015)

Começou a ser observado e estudado nos anos 70 na Suécia, onde houve uma grande preocupação com os estudantes e com os transtornos que estavam sendo ocasionados. Logo, outros países começaram a demonstrar interesse pelo tema e continuaram com as pesquisas. (SILVA, 2015).

Em 1980 três crianças cometeram suicídio na Noruega, após as investigações, foi confirmado que essas crianças foram incentivadas a cometer o ato por maus-tratos dos colegas de aula. Essa tragédia foi tão impactante que o ministério da Educação da Noruega promoveu uma campanha de combate ao *bullying* escolar. (SILVA, 2015).

O pesquisador da Universidade de Berger Dan Olweus, publicou seu livro *Bullying at School* em 1993, onde consta os resultados de suas pesquisas. Esses resultados acabaram motivando uma campanha nacional reduzindo 50% dos casos nas escolas, o objetivo da campanha era determinar regras contra o fenômeno na escola, envolver os pais e professores, informar sobre o tema e proteger as vítimas. (SILVA, 2015).

“Em 1989, o estudo constatou que um em cada sete alunos encontravam-se envolvidos em casos de *bullying*, tanto no papel de vítima como no de agressor”.(SILVA, 2015, p.114).

Com suas pesquisas Olweus conseguiu perceber que além da Noruega esse ato também acontecia em outros países onde a partir da década de 90 o *bullying* começou a ser visto como um problema mundial e campanhas de conscientização começaram a serem desenvolvidas.(SILVA, 2015).

Para melhor compreensão, será necessário conhecer os personagens que estão envolvidos no *bullying*: as vítimas, os agressores e os espectadores. A escola e os familiares devem estar atentos ao comportamento dos jovens para a identificação precoce. Mas é importante saber que a atenção não deve ser voltada apenas para as vítimas, os agressores e espectadores também precisam de atenção pois é através de seu comportamento que o *bullying* acaba se desenvolvendo.

2.1.1 As vítimas

Todos os dias, milhares de alunos sofrem com esse tipo de agressão, muitos por medo, e falta de informação não conseguem pedir ajuda. Segundo Fante e Ventura (2011):

Ao longo de séculos, o *Bullying* foi considerado algo natural na infância, adolescência e mesmo juventude”. Uma espécie de processo iniciático em que muitas das vítimas julgavam ter que sofrer em silêncio, em virtude de um código qualquer de honra atávico que as impedia de denunciar os agressores e de pedir ajuda. (FANTE, VENTURA, 2011, P.15).

o bloqueio é muito natural nesse caso, impedindo que a vítima consiga pedir ajuda, muitas vezes por medo do agressor, por vergonha e por acreditar que ele é culpado de tudo. No ambiente escolar costumam se isolar, não costumam fazer perguntas em sala de aula, não conseguem opinar, mostram que são inseguras e ansiosas. (SILVA, 2015). Faltam as aulas, são tristes, as notas caem, perdem os materiais didáticos, podem aparecer com hematomas. (SILVA, 2015). Já em casa as vítimas perdem o apetite, sentem dores, voltam da escola chorando, têm tonturas e vômitos. (SILVA, 2015).

As vítimas não possuem muitos amigos, gostam de presentear os outros para evitar as perseguições e costumam furtar dinheiro e pertences de seus familiares para

conseguir comprar esses presentes, inventam desculpas para faltar às aulas dormem muito quando estão em casa e sofrem alterações no comportamento. (SILVA, 2015).

2.1.2 Os agressores

Denominados como bullies, os agressores devido a fraqueza de suas vítimas se sentem superior a elas por não seguirem um padrão determinado por eles. São arrogantes, fortes, líderes, inteligentes, agem em grupos ou sozinhos e não gostam de ser contrariados. (OS AGRESSORES DO *BULLYING*, 2018). SILVA (2015) ressalta que "o abuso de poder a intimidação e a prepotência são algumas das estratégias adotadas pelos praticantes de *bullying* (os bullies) para impor sua autoridade e manter suas vítimas sob total domínio." (SILVA, 2015, p.20).

Mas o agressor não pode ser considerado um vilão, ele pode ser vítima de algum tipo de agressão na escola ou em casa, assim como também pode possuir um temperamento difícil próprio que pode ser observado pelos responsáveis. (SILVA, 2015).

No ambiente escolar, costumam provocar, rir, apelidar maldosamente, ameaçar, constranger, dar ordens, intimidar, agredir fisicamente dando empurrões, socos, tapas e chutes. Desrespeitam os professores e suas regras, pegam dinheiro, materiais didáticos das vítimas e sempre se envolvem em confusões e brigas. (SILVA, 2015). Em casa, também não costumam respeitar seus familiares, são agressivos, gostam de manipular, não se sentem intimidados quando chamam a sua atenção pelo seu comportamento, gostam de se portar como superiores, voltam com as roupas amassadas para casa por envolvimento em brigas. Levam objetos e dinheiro que não são seus e não sabem justificar sua origem. (SILVA, 2015).

Além dos agressores e das vítimas, existe um outro personagem o espectador, embora não pareça, o acompanhamento desse personagem também é importante, pois ele está acompanhando tudo o que acontece na escola, ele conhece as vítimas e os agressores e muitas vezes ele pode se tornar até um deles. (SILVA, 2015).

2.1.3 Os espectadores

O espectador é um pouco mais difícil de ser identificado, por não evidenciar sinais de que está passando por essa situação, procuram disfarçar quando são interrogados sobre o assunto. (SILVA, 2015). Mesmo que discorde das ações dos agressores, o espectador acaba ficando quieto para se proteger, para não se tornar uma nova vítima. Faz isso para não ser excluído e continuar com o seu grupo de escola. Isso causa sofrimento a ele pois ele quer ajudar porém não pode, assim como a vítima ele mantém o silêncio e ninguém fica sabendo do ocorrido. (SILVA, 2015). Deste modo, é necessário um acompanhamento, onde possam ser identificados suas características para que o problema seja evitado.

Após conhecer os personagens, é preciso saber o que torna o *bullying* tão cruel, quais são suas consequências e os problemas que ele traz para a sociedade.

2.1.4 As consequências

Infelizmente, após o seu ato, o *bullying* acaba gerando transtornos que podem ficar marcados para a vida inteira. Muitos não tem idéia do quanto pode ser sofrido receber esse tipo de agressão e quanto sofrimento pode ser carregado até mesmo para a vida adulta. (SILVA, 2015)

Silva (2015) aponta que “A prática de *bullying* agrava o problema preexistente, assim como pode abrir quadros graves de transtornos psíquicos e/ou comportamentais que, muitas vezes, trazem prejuízos irreversíveis”.(SILVA, 2015, p.23). As vítimas ficam sem confiança, perdem amigos, sentem medo, ficam inseguras e muitas acabam sofrendo transtornos psicológicos. Entre esses transtornos estão: a fobia social, fobia escolar, transtornos do pânico, transtorno de ansiedade generalizada (TAG), depressão, anorexia e bulimia, transtorno obsessivo-compulsivo (TOC) e transtorno de estresse pós-traumático (TEPT). Também os transtornos que acontecem com menos frequência: Esquizofrenia, suicídio e homicídio.(SILVA, 2015).

[...] devemos refletir de maneira bastante conscienciosa sobre o fato de que, além de o *bullying* ser uma prática inaceitável nas relações interpessoais, pode levar a quadros clínicos que exigem cuidados médicos e psicológicos para que sejam superados. (SILVA, 2015, p. 31).

Os agressores da infância podem se tornar os agressores em casa durante a vida adulta, pois o comportamento agressivo acaba se transformando em hábito onde

para ele parece ser correto. (SILVA, 2015). O mesmo acontece com as vítimas, muitas acabam carregando os transtornos de quando eram jovens para a vida adulta, atrapalhando sua vida social, transformando as boas lembranças da escola em momentos que deveriam ser esquecidos.

2.1.5 O *bullying* no Brasil

No Brasil, a pedagoga e historiadora Cleo Fante foi a pioneira dos estudos para prevenção do *bullying*, ela é autora do programa “Educar para a Paz”, esse projeto teve como objetivo levar a paz para as escolas mantendo a harmonia, o respeito e igualdade entre os alunos. O programa foi implantado entre o ano de 2002 a 2004 em uma escola municipal na cidade de São José do Rio Preto no estado de São Paulo, tendo ótimos resultados, projeto que foi adotado por outras escolas brasileiras. (NEEPDH, 2013).

Após o programa de Cleo Fante, ONGs surgiram abraçando essa causa, a Abrace Programas Preventivos, que possui a responsabilidade de desenvolver metodologias específicas de combate e prevenção ao tema no país, a Plan International Brasil, a Visão Mundial, assim também como a Associação Brasileira Multiprofissional de Proteção à Infância e à Adolescência (Abrapia) que infelizmente após 20 anos ajudando jovens, se encerrou por motivos financeiros. (FOLHA DE SÃO PAULO, 2008). A ONU, o UNICEF e a UNESCO também estão em busca de soluções de prevenção e combate ao *bullying* através de pesquisas e desenvolvimento de campanhas.

No dia 13 de junho de 2012 o Facebook, a Plan International Brasil, a ONG Visão Mundial e a Safernet se uniram a Cartoon Network América Latina para criar a campanha "Chega de *bullying*: não fique calado!" (figura 4) que tem o objetivo através de aplicativos, apostilas e vídeos animados estimular o diálogo entre alunos, pais e professores, com o intuito de acabar com o *bullying* nas escolas. (G1 TECNOLOGIA E GAMES, 2006).

Figura 4 - Página inicial do site da campanha Chega de *Bullying*: Não fique calado.



Fonte: Site Chega de *Bullying*: Não fique calado.

O governo de São Paulo em parceria com a Cartoon Network, distribuiu em 2013 kits (figura 5) para os professores com apostilas direcionadas a eles, aos pais e aos estudantes, essas apostilas também fazem parte da campanha “Chega de *Bullying*: Não fique calado”.

Figura 5 - Apostilas Campanha Chega de *Bullying*: Não fique calado.

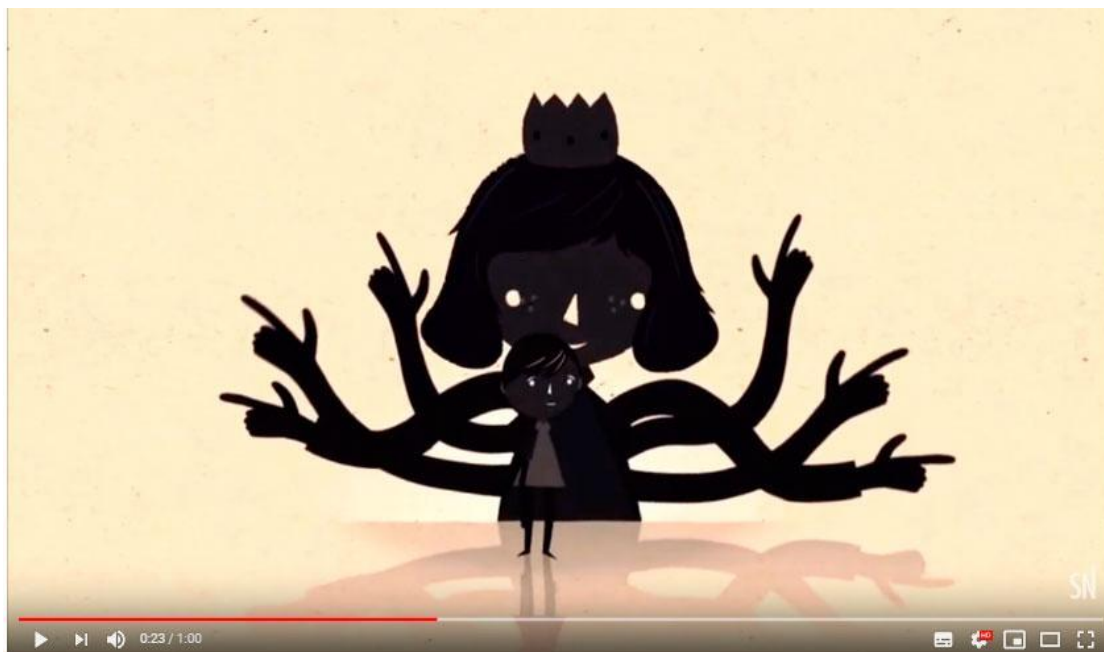


Fonte: G1 - Educação (2013).

A nickelodeon também criou campanhas onde foram desenvolvidas animações em que os personagens contavam a sua história de *bullying* mostrando

que tudo poderia ser resolvido com o apoio de pais e professores. Esses vídeos estão disponíveis no youtube desde 2014 (figura 6).

Figura 6 - Cena do Vídeo Campanha Contra *Bullying* Nickelodeon - Monica



Fonte: Canal The Super Nick (2014).

Além dessas duas campanhas audiovisuais, muitos outros materiais foram criados com a intenção de informar os nossos jovens e crianças. O apresentador Serginho Groisman iniciou uma campanha em seu programa Altas Horas na rede Globo “Altas Horas contra o *bullying*” em 2010 onde ele entrevistava vítimas que contavam sua experiência diante do *bullying*. Além de abordar o assunto em seu programa, o apresentador disponibilizou um arquivo de um cartaz no site (figura 7) para ser exposto nas escolas de todo o país, essa campanha tem parceria com o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) e Amigos da escola. (TECHTUDO, 2010).

Figura 7 : Cartaz Altas Horas contra o *bullying* (2010)



Fonte: Techtudo (2010).

A Abrace Programas Preventivos também disponibiliza em seu site duas apostilas, uma direcionada aos pais e outra aos filhos, abordando sobre o *Cyberbullying*, utilizando uma linguagem moderna e atrativa com cores e ilustrações. Além dessas apostilas, eles disponibilizam livros do programa Escola sem *bullying* onde a escola pode entrar em contato através de e-mails e telefone para fazer a solicitação.

Figura 8 : Apostila Abrace (2015)



Fonte: Techtudo (2010).

Em 2016 entrou em vigor a lei 13.185/2015 de combate à intimidação Sistemática. Essa lei determina que todo o ato de violência física ou psicologia intencional e repetitiva com o objetivo de intimidação e agressão causando problemas às vítimas será considerado intimidação sistemática (*bullying*). (GOVERNO DO BRASIL, 2015).

Essa lei não possui o intuito de punir os agressores, mas sim de encontrar alternativas que mudem esse tipo de comportamento protegendo as vítimas. Já no ano de 2018 entrou em vigor uma nova lei, a 13.663/2018 que veio para reforçar a 13.185/2015, a lei visa exigir que as escolas brasileiras desenvolvam campanhas de prevenção ao *bullying*.

Também em 2016, foi instituído através da lei 13.277 que o dia 07 de abril seria O Dia Nacional de Combate ao *Bullying* e à Violência nas Escolas, e foi escolhido essa data devido a tragédia que ocorreu no dia 07 de abril de 2011 no bairro Realengo no Rio de Janeiro onde um jovem entrou na Escola Municipal Tasso de Oliveira e matou 11 crianças. (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2016).

2.1.6 Como acabar com o *bullying* nas escolas?

Com todo o apoio de leis, ONGs e campanhas, os casos de *bullying* continuam aumentando no Brasil, a negação e a falta de acompanhamento e de tempo para observar situações podem ser a maior causa. (SILVA,2015). É muito importante que a escola e a família estejam sempre unidas e atentas às atividades dos alunos, para que consigam identificar através de seu comportamento possíveis sinais da existência do *bullying*. É preciso mostrar que há a preocupação e vontade de ajudar, transmitir a segurança para que as vítimas consigam ter coragem de buscar ajuda, para que os agressores pensem mais antes de cometer algum ato violento e que os espectadores não fiquem apenas olhando, que tenham coragem de avisar quando ocorrer. É muito mais fácil um jovem conseguir se abrir se ele se sentir confiante em contar os seus problemas.

Os professores devem estar capacitados para facilitar a identificação, após a capacitação conseguirão tomar providências diante do problema.(SILVA, 2015). É importante que o tema seja abordado em sala de aula, através de pesquisas e dinâmicas, fazendo com que os alunos se sintam à vontade para conversar e compartilhar os seus problemas. (SILVA, 2015).

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) possui o artigo 245 que informa que se a criança estiver sofrendo maus-tratos, e a escola esconder ela poderá ser responsabilizada pelo ato. Em casos extremos, a escola deve fazer a denúncia ao Conselho Tutelar que é responsável pela a orientação do aluno de seus responsáveis. Segundo Silva (2015) “ Quando ocorrer lesão corporal, calúnia, injúria ou difamação, os pais ou responsáveis devem registrar o fato em uma delegacia de polícia”. (SILVA 2015, p.188)

O *bullying* é uma luta diária e quanto mais pessoas estiverem dispostas a colaborar, mais fácil será o combate e como resultado, teremos muitos adultos com ótimas recordações de sua infância, menos agressores em ambiente familiar todos com uma vida social saudável e em paz.

2.2 A ANIMAÇÃO

Existem vários meios para a abordagem do tema, conforme visto anteriormente, o conhecimento e o diálogo são muito importantes para combater o *bullying*. Através dessas informações pode ser definido que será importante

desenvolver um material informativo que explique sobre o tema de forma leve, dinâmica e ao mesmo tempo impactante.

A animação no espaço educacional, caracteriza-se por sua facilidade em demonstrar informações no processo de ensino e aprendizagem, facilitando na compreensão de assuntos complexos (FISCARELLI, FISCARELLI, 2011).

As animações educacionais podem ser compreendidas como a combinação de representações pictóricas, escritas, sonoras e gráficas, e têm como principal objetivo facilitar a aprendizagem, adequando e diversificando a apresentação das informações. (FISCARELLI, FISCARELLI, 2011, p.188).

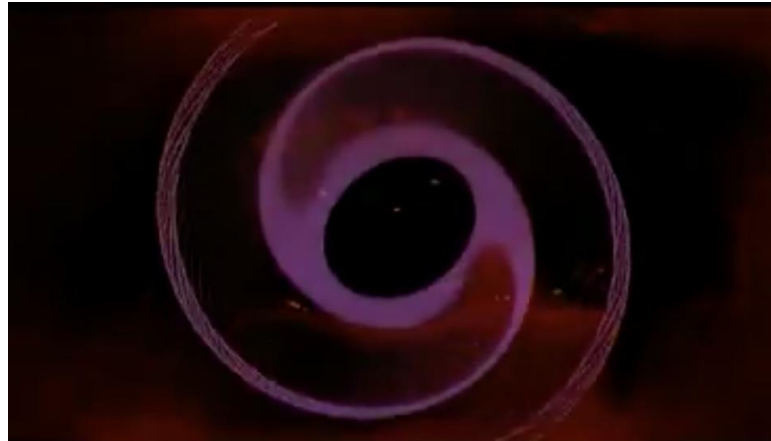
O presente projeto possui o objetivo de alertar professores e familiares, mostrando o que é, o que causa e como combater o *bullying* nas escolas, são muitas informações para um tema delicado que deve ser compreendido. A animação consegue assumir essa tarefa pois ela consegue levar a informação de forma mais clara e atrativa ao espectador, por isso a escolha de representar o tema através de uma animação.

2.2.1 Motion graphics

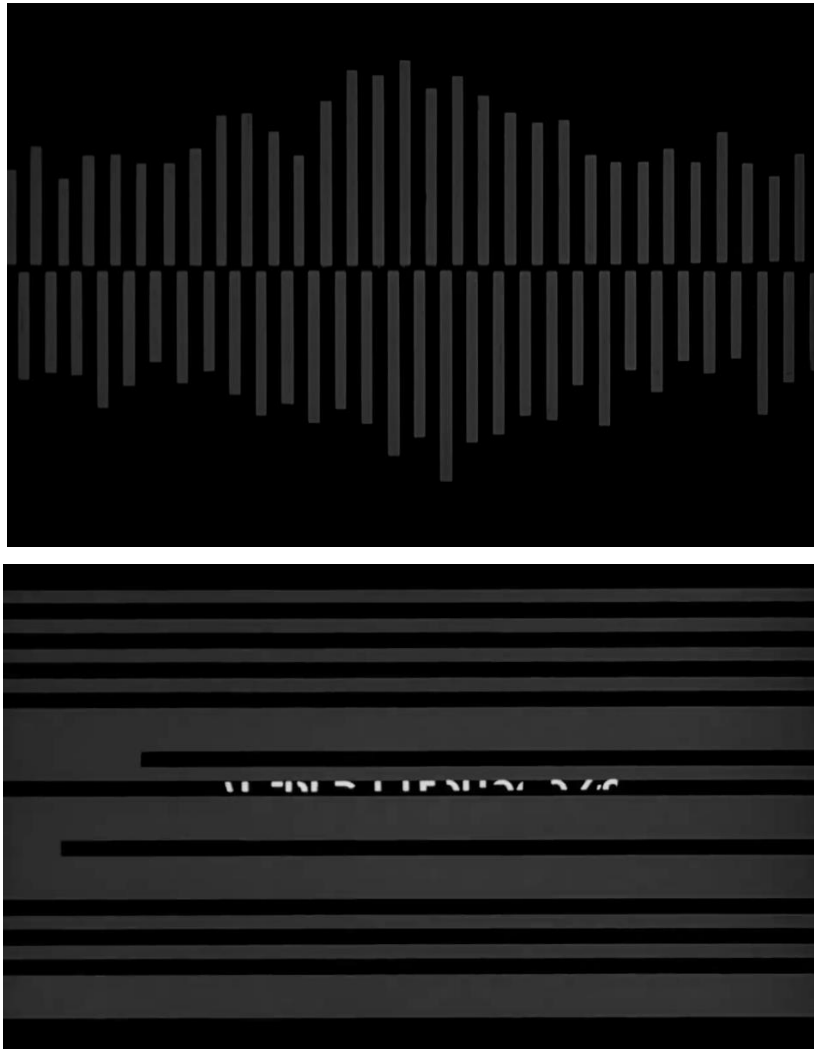
O estilo de animação escolhido para desenvolver o presente projeto foi o *motion graphics*, que pode ser chamado também de *Motion design*, videografismo, design de animação ou apenas *motion*, é a combinação do design com o audiovisual. (ESTEVEES, 2016). A mesclagem de movimentos de ícones, ilustrações, textos, fotos e formas geométricas, faz com que se torne atrativo, um recurso muito utilizado em TV, clipes, propagandas, vídeos explicativos, cinema e na internet e muitos outros. (ESTEVEES, 2016).

Com o objetivo de desenvolver aberturas e créditos de filmes de forma impactante os artistas buscaram aprimorar o seu conhecimento para o desenvolvimento de vídeos mais criativos e modernos. O designer Saul Bass (figura 9), um dos pioneiros, desenvolveu grandes criações como a introdução de "Deu a Louca no Mundo" (1963) e "Onze Homens e um Segredo" (1960) e algumas aberturas como a dos filmes "Psicose" (1960) e "Anatomia de um crime" (1959) e "Um corpo que Cai" (1958). (ESTEVEES, 2016).

Figura 9 : Um corpo que cai (1958)



Fonte: Short Cuts Brasil (2013).

Figura 10 : Psicose (1960).

Fonte: Movie Titles (2017).

O *motion* segue os mesmos princípios da animação tradicional, porém o processo é mais rápido, pois está ligado a computação gráfica. O Cinema 4D e After Effects são uns dos softwares mais utilizados para a produção de *motion graphics*.(ESTEVEES, 2016).

O *motion* está por toda a parte, principalmente na TV, em programas jornais e séries. O designer da Globo Hans Donner, desenvolveu entre os 70 e 80 as vinhetas do Fantástico, Globeleza e jornal Nacional e Os Trapalhões utilizando o *motion graphics*. Eram modernas para a época, atraindo a atenção do público. Além da TV Globo, o *motion* também está presente nas vinhetas da MTV.(ESTEVEES, 2016).

Figura 11: Vinheta MTV (1995)



Fonte: WilmsterUK (2014), muitamtv (2012).

Na atualidade os canais de videoclipes continuam utilizando o *motion graphics* em suas vinhetas, como a Mix TV e o Multishow, além dos canais, os videoclipes agora estão utilizando essa técnica um exemplo é o videoclipe da cantora Anitta "Bang", iniciando com a silhueta da cantora que logo se transforma na imagem real dela e os elementos vão ganhando cores e aparecendo acompanhando a música.

Figura 12: Bang (Clipe Oficial) - Anitta (2015)



Fonte: Youtube - Anitta (2015).

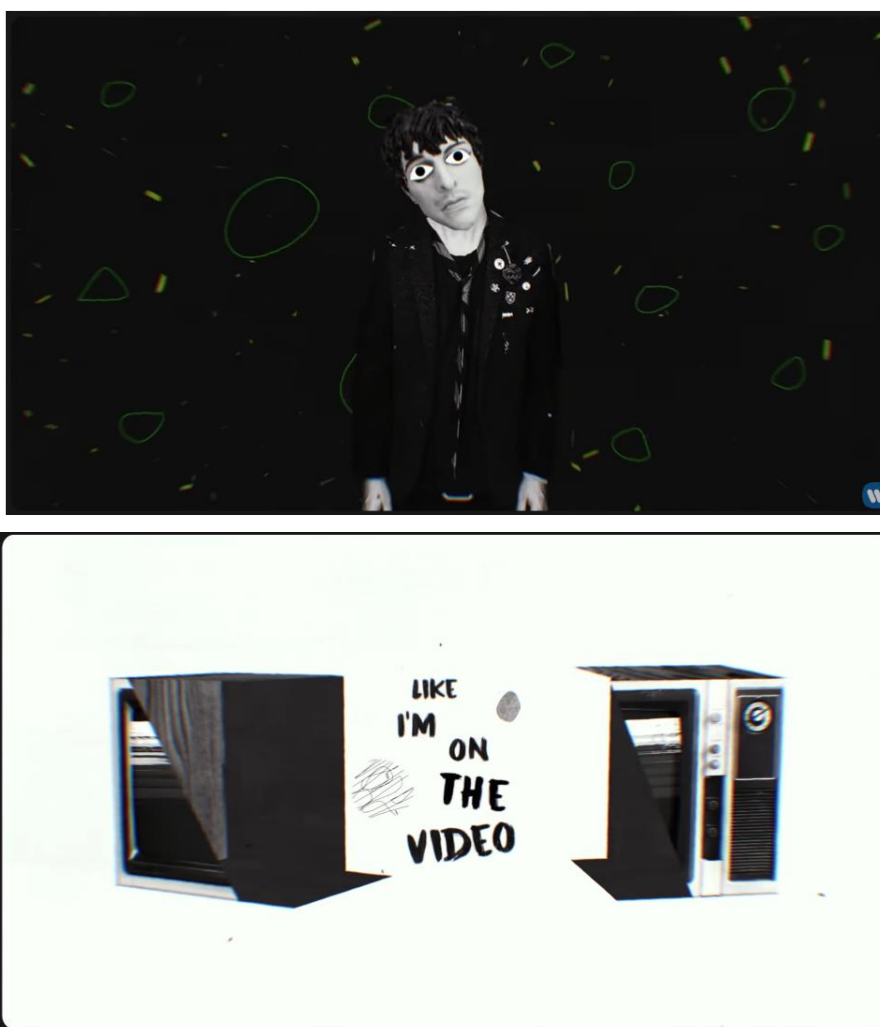
O *Motion graphics* é uma técnica que tem sido bastante procurada que conquista o espectador por causa do seu impacto visual, transformando um conteúdo complexo em algo divertido e lúdico que impressiona, e conquista todas as idades.

Ele consegue atingir esse objetivo através de composições de elementos gráficos, formas, cores e linhas que se movimentam contando histórias. (ESTEVEES, 2016).

2.2.2 Estilos de *Motion graphics*

Ao longo do tempo alguns estilos de *motion* foram surgindo, o Mateus Ferreira (2016) do blog Brainstorm Tutoriais comenta sobre os quatro estilos de *motion graphics* que estão fazendo sucesso no tempo atual, principalmente na internet, um deles é a colagem que tem sido muito utilizada desde 2015 um estilo que está bastante forte que utiliza texturas, ruídos e imagens sobrepostas. Um exemplo desse estilo é videoclipe Bang Bang da banda Green Day. (figura 13). (FERREIRA, 2016)

Figura 13: Green Day - Bang Bang (Official Lyric Video) (2016)



Fonte: Youtube - Green Day (2016).

Outro estilo é o *liquid motion* onde os elementos da animação tem a aparência de líquido, este estilo segue as combinações de cores: análogas, cores complementares, tríade, quadrangular e Monocromática. (FERREIRA, 2016)

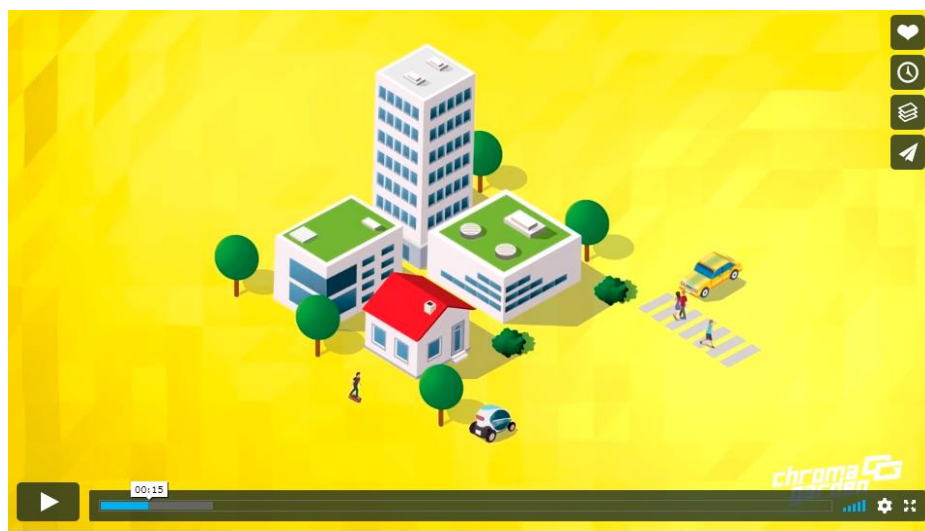
Figura 14: *Motion Graphics Trend Liquid Motion (2015)*



Fonte: INFOTECHBUZ (2015).

O terceiro estilo é o isométrico, a ideia é utilizar elementos que pareçam 3D porém poucas vezes são utilizados itens realmente em 3D, apenas são utilizados ilusão de ótica, usando simetria nos objetos que serão utilizados, um estilo bastante complexo mas com um belo resultado. (FERREIRA, 2016).

Figura 15: Motion Graphics | Renault Experience | Chroma Garden (2016)



Fonte: CHROMAGARDEN (2018)

O último estilo é o *flat motion*, que é muito utilizado em vídeos explicativos, infográficos e vídeos promocionais. Que praticamente iniciou o motion graphics na internet, utiliza formas e elementos em 2D, cores sólidas e que não há efeitos de sombra ou degradê. (FERREIRA, 2016).

Figura 16: O que é Motion Graphics? (2012)



Fonte: Rafael Lima (2012)

Existem muitos outros estilos, porém os quatro estilos citados são os que estão sendo mais utilizados.(FERREIRA, 2016). O estilo definido para o presente projeto é o *flat motion*, conforme visto anteriormente é um estilo que é bastante utilizado em vídeos explicativos, no qual a autora já possui habilidade na produção e é capaz de explicar o tema *bullying* de forma clara, objetiva, simples e fácil.

2.2.3 Princípios da animação

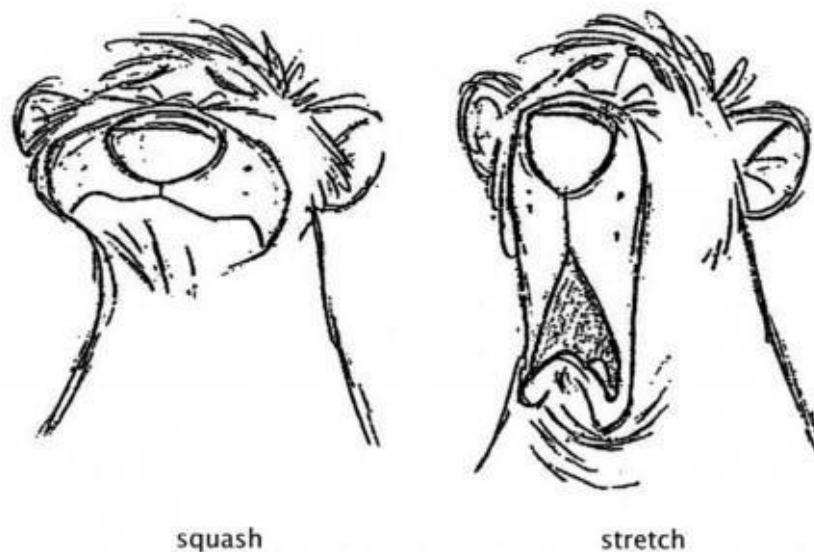
Para que a animação seja desenvolvida é necessário a compreensão dos seus princípios para que sejam aplicados ao projeto. Esses princípios surgiram

através da *Disney Animation* após estudos dos animadores Franck Thomas e Ollie Johnston em busca de movimentos mais realistas em suas animações, fazendo com que essas técnicas fossem aperfeiçoadas tornando-se os princípios fundamentais da animação. (THOMAS, JOHNSTON, 1981). São eles: *Squash and Stretch* (comprimir e esticar), *Anticipation* (antecipação), *Staging* (encenação), *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (animação direta e pose-a-pose), *Overlapping Action and Follow Through* (continuidade e sobreposição da ação), *Slow In and Slow Out* (aceleração e desaceleração), *Arcs* (arcos), *Secondary Actions* (ações secundárias), *Timing* (temporização), *Exaggeration* (exagero), *Solid Drawing* (desenho volumétrico) e *Appeal* (apelo).(THOMAS, JOHNSTON, 1981).

2.2.3.1 *Squash and Stretch* (comprimir e esticar)

É um dos princípios mais importantes da animação, com o Squash & Stretch (comprime e estica) o rosto do personagem ganha mais vida através da mudança de forma. (PROENCA, 2015).

Figura 17: Squash and Stretch



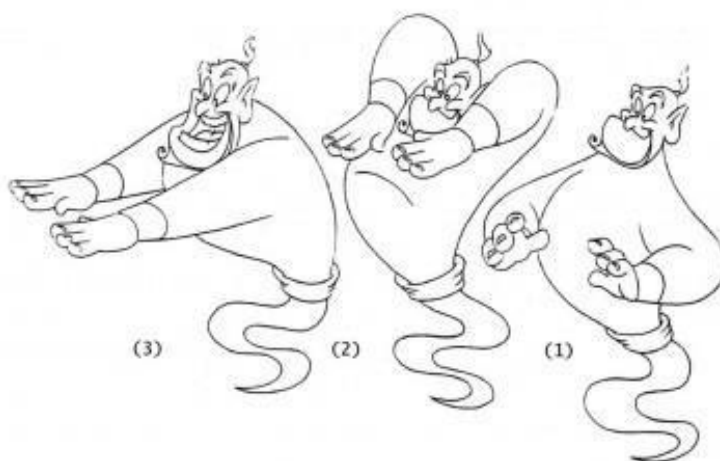
Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.2 *Anticipation* (antecipação)

Esse princípio tem o objetivo de guiar o espectador para o que está prestes a acontecer. Por exemplo o movimento de jogar um objeto, antes de ir para frente o braço vai para trás para tomar o impulso. (TORRES, 2017).

Figura 18: *Anticipation* (antecipação)

Antecipação (*Anticipation*)



Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.3 *Staging* (encenação)

Os movimentos devem guiar os olhos do espectador, para chamar a atenção dentro da cena. O movimento deve ser claro e visível. (PROENÇA, 2015).

Figura 19: Staging (encenação)

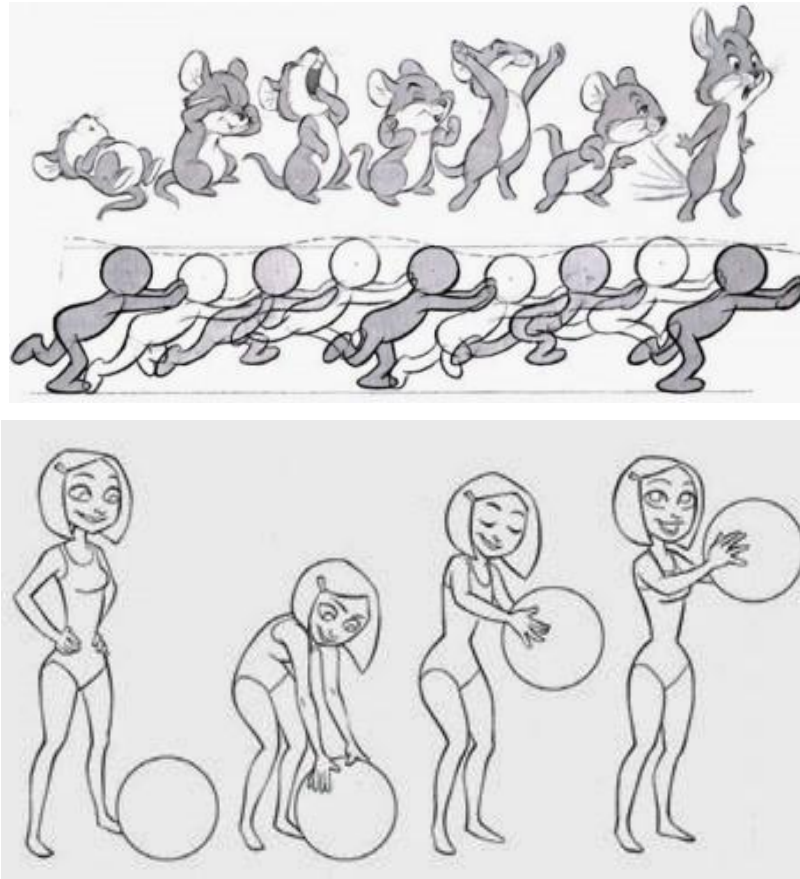


Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.4 *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (animação direta e pose-a-pose)

O *Straight Ahead Action* é quando os frames vão sendo desenhados um após o outro e os movimentos vão sendo definidos conforme os frames vão sendo desenhados, sem planejamento. Já o *Pose to pose* é quando são desenhados quadros chaves no início, um no meio e outro no fim e eles são completados, cena a cena conforme planejado. (PROENCA, 2015). Pode também combinar os dois, onde pode ser marcado os quadros chaves e entre eles podem surgir movimentos que não foram planejados.(VIEIRA, 2018).

Figura 20: Straight Ahead Action and Pose to Pose (animação direta e pose a pose)



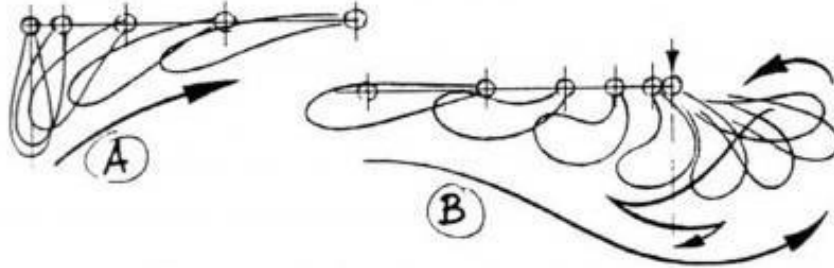
Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.5 *Overlapping Action and Follow Through* (continuidade e sobreposição da ação)

Nesse princípio nem todas as partes do objeto se movimentam juntas, cada uma terá uma velocidade assim como também após parar o movimento, algumas partes continuam se movimentando diminuindo aos poucos. (PROENÇA, 2015).

Figura 21: *Overlapping Action and Follow Through* (continuidade e sobreposição da ação)

Continuidade e sobreposição da ação
(*Overlapping Action and Follow Through*)

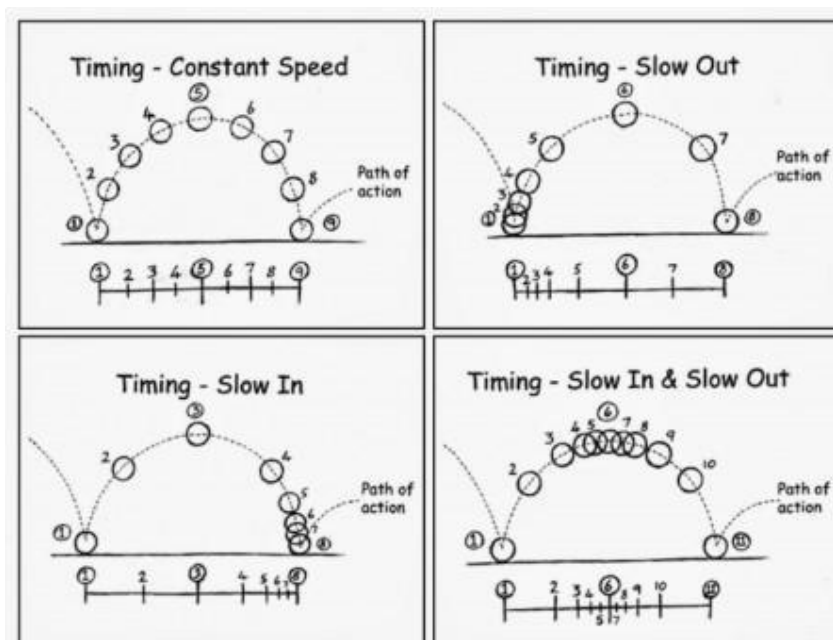


Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.6 *Slow In and Slow Out* (aceleração e desaceleração)

É quando um objeto começa a se mover lentamente, logo ganha impulso e acelera e o inverso acontece quando ele para. (PROENCA, 2015).

Figura 22: *Slow In and Slow Out* (aceleração e desaceleração)



Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.7 Arcs (arcos)

Seguindo as leis da física os objetos quando se movem eles seguem o movimento de arco, após estudos isso foi observado pelos animadores, onde começaram aplicar essa técnica fazendo com que os movimentos ficassem mais suaves e realistas. (PROENÇA, 2015).

Figura 23: Arcs (arcos)



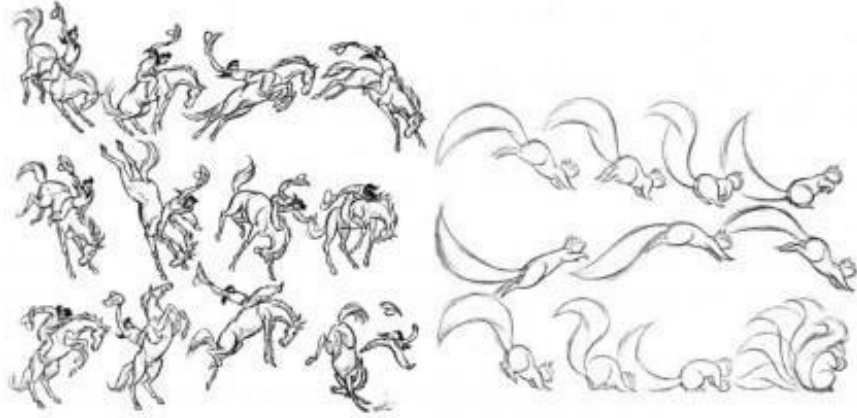
Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.8 Secondary Actions (ações secundárias)

Um objeto secundário na animação tem o objetivo de apoiar ou destacar o objeto principal, sem chamar mais a atenção dele. (PROENÇA, 2015) Por exemplo, um personagem caminhando e seu cabelo o segue movimentando levemente.

Figura 24: *Secondary Actions* (ações secundárias)

Ação Secundária (*Secondary Ations*)

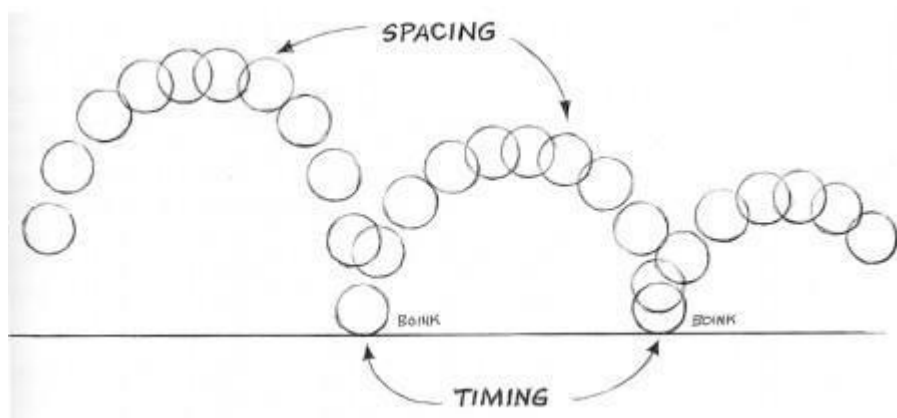


Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.9 *Timing* (temporização)

Este princípio deve seguir o tempo real do objeto, é muito importante para o realismo da animação, é preciso observar o movimento real para conseguir captar o tempo real. Controlar o tempo do movimento é importante para que consiga ser controlado. (PROENCA, 2015).

Figura 25: *Timing* (temporização)



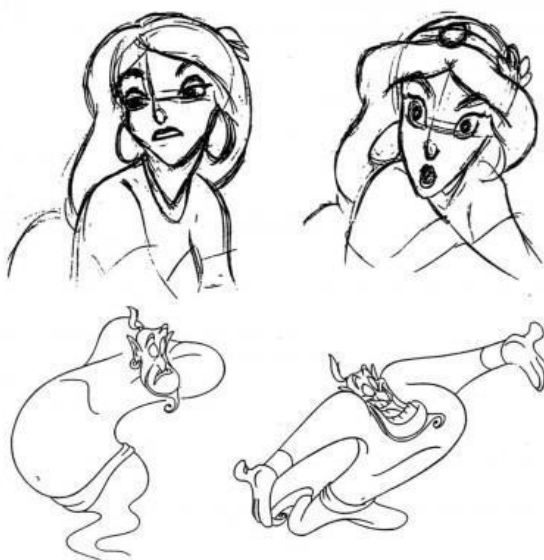
Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.10 *Exaggeration* (exagero)

Sair um pouco do real será ótimo para a animação não pareça muito estática, colocar um pouco de exagero traz a comédia e deixa mais dinâmico. O exagero da realidade, proporcionando uma ótima comunicação visual. (PROENCA, 2015).

Figura 26: *Exaggeration* (exagero)

Exagero (*Exaggeration*)



Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

2.2.3.11 *Solid Drawing* (desenho volumétrico)

Nesse princípio o peso, profundidade e equilíbrio contam muito. Mesmo a animação sendo 2D é legal mostrar que o objeto possui iluminação e volume. (PROENCA, 2015).

Figura 27: Solid Drawing (desenho volumétrico)

Desenho volumétrico (*Solid Drawing*)



Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

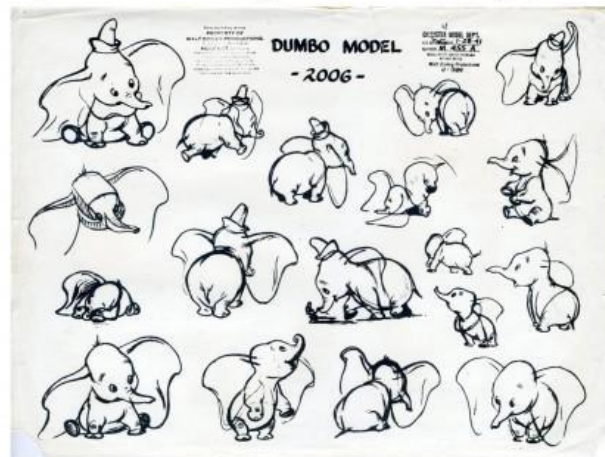
2.2.3.12 Appeal (apelo)

Um personagem deve atrair o espectador, deve ser atraente, mesmo sendo vilão ou herói, para despertar a curiosidade do espectador. Conforme o desenvolvimento do personagem o apelo vai sendo construído. (PROENÇA, 2015).

No tópico 5.3 vamos voltar a retomar esses princípios pois serão colocados em prática no desenvolvimento da animação.

Figura 28: Appeal (apelo)

Apelo – Design Atraente (Appeal)



Fonte: CHOCOLA DESIGN (2015)

3. ANÁLISE DE DADOS

3.1 ANÁLISE DE SIMILARES

Para obter o melhor resultado é necessário analisar trabalhos similares para que o projeto siga uma linha visual própria. Através da análise, podemos identificar o que pode ou não funcionar. Para isso, os projetos audiovisuais pesquisados para a análise foram retirados da internet, já que a animação deste projeto também será publicada na internet. Será analisado a narrativa, o estilo visual e o conteúdo técnico.

A análise passará por duas etapas: análise de vídeos sobre o tema *bullying* e a análise de animações em *motion graphics* no estilo flat.

3.1.1 Análise de vídeos sobre o tema *bullying*

Para essa etapa foram escolhidos 3 vídeos que abordam o tema *bullying* para auxiliar no desenvolvimento do roteiro:

- ***Bullying - Causas e consequências***

Ano: 2017

Duração: 4 minutos e 16 segundos

Vizualização: 85.288 mil

O vídeo foi desenvolvido pela turma do terceiro ano do colégio Cristo Rei em Maceio no estado de Alagoas. Um vídeo que é direcionado tanto para pais e professores quanto para os alunos.

Começa explicando sobre o que é o *bullying* e o público que é atingido pelo fenômeno, mostra o depoimento de uma vítima americana e também o resultado de uma pesquisa feita no próprio colégio Cristo Rei onde mostra que 40% das pessoas entrevistadas sofrem ou já sofreram *bullying* na escola e dessas 54% voltaram a praticar o *bullying*, comenta que o índice de resiliência na escola é muito auto. Logo, mostra as consequências tanto físicas como também as psicológicas ocasionadas pelo *bullying* e também mostra a importância da escola e dos familiares na identificação do *bullying* e também da própria vítima que deve buscar ajuda. O vídeo

finaliza com a *#todoscontraobullying* onde mostra que todos devem contribuir um pouco para que esse sofrimento acabe.

O seu conteúdo técnico está completo, ele trabalha com a explicação do tema, quem é atingido e como prevenir. Durante o vídeo pode se perceber que possui uma mistura de animações simples de tipografia e até mesmo de personagem, que acompanham a narração. A identidade visual da animação se perde um pouco, pois não possui paleta de cores definidas, utiliza várias tipografias, alguns textos não possuem boa legibilidade, devido a cor do texto ser parecida com a do fundo. E possui um vídeo com o relato de uma vítima americana no meio da animação.

Figura 29: *Bullying* - Causas e consequências



Fonte: TERCEIRO ANO CRISTO REI (2017)

Por não trabalhar com transições no vídeo, e a narração não possuir diferenças de tons na voz e a trilha ser assustadora, o vídeo acaba se tornando cansativo, já que possui quatro minutos de duração.

Algumas cenas como a que mostra as consequências do *bullying* poderão ser utilizadas como inspiração para o projeto onde mostra a vítima triste no canto e as consequências vão surgindo ao lado. Também poderá ser utilizado o silêncio quando o narrador fala sobre o suicídio também na parte de consequências.

- ***Bullying: O que é e como diminuí-lo?***

Ano: 2018

Duração: 5 minutos e 06 segundos

Vizualização: 15.288 mil

O canal Minutos psíquicos desenvolveu esse vídeo com o objetivo de alertar sobre existência do *bullying* nas escolas.

O vídeo inicia esclarecendo o que é o *bullying*, quem sofre, e as dificuldades das vítimas, comenta sobre os tipos de *bullying* existentes, até mesmo o *cyberbullying*.

Fala sobre as consequências e também sobre o comportamento da vítima diante do *bullying* e que os familiares e professores devem estar atentos a esses comportamentos. O vídeo se direciona para os professores mostrando a responsabilidade diante o fenômeno, assim como para os pais o que devem saber e fazer. E também é direcionado às vítimas onde explica o que deve ser feito e onde procurar ajuda.

Figura 30: **Bullying: O que é e como diminuí-lo?**



Fonte: MINUTOS PSÍQUICOS (2018)

O estilo visual é simples, através de uma sequência de desenhos que parecem esboços que representam a narração, fundo branco e traços leves na cor preta, não há uso de tipografia. Cada desenho é como se estivesse sendo desenhado conforme a narração vai surgindo e é bastante demorado podendo cansar o espectador pela a espera da próxima cena.

A narração é masculina, e possui diferenças de tons na voz, mostrando simpatia durante o vídeo, assim também como o conteúdo que está sendo narrado que é bem dinâmico e mostra toda a importância da prevenção do *bullying*. A forma como o conteúdo é abordado e o estilo de narração, poderão ser utilizados como inspiração para o desenvolvimento da animação.

- O que é **Bullying** ?

Ano: 2018

Duração: 1 minutos e 53 segundos

Vizualização: 52.974 mil

Material informativo desenvolvido para ser postado no blog Mais. O vídeo é bem curto porém consegue esclarecer o que é o *bullying*, comenta brevemente sobre os problemas causados por ele, comenta que os alunos não querem mais comparecer às escolas por medo. Depois pula para a parte onde a escola e os familiares possuem um papel importante para a prevenção do *bullying*, que devem saber o que é, e incluir ações preventivas nas escolas e que seus personagens devem ser identificados para receber o atendimento psicológico.

Figura 31: O que é *Bullying*?



Fonte: AULUS TEIXEIRA (2011)

Todas as cenas foram feitas em *stop motion* com personagens desenhados a caneta e recortadas, as mudanças de cena seguem a narração, o estilo visual não está atrativo, pois os desenhos são simples e não são visualmente agradáveis, termina com um corte grande, não há um início meio e fim no vídeo, quando ele termina, não se percebe que terminou.

A narração é masculina, divertida e possui mudanças no tom de voz, o vídeo trabalha bastante com efeitos sonoros e trilha musical, porém a trilha está muito alta, atrapalhando a narração. A forma como mescla os efeitos sonoros com o vídeo serão utilizados como inspiração para o presente projeto.

3.1.2 Análise de animações em *motion graphics* no estilo *flat*

Foram escolhidas duas animações no estilo flat no qual é o estilo escolhido pela autora para a produção, a análise auxiliará na elaboração do roteiro, transições das cenas e movimentos.

- **Rede Ser Integral**

Ano: 2017

Duração: 45 segundos

Vizualização: 2.903 mil

Rede ser Integral é uma animação explicativa sobre o site da Rede ser integral, onde o público que consome produtos integrais terá a chance de adquirir descontos e facilidades nas compras desses produtos através do site. No início é narrado em primeira pessoa, onde é contado uma pequena história onde o personagem tinha dificuldade de encontrar produtos integrais com preços acessíveis, explica como acessar o site e logo conta sobre os benefícios do site e que através dele conseguiu muitos descontos e não possui mais dificuldades de comprar o produto desejado. Por fim, a animação se encerra com uma narração masculina, onde mostra a marca da Rede ser integral.

A paleta de cores trabalha com tons de azul diferentes, verdes, laranjas e vermelhos, os desenhos possuem um contorno bem fino na cor mais escura da paleta,

e seguindo o traço do contorno, a tipografia utilizada possui o peso light e é geométrica.

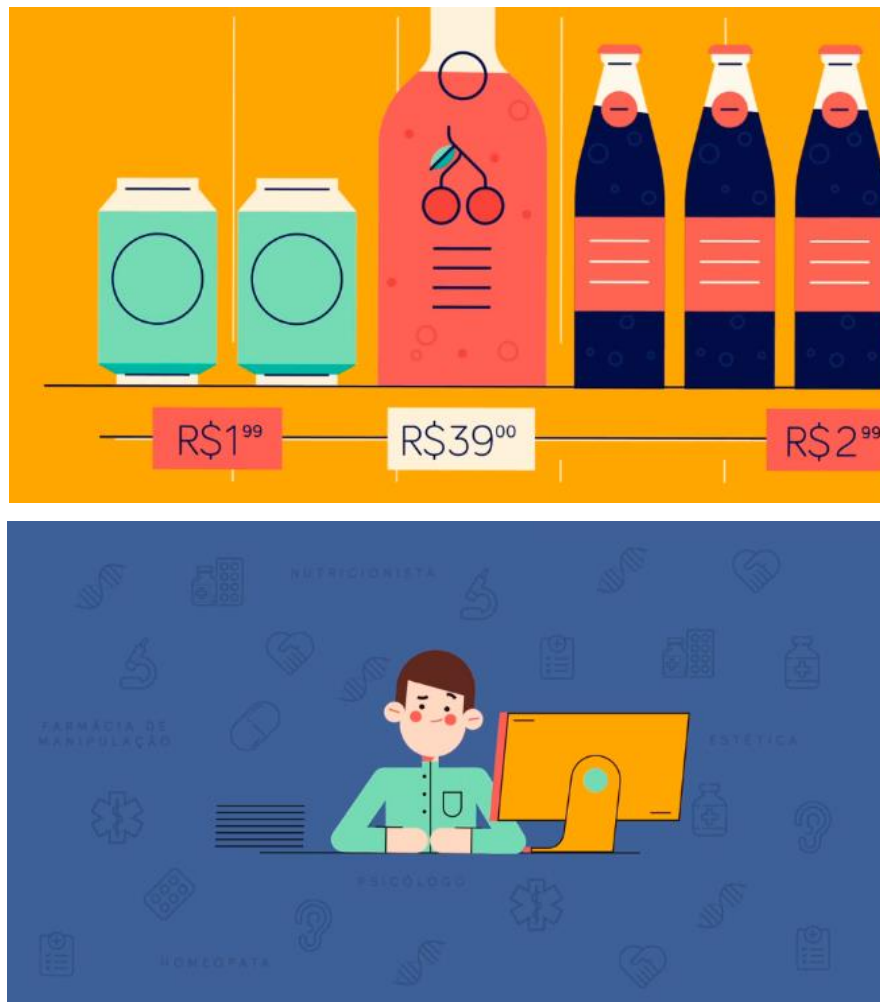
Figura 32: Paleta de cores do vídeo Rede ser Integral



Fonte: A autora (2019)

O vídeo é bem dinâmico e rápido segue acompanhando a narração, as transições também são bem alegres assim como a trilha sonora e os efeitos sonoros. As transições trabalham com zoons, movimentos para a esquerda e direita, o fundo permanece e mudam somente os elementos. Os personagens são bem simples e alguns não possuem dedos, os olhos, boca e nariz são apenas traços, assim como os outros desenhos da animação.

Figura 33: Rede ser Integral



Fonte: Manuel Neto (2017)

As transições no qual movimentam apenas os elementos, ou mudam as cenas para as laterais da tela, assim como a paleta de cores dividida por cores quente e frias serão utilizadas como inspiração para o projeto.

JBS - Novos Negócios (Torrada Criativa)

Ano: 2016

Duração: 4 minuto e 16 segundos

Esse vídeo foi desenvolvido pela agência Torrada Criativa do estado de São Paulo, é narrado por uma voz masculina, clara e simpática mostrando diferenças no tom de voz de acordo com o que é narrado. Por ser um vídeo explicativo é longo e através das transições e mudanças de cores o vídeo se torna mais atrativo. O estilo

visual é bem definido, possui uma paleta de cores que demonstra seriedade, mostra que houve dedicação ao planejar o projeto. Utiliza vermelho, branco, azul, cinza amarelo e tons de azul, mistura de tons quentes com tons frios e neutros (figura 34), utiliza tipografia serifada com peso bold e regular.

Figura 34: Paleta de cores do vídeo JBS - Novos Negócios (Torrada Criativa)



Fonte: A autora (2019).

A animação inicia com a multiplicação de prédios (figura 35) demonstrando que a JBS está ampliando, através de novos negócios, mostrando as unidades de negócio deles e trazendo o benefício dessas unidades. Cada unidade é mostrada e explica, utilizando ícones animados e textos que aparecem de acordo com a narração. Uma cena invade a outra e em algumas, o fundo continua porém os ícones saem e entram utilizando escalas diferentes e por fim, o vídeo se encerra com a marca da JBS surgindo no fundo padrão do vídeo.

Figura 35: JBS - Novos Negócios (Torrada Criativa)



Fonte: Litarebello (2016).

As ilustrações da animação, a forma de seleção de cores quentes, frias e neutras, as transições de cenas e textos, poderão ser utilizadas também como inspiração para o desenvolvimento do projeto.

3.2 PÚBLICO-ALVO

Para seguir com o projeto é necessário conhecer o público no qual será transmitida a mensagem. Após essa análise, podemos desenvolver um roteiro direcionado a ele. Como foi observado anteriormente, o *bullying* é um problema mundial, que atinge meninos e meninas de todo o mundo, segundo Medina (2016):

Uma recente pesquisa feita no Brasil com 100.000 estudantes de escolas públicas mostra que 20% deles já praticaram esse tipo de agressão. O resultado dessas pesquisas indicam que 50% das vítimas são jovens entre 11 e 13 anos. (MEDINA,2016).

O momento em que o corpo desses jovens estão passando por mudanças devido a puberdade, um período de fragilidade através de “grupinhos”, uns são considerados mais fortes do que o outro. Para evitar que esse ato ocorra é preciso que pais e professores estejam atentos. A melhor forma de perceber os sinais do *bullying* é analisando o comportamento do jovem, conversando com ele, acompanhando desde os primeiros anos de vida. (SILVA, 2015).

Portanto, o presente projeto tem como público-alvo adultos, pais e professores de todas as idades que possuem a responsabilidade de cuidar de nossos jovens e crianças. Após o conhecimento, poderão estar mais atentos aos comportamentos dos personagens e auxiliar na prevenção e combate ao *bullying* nas escolas.

4 CRIATIVIDADE

4.1 ROTEIRO

O roteiro deste projeto foi estruturado com base nas análises de similares e dados obtidos através do capítulo de fundamentação teórica. Devido a animação ser produzida apenas por uma pessoa, não será necessário o desenvolvimento de um roteiro mais detalhado, apenas serão criados o *story line*, a sinopse e o roteiro literário, utilizando os padrões citados por Rodrigues(2007).

4.1.1 Story line

O presente projeto conta com o story line definido como: “Material de apoio direcionado a pais e professores com o objetivo de conscientização e prevenção do *bullying* em escolas brasileiras através de informações sobre o fenômeno”.

4.1.2 Sinopse

Para a elaboração da sinopse foi desenvolvido um breve resumo sobre o tema e o propósito da animação. A sinopse pode ser encontrada no apêndice B.

4.1.3 Roteiro Literário

Para o desenvolvimento do roteiro literário é necessário organizar as informações dos conteúdos coletados anteriormente, dividindo em tópicos com base nos assuntos que foram abordados nos vídeos analisados com o objetivo transmitir a informação de forma clara ao espectador para a compreensão do tema. O roteiro literário de acordo com as regras citadas por Rodrigues (2007), deve possuir início, meio e fim, e com isso os tópicos seguem essa ordem.

- **Início** - O que é *bullying* escolar? Quem sofre? Existem leis protetivas? Quais são os tipos de *bullying*?
- **Meio** – Quais são as consequências? Como prevenir? Quem são os personagens?
- **Fim** – Qual é o papel da família e da escola diante do *bullying*? O que deve ser feito? Por que deve ser feito?

A idéia é que a animação seja narrada de forma objetiva e com duração de aproximadamente 3 minutos. Para controlar o tempo, o texto foi lido pausadamente para que seja possível mudar de cenas de acordo com a narração. Mudanças foram feitas no texto de acordo com a leitura, para que a animação ficasse no tempo correto.

Após o desenvolvimento do roteiro o mesmo foi enviado ao coordenador o professor e psicólogo Felipe Ganzert Oliveira para que pudesse avaliar a parte técnica do conteúdo. Após a sua avaliação, fez algumas correções e sugestões de informações sobre o tema.

A animação inicia fazendo um breve introdução sobre o tema, esclarecendo o que é o *bullying* e quantos jovens e crianças são afetados no país, em seguida, comenta sobre as leis protetivas existentes e os tipos de *bullying*

No meio contamos com as consequências, mostrando detalhadamente cada transtorno que pode ser causado às vítimas, e soluções para a prevenção e os personagens que compõem o fenômeno, mostrando características e comportamentos desses personagens.

Finalizando, mostra a importância do papel da escola e da família diante do *bullying* e o que deve ser feito para mudar.

4.2 STORYBOARD

Após o desenvolvimento do roteiro onde a narrativa já está definida, será o momento de desenvolver o *storyboard*, que tem o objetivo de organizar o projeto de forma gráfica, é a sequência de quadro a quadro de esboços onde representam as cenas da animação. É uma ferramenta utilizada em animações, filmes e jogos,

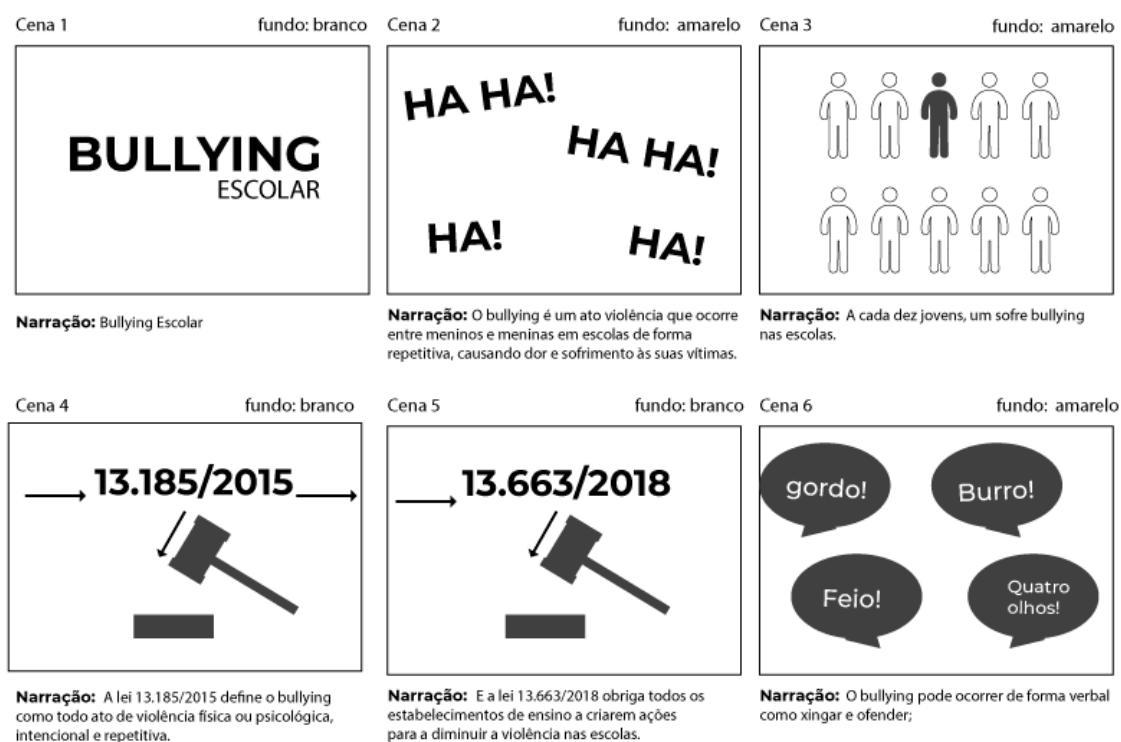
também utilizada em outros projetos gráficos para publicidade, como por exemplo, a demonstração da navegação do usuário em um site. (COFFEE, 2018).

Os storyboards são, de uma certa forma, uma etapa intermediária entre o roteiro do filme e sua realização na prática. Com eles é possível à equipe envolvida na realização do filme determinar qual a lente e a posição de câmera mais adequadas, o melhor posicionamento dos cenários, refletores, microfones e todos os equipamentos e componentes que serão utilizados e avaliar toda a infraestrutura necessária para a filmagem. (ABC, 2018).

Pode-se fazer vários desenhos, quantos forem necessários para chegar em um resultado que consiga transmitir a ideia. O ângulo da câmera, a iluminação, o movimento, descrição da ação e do movimento, a música, tudo isso pode acompanhar escrito junto ao desenho, todas informações importantes podem ser colocadas no *storyboard*.

Para o desenvolvimento do *storyboard*, foi utilizado o software Adobe Illustrator, totalizando 24 cenas, algumas cenas estão apresentadas pela figura 36 e o restante está no apêndice A.

Figura 36: Storyboard



Fonte: a autora (2019).

4.3 ÁUDIO PILOTO

Essa etapa é importante para que a narração fique sincronizada com a animação, será somente um áudio utilizado como rascunho, sem qualidade apenas com o objetivo de sincronizar os movimentos e determinar o tempo da duração da animação. O áudio foi gravado pela autora através de um smartphone.

4.4 DESIGN

Seguindo a técnica flat conforme definido no capítulo 2 de Fundamentação Teórica onde será desenvolvido através do *software* escolhido Adobe After Effects. Nessa etapa foram definidos as cores, a tipografia e os estilos dos personagens utilizadas na etapa de produção do projeto.

4.4.1 Paleta Cromática

Neste tópico será feito a seleção de cores que vão compor a paleta cromática do projeto. Após a análise das duas animações no estilo flat, podemos observar que as duas possuem uma paleta de cores vibrantes e combinadas. As cores provocam sentimentos e facilitam o acesso à informação. (SANTOS, 2017).

De acordo com a Kissmetrics, consultoria americana especializada em comportamento do consumidor, 93% dos consumidores escolhem se vão comprar um determinado produto por causa da sua aparência. Desse grupo, 85% são influenciados pela cor. (SANTOS, 2017).

Primeiramente para a definição da paleta cromática foram escolhidas as cores de acordo com a necessidade das ilustrações, os tons de pele e cor dos cabelos e olhos dos personagens, pois a autora escolheu mostrar cores reais para os personagens. A etapa de *storyboard* é muito importante, já que com as cenas definidas, fica mais fácil selecionar as cores que precisam ser utilizadas em cada cena.

Figura 37: Paleta – tons de pele e cabelos

Fonte: a autora (2019)

Após a escolha dos tons de pele do cabelo e olhos, serão escolhidos cores nos tons quentes e tons frios para que sejam utilizadas de acordo com a emoção de cada cena, seguindo como referências os vídeos analisados no capítulo 3.1. Tons de azuis e tons de rosa e amarelo, para que a animação fique mais séria, de acordo com o público escolhido.

Figura 38: Paleta – tons quentes e frios

Fonte: a autora (2019)

Após essas escolhas a paleta finalizada ficou conforme mostra a a figura 39.

Figura 39: Paleta cromática final

Fonte: a autora (2019)

A paleta cromática final segue com o total de 18 cores todas definidas através das cenas que foram representadas pelo *storyboard*, a paleta foi aplicada em todas as ilustrações da animação para que a identidade visual da animação seja mantida.

4.4.2 Tipografia

O objetivo é utilizar uma tipografia geométrica sem mudanças na espessura e de fácil legibilidade, que se encaixasse ao estilo *flat*, que é o estilo escolhido para a animação.

Portanto a tipografia escolhida foi a *montserrat* criada pela designer Julieta Ulanovsky no ano de 2011, uma fonte atual e ao mesmo tempo elegante e geométrica. Os pesos utilizados foram o regular, bold e black. Utilizada somente em caixa alta e em fundos claros foi utilizado em cores fortes e escuras, já em fundos mais escuros foi utilizado a cor branca para tivesse um contraste facilitando a leitura na animação.

Figura 40 - Fonte Montserrat sendo aplicada na animação



Fonte: a autora (2019)

Figura 41 - Fonte Montserrat sendo aplicada na animação



Fonte: a autora (2019)

Os textos seguiram um padrão de animação, as entradas e saídas pelas laterais ou pelas extremidades, ou então surgindo através do zoom, seguindo não só um padrão do texto como também do resto da animação já que essas transições também são utilizadas em outros elementos do vídeo.

Como o assunto é complexo e sério, precisa ser transmitido de forma leve, para que não canse o espectador. A transições foram escolhidas seguindo as duas

animações de referência, as duas possuem esse tipo de transição mais leve, onde as cenas surgem pelas laterais e com efeitos de zoom.

4.4.3 Escolha de fundos

A ideia inicial era que os fundos fossem somente com cores lisas para que seguisse a identidade em estilo flat, porém, durante a criação das cenas foi observado a necessidade de desenvolver algo mais atraente. Então foi desenvolvido um fundo com vários retangulos juntos utilizando os tons claros da paleta junto com os mais escuros, mantendo o estilo flat, já que não utiliza textura e nem sombras.

Essa textura foi desenvolvida com a intenção de ser movimentada, para que a animação não ficasse muito parada e também para deixar mais bonita.

Figura 42 - Fundos utilizados para a animação



Fonte: a autora (2019)

Foram definidos quatro fundos diferentes um nos tons de amarelo e laranja, um em tons de bege, um em tons de azul e o último nos tons de cinza (figura 41). Essas cores fazem parte da paleta de cores definida no tópico 4.4.1. E da mesma forma que a paleta de cores foi dividida entre cores quentes e frias, as cores de fundo utilizaram o mesmo método para a escolha.

Figura 43 - Aplicação do fundo na animação



Fonte: a autora (2019)

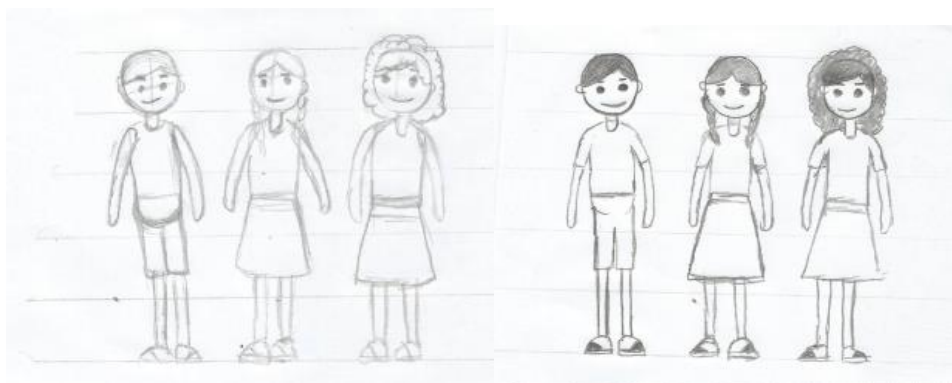
4.4.4 Personagens

Para a criação dos personagens a autora se inspirou em sua história como referência, deixando a animação mais realista. A autora decidiu se aut retratar através da personagem vítima, onde mostra os sofrimentos obtidos através do *bullying*, os outros dois personagens, o agressor e o espectador também foram inspirados em colegas de sala de aula da autora. O estilo das ilustrações foi inspirado nas referências citadas anteriormente as animações *Rede ser integral* (2017) e *JBS - Novos Negócios (Torrada Criativa)* (2016), seguindo as mesmas características simples, com reações não muito expressivas, compostos inteiramente por formas geométricas e traços simples representando a boca, olhos e nariz.

A quantidade de personagens foi definida através do capítulo de fundamentação teórica, onde comenta sobre a importância de conhecer e identificar sinais do comportamento dos três personagens: a vítima, agressor e o espectador. Por tanto foi definido que a animação contará com três personagens: a vítima, o agressor e o espectador.

De início alguns esboços foram desenvolvidos, cada um com a suas características específicas, (figura 44).

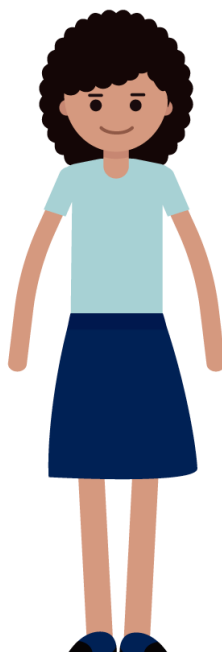
Figura 44 – Esboços dos personagens



Fonte: a autora (2019)

Após a definição das características e estilos dos personagens, eles foram ilustrados utilizando o *software* Adobe Illustrator CC (figura 45). O restante dos personagens são representados em mais detalhe nos apêndices D, E e F.

Figura 45 – Personagem - Vítima



Fonte: a autora (2019)

5 EXPERIMENTAÇÃO E MODELOS

Essa etapa segue com o desenvolvimento de testes e processos para a produção da animação: as ilustrações, organização de camadas, *rigging* dos personagens e a animação.

5.1 TESTES

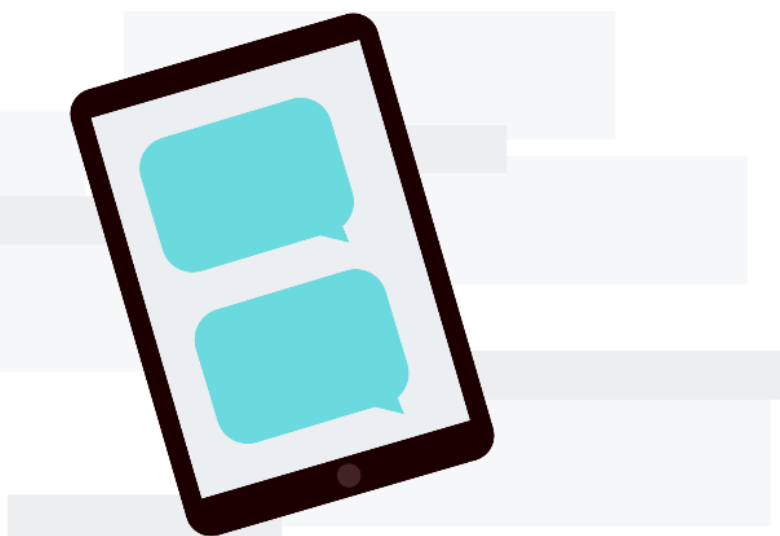
De início a autora produziu duas cenas, para testar os movimentos e transições definidas através do roteiro, foi estudado a aplicação das cores definidas anteriormente, para continuar o processo de produção.

5.2 ILUSTRAÇÕES

A ilustrações foram desenvolvidas pelo software Adobe Illustrator CC 2019, seguindo o estilo flat conforme visto no capítulo 2 de Fundamentação Teórica.

Cada cena foi contruída dentro das dimensões de 1920 pixels de largura por 1080 pixels de altura, padrão para telas widescreen de alta qualidade com taxa de quadros de 30 quadros por segundo no qual será o formato que será desenvolvido a animação.

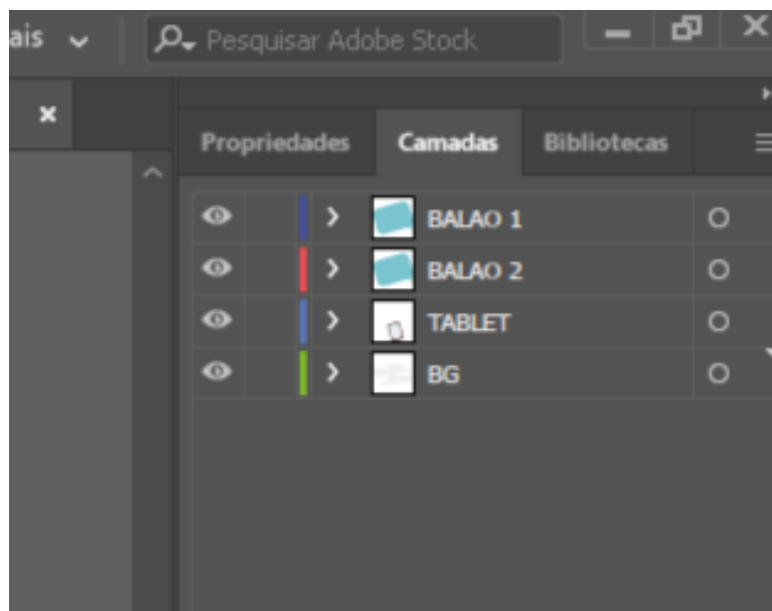
Figura 46 - Aplicação do fundo na animação



Fonte: a autora (2019)

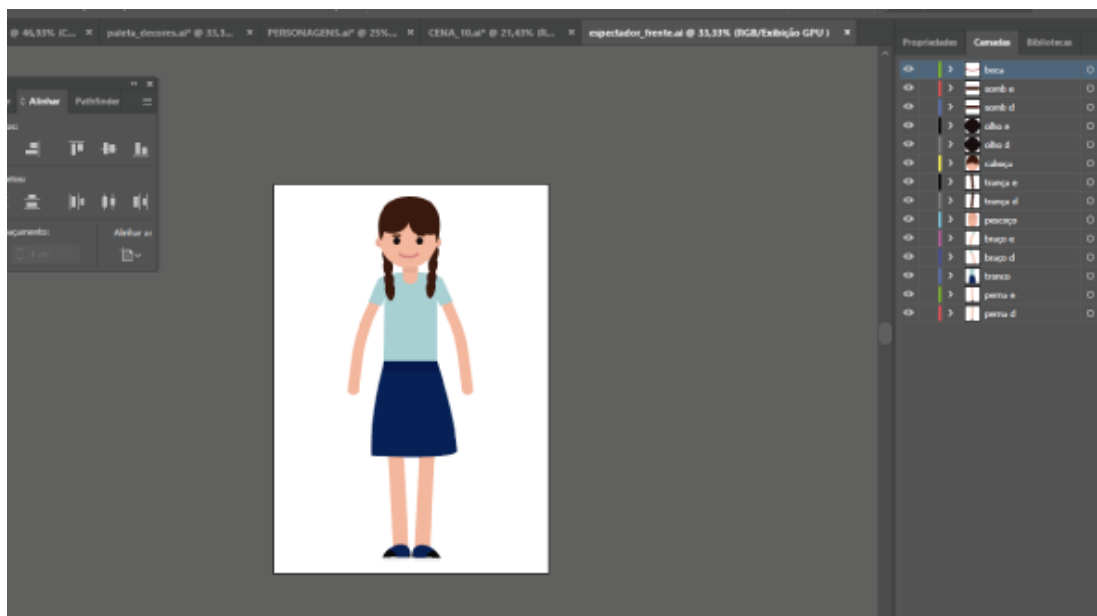
Cada cena foi construída e dividida por camadas, para que cada parte seja animada separadamente pelo software de animação e para manter a organização durante o trabalho.

Figura 47 – Camadas das ilustrações



Fonte: a autora (2019)

Já os personagens não ficaram junto com as cenas, eles foram ilustrados e divididos separadamente para que passem pelo processo de *rigging* antes de serem animados.

Figura 48 – Ilustração do personagem - espectador

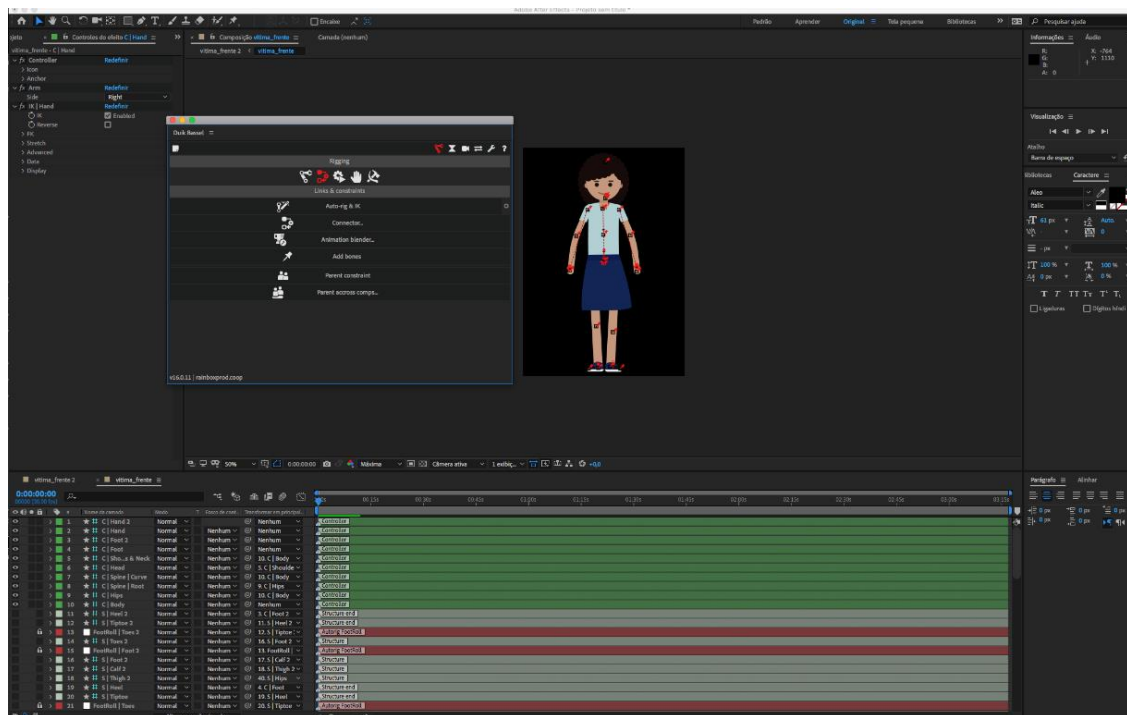
Fonte: a autora (2019)

5.2 Rigging

Após a etapa de ilustração, as mesmas foram importadas para o software Adobe After Effects CC 2018, onde os personagens passaram pelo processo de rigging, que é uma etapa da animação que permitirá movimentar o personagem, simulando as articulações reais do próprio esqueleto. (TONKA 3D, 2019).

Funciona da seguinte maneira, cada parte do corpo é ligada a outra, a cabeça é ligada ao pescoço que é ligado ao tronco, assim como também os braços e as pernas são também ligados ao tronco. Quando o tronco é movimentado todas as partes ligadas à ele são movimentadas também. Para facilitar essa etapa foi utilizado o plugin Duik que é grátis, através dele os movimentos dos personagens ficam muito mais naturais por se tornar flexível. Os pontos são criados nas articulações do personagem para que possam ser dobrados e esticados se houver necessidade.

Figura 49 – Rigging de personagem no DUIS



Fonte: a autora (2019)

Após a etapa de rigging, e a importação das cenas ilustradas, animação poderá ser desenvolvida.

5.3 Animação

A próxima etapa é a parte de animação do projeto, seguindo o áudio piloto que foi gravado na fase de criatividade.

A seguir serão mostradas as aplicações de algumas práticas dos princípios da animação vistos no tópico 2.2.3 desse documento.

Antecipação: Na figura 50, o martelo quando vai ser batido ele sobe antes de descer, preparando o espectador para esse movimento, ele sobe um pouco e logo desce, fazendo o movimento de batida de martelo.

Figura 50 – Princípio aplicado - Antecipação e squash and stretch

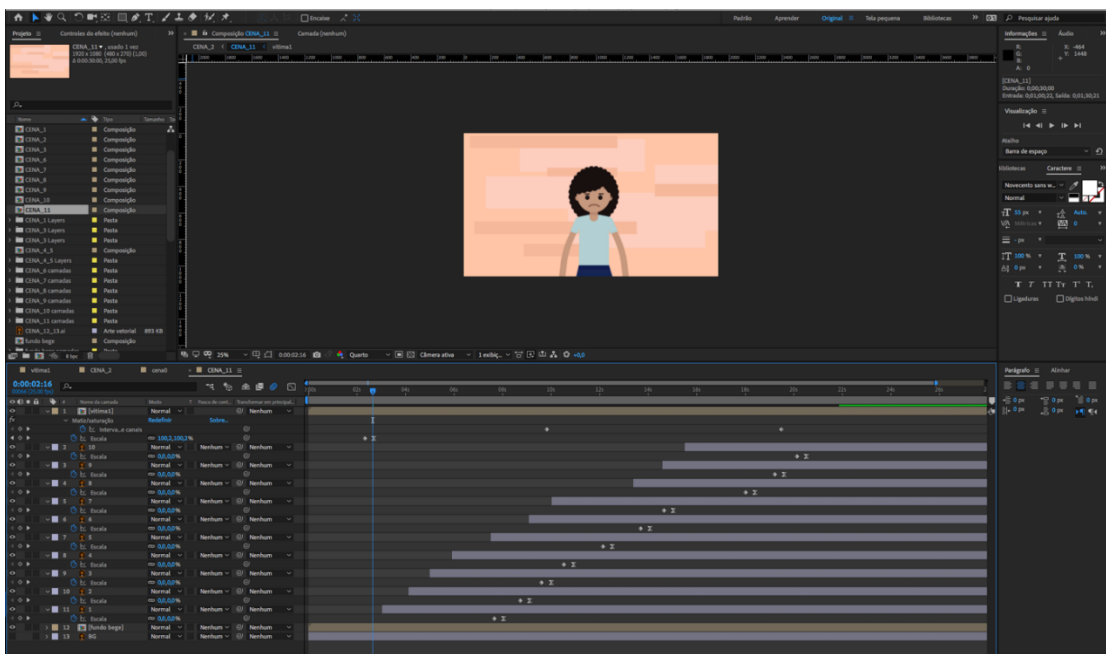


Fonte: a autora (2019)

Squash and Stretch (comprimir e esticar): Também na mesma cena na figura 50, a base do martelo comprimi quando o martelo bate sobre ele.

Pose to pose: Figura 51, poses chaves marcam o movimento, essas poses são representadas pelos losangos mostrando cada movimento até o próximo ponto.

Figura 51 – Princípio aplicado - Pose to pose



Fonte: a autora (2019)

Slow In and Slow Out (aceleração e desaceleração): Na figura 52, na cena onde entra a escrita “3 personagens” e sai a palavra “comportamentos” as duas palavras iniciam a saída e a entrada em movimento acelerado e logo vão desacelerando no final do movimento.

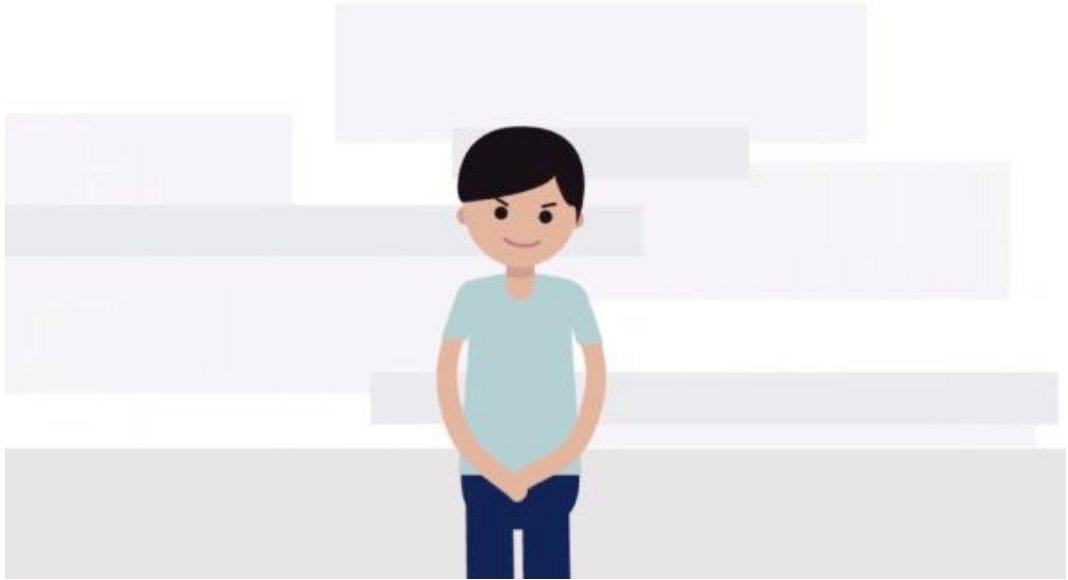
Figura 52 – Princípio aplicado - slow in and slow out



Fonte: a autora (2019)

Timing (temporização) A figura 53, mostra a personagem juntando as mãos. Para dar movimento a essa cena, foi estudado o movimento real para juntar as mãos para que o tempo seja o real.

Figura 53 – Princípio aplicado - Timing



Fonte: a autora (2019)

Exaggeration (exagero) Na figura 54 mostra o zoom exagerado na entrada da palavra pow, assim como vários movimentos de zoom entrando e saindo.

Figura 54 – Princípio aplicado - Exaggeration



Fonte: a autora (2019)

Appeal (apelo): A figura 55 mostra a vítima como um personagem colorido, um desenho mostrando as reações do personagem, mostrando mais realidade para despertar o interesse do espectador.

Figura 55 – Princípio aplicado - Appeal



Fonte: a autora (2019)

5.4 Exportação

Após a conclusão das cenas, o vídeo foi assistido várias vezes para que não tivessem falhas. Algumas foram encontradas ao longo da produção e logo que encontradas, foram corrigidas. Algumas cenas tiveram que ser renderizadas antes para que pudessem ser analisadas no tempo real, já que muitas cenas ficaram muito pesadas para serem assistidas direto no *software*.

Depois das correções, todas as cenas foram unidas e renderizadas novamente, e analisadas todas juntas. Com a etapa de renderização concluída, o projeto segue com a etapa de sonoplastia.

5.5 SONOPLASTIA

A sonoplastia é muito importante para o desenvolvimento do projeto, é responsável de transmitir a comunicação através do som. Ela é utilizada em projetos audiovisuais como cinema, internet e TV. (BENTO, 2019).

A sonoplastia desse projeto segue com etapas: a narração, música e efeitos sonoros.

5.5.1 Narração

Para a narração final, a autora contou com a participação da designer gráfico Priscilla de Souza Camargo que já possui experiência em narrações. Por motivos de falta de recurso, infelizmente não foi possível executar a gravação em um estúdio profissional. Como alternativa a narração foi gravada com equipamentos amadores em um ambiente domiciliar.

Além de possuir experiência na area, a Priscilla também possui uma voz clara e simpática, lembrando muito as narrações das animações que foram analisadas no tópico 3.1.2 do presente documento.

A narração foi feita em uma residência, utilizando um microfone no modelo Headset Gamer P2 verde PH146 da Multilaser e o software Adobe Audition CC 2018. Para que não houvesse muito ruído, a porta do quarto foi fechada e todas as frestas foram isoladas com tecidos. Antes de gravar alguns testes de som foram feitos para que não estourasse o áudio, após os testes, a gravação foi iniciada.

Primeiramente a narração foi gravada por partes, porém não gerou grande resultados já que cada parte ficou em um tom de voz diferente. Então foi decido narrar tudo de uma só vez, com pausas de 5 segundos a cada parágrafo do texto.

Após a gravação a narração foi tratada pela autora no mesmo software em que foi gravado, deixando mais limpa e sem alguns ruídos que surgiram durante a captação. Logo após ser tratado a narração foi importada para o Adobe After Effects onde foi encaixado à animação, sendo feito os cortes necessários para que o áudio ficasse sincornizado com a animação.

5.5.2 Música

A ideia era escolher uma música calma e tranquila, já que o assunto não é algo empolgante e sim um assunto sério que precisa ser notado. Muitas músicas foram testadas para que fosse encontrada a que mais combinasse com a animação, todas as músicas foram buscadas na biblioteca de músicas do site Envato Elements, a música escolhida foi a On the Countryside Farm de TheStoryShop, é bem calma e possui batidas leves com instrumentos de corda, é uma música para ser tocada em ambientes mais calmos e tranquilos.

5.5.3 Efeitos sonoros

Para a escolha dos efeitos sonoros foi desenvolvido uma análise da animação, onde foi verificado as cenas que precisavam dos efeitos, como por exemplo, a cena que aborda sobre a lei de combate ao *bullying*. Na cena surge um martelo onde ele bate em uma base de madeira, então foi preciso buscar o som de batida de martelo de madeira para representar.

Após fazer esse levantamento, esses efeitos foram baixados pela internet pelo site Envato Elements. Após serem baixadas esses áudios foram importados para o software e testados e editados de acordo com a necessidade da animação.

Logo no início da animação, onde a narração esclarece o que é *bullying*, surgem sons de gargalhadas de crianças, mostrando que a risada é um dos tipos de provocações causadas pelo *bullying*. Assim como quando as palavras surgem no vídeo rapidamente, elas entram com sons de corte de vento.

6 VERIFICAÇÃO

Após concluir a animação, chega o momento de verificar se o projeto vai conseguir atingir o seu objetivo principal que é transmitir a mensagem de forma clara, auxiliando na prevenção do *bullying* nas escolas.

Para isso, é importante disponibilizar o conteúdo para o público-alvo, os pais e educadores, infelizmente isso não ocorreu por falta de tempo hábil. Foi desenvolvido um questionário direcionado ao profissional da área onde ele pode avaliar a qualidade do vídeo, assim também como foi desenvolvido um questionário como sugestão para ser direcionado ao público-alvo.

6.1 SUGESTÃO DE QUESTIONÁRIO

O vídeo foi assistido pelo psicólogo e logo avaliado através de um questionário, foram criadas 5 questões:

- Qual é a sua nota geral para a animação? (De 1 a 5 sendo que 1 é ruim e 5 bom).
- Qual é a sua nota para a narração? (De 1 a 5 sendo que 1 é ruim e 5 bom).
- Qual é a sua nota para as cores e personagens? (De 1 a 5 sendo que 1 é ruim e 5 bom).
- Qual é a sua nota para a música e os efeitos sonoros? (De 1 a 5 sendo que 1 é ruim e 5 bom).
- Alguma sugestão ou algo que não gostou?

De acordo com o Doutor Felipe a animação está muito boa, “o roteiro está bem claro e adequado para o tema proposto!”(GANZERT, 2019).

6.2 SUGESTÃO DE QUESTIONÁRIO

Para uma futura avaliação foi desenvolvido a sugestão de questionário que poderia ser direcionado ao público junto com a animação, no total são 14 questões.

- pai mãe educador
- Quantos filhos você tem?
- Qual a idade deles?
- Qual é o tipo de colégio que ele estuda?
 Particular Rede pública
- Qual é o ano que cursam?
- Qual é a sua idade?
- Qual é a sua nota geral para a animação? (De 1 a 5 sendo que 1 é ruim e 5 bom).
- Qual é a sua nota para a narração? (De 1 a 5 sendo que 1 é ruim e 5 bom).
- Qual é a sua nota para as cores e personagens? (De 1 a 5 sendo que 1 é ruim e 5 bom).
- Qual é a sua nota para a música e os efeitos sonoros? (De 1 a 5 sendo que 1 é ruim e 5 bom).
- Você conseguiu entender mais sobre o *bullying* escolar através dessa animação? (Sim) ou (Não).
- Você indicaria esse vídeo a alguém?
- Alguma sugestão ou algo que não gostou?

7. SOLUÇÃO E CONCLUSÃO

Essa etapa consiste em fazer correções de acordo com a avaliação do público. Conforme comentado anteriormente, não foi possível fazer a avaliação com o público, porém foi feita com o profissional de psicologia e não houve nenhuma necessidade de ajuste. Futuramente seria interessante que ele fosse direcionado ao público e após a avaliação elas fossem analisadas e corrigidas de acordo com o resultado.

A animação está postada no youtube com visibilidade pública com o nome de “Bullying Escolar” e pode ser acessada através do link: <https://www.youtube.com/watch?v=IStXoY604rE>.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse projeto a autora conseguiu se aprofundar ainda mais no assunto, entender mais sobre o *bullying*, entender que existem soluções que podem ser aplicadas para prevenir e combater o *bullying* nas escolas.

A autora coloca que infelizmente a metodologia escolhida não foi a adequada para o desenvolvimento do projeto, é importante antes de iniciar o levantamento de dados que seja definido o público-alvo, para que tudo seja direcionado a ele e não após o levantamento de dados como foi proposto.

Eliminar o *bullying* não é fácil, porém se cada um fizer a sua parte, compartilhando histórias, ajudando o próximo, prestando atenção no comportamento das crianças e dos adolescentes.

Para a autora é muito importante que todos conheçam esse fenômeno e que possuam interesse sobre o assunto, já que infelizmente ainda guarda essas marcas da infância. Sempre buscar informações sobre o tema, procurar ajudar quem precisa para que as vítimas, os agressores e os espectadores consigam ter um novo recomeço, para que o *bullying* seja combatido.

Prevenir é a melhor solução e para isso é preciso da união de todos, além do acompanhamento e observações os personagens precisam sentir segurança em pedir ajuda.

O objetivo da conclusão desse projeto é que outras pessoas conheçam mais sobre o *bullying* e tenham o interesse de desenvolver mais projetos como esse para o tema nunca seja esquecido, por isso deve ser melhorado.

REFERÊNCIAS

ABC, Associação Brasileira de Cinematografia. **Storyboard**. Disponível em: <<http://www.abcine.org.br/servicos/?id=158&/storyboard>> Acesso em: 5, Mai. 2019

ABRACE. **INSTITUTO ABRACE**, disponível em: <<http://www.institutoabrace.com.br/projetos/>>. Acesso em: 02, Mar. 2019.

BEANE, Andy. **3D Animation Essentials**. 2.ed. Califórnia, EUA: Sybex, 2012.

BENTO, Walmyr. **O que é sonoplastia e o que faz o sonoplasta.**, 2009. Disponível em: <<http://walmyrbento.blogspot.com/2009/07/o-que-e-sonoplastia-e-o-que-faz-o.html>>. Acesso em: 25, Mai. 2019.

BENTO, Walmyr. **O que é sonoplastia e o que faz o sonoplasta.**, 2009. Disponível em: <<http://walmyrbento.blogspot.com/2009/07/o-que-e-sonoplastia-e-o-que-faz-o.html>>. Acesso em: 25, Mai. 2019.

Brainstorm. **Brainstormtutoriais**. Os estilos do Motion graphics, disponível em: <<https://www.brainstormtutoriais.com/sem-categoria/os-principais-estilos-de-motion-graphics/>> Acesso em: 01, Abr. 2019.

CARTOON NETWORK. **Chega de Bullying**, 2013, disponível em: <<https://www.chegadebullying.com.br/>>. Acesso em: 04, Jan. 2019.

CHIMEN, Nobu. **Curso Básico Design Gráfico**. 1.ed. São Paulo, SP: Editora Escala, 2011.

COFFEE, Rafael. **Storyboard: por que ele é essencial para a sua estratégia de Marketing Digital?** 2018. Disponível em: <<https://rockcontent.com/blog/storyboard/>>. Acesso em: 05, Mai. 2019.

COSTA, Rafael. **O Poder da cor em Design Gráfico: Dicas importantes para o uso das cores em seus projetos**, 2014. Disponível em: <<https://clubedodesign.com/2014/importancia-da-tipografia-design-grafico/>>. Acesso em: 20, Mai. 2019.

ENVATO ELEMENTS. **On the Countryside Farm**, 2018. Disponível em: <<https://elements.envato.com/on-the-countryside-farm-B7UWHKX>>. Acesso em: 10, Jun. 2019.

ESTEVEES, Lucas. **Motion Graphics: Um Pouco Sobre o Design em Movimento**. Disponível em: <<http://www.designculture.com.br/motion-graphics-um-pouco-sobre-design-em-movimento/>> Acesso em: 4, Fev. 19.

FANTE, Cleo; VENTURA, Alexandre. **Bullying - intimidação no ambiente escolar e virtual** 1.ed. Belo Horizonte, MG: Editora Conexa, 2011.

FERREIRA, Mateus. **Os principais estilos de motion graphics**. Youtube, 27 nov. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tVnZLAgXc_Q> Acesso em: 9, Fev. 2019.

FISCARELLI, Rosilene Batista de Oliveira; FISCARELLI, Silvio Henrique. **Educações na contemporaneidade reflexão e pesquisa**. 1.ed. São Carlos SP: Pedro & João Editores, 2011.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Confira dicas para identificar e combater o bullying nas escolas**, 2018, disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2018/09/confira-dicas-para-identificar-e-combater-o-bullying-nas-escolas.shtml>>. Acesso em:15, abr. 2019.

FRASER, Tom. **O ESSENCIAL DA COR NO DESIGN**. 3.ed. São Paulo, SP: Editora SENAC, 2009.

G1 EDUCAÇÃO. **A febre dos Motion Graphics: entenda tudo sobre esse assunto**, 2013, disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2013/05/governo-de-sp-vai-distribui-kit-de-combate-ao-bullying-nas-escolas.html>> . Acesso em: 05, abr. 2019.

G1 TECNOLOGIA E GAMES. **Facebook cria central de prevenção ao bullying no Brasil**, 2016, disponível em: <<https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2016/02/facebook-cria-central-de-prevencao-ao-bullying-no-brasil.html>> . Acesso em:16, abr. 2019.

GOVBR. **Presidenta Dilma sanciona lei de combate ao bullying**, 2015, disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/governo/2015/11/presidenta-dilma-sanciona-lei-de-combate-ao-bullying>>. Acesso em:14, abr. 2019.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The Illusion of Life: Disney Animation**. 1 ed. Nova York: Abbeville Press, 1981.

JORNAL HOJE. **JORNAL HOJE**, 2013, Casos de *bullying* nas escolas cresce no Brasil, diz pesquisa do IBGE disponível em: < <http://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2016/08/casos-de-bullying-nas-escolas-cresce-no-brasil-diz-pesquisa-do-ibge.html>>. Acesso em: 20, Fev. 2019.

LITA, Rebello. **JBS - Novos Negócios (Torrada Criativa)**, 2016. Disponível em: < <https://vimeo.com/161845760> >. Acesso em: 30, Mai. 2019.

MEC. **Especialistas indicam formas de combate a atos de intimidação**, 2017, disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=47721:especialistas-indicam-formas-de-combate-a-atos-de-intimidacao>. Acesso em: 14, abr. 2019.

MEDINA, Vilma. **As crianças de 11 anos são as mais propensas ao *bullying* escolar**, 2016. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=-XTqHWVdeXk> <https://br.guiainfantil.com/blog/educacao/bullying/as-criancas-de-11-anos-sao-as-mais-propensas-ao-bullying-escolar/>>. Acesso em: 25, Mai. 2019.

MOLETTA, Alex. **CRIAÇÃO DE CURTA-METRAGEM EM VÍDEO DIGITAL**. 3.ed. Rio de Janeiro, RJ: Editora SUMMUS, 2009.

MUNARI, Bruno. **DAS COISAS NASCEM COISAS**. 1.ed. Lisboa, PORTUGAL: Editora Edições 70, 1981.

NEEP. **Neep Paz RN**. Projeto Educar para a paz de Cleo Fante, disponível em: < <http://neepazrn.blogspot.com/2013/07/programa-anti-bullying-educar-para-paz.html>> Acesso em: 01, Abr. 2019.

NETO, Manuel. **Rede Ser Integral**, 2017. Disponível em: < <https://vimeo.com/247214766>>. Acesso em: 25, Mai. 2019.

PASS, Daniele Tem. **Animação sobre doença celíaca**, 2018. Disponível em: < <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/9783> >. Acesso em: 20, Mai. 2019.

PORTAL DA EDUCAÇÃO. **Os agressores do bullying**, 2013, disponível em: <[https:// g1.globo.com/educacao/noticia/2013/05/governo-de-sp-vai-distribui-kit-de-combate-ao-bullying-nas-escolas.html](https://g1.globo.com/educacao/noticia/2013/05/governo-de-sp-vai-distribui-kit-de-combate-ao-bullying-nas-escolas.html) . Acesso em:15, abr. 2019.

PROENCA, Rene. **Os 12 Princípios Fundamentais da Animação**. Disponível em: <<https://chocoladesign.com/os-12-princ%C3%ADpios-fundamentais-da-anima%C3%A7%C3%A3o-ca94b4f04e34>> Acesso em: 20, Abr. 2019.

ROCK CONTENT. **A febre dos Motion Graphics: entenda tudo sobre esse assunto**, 2018, disponível em: <<https://rockcontent.com/blog/febre-dos-motion-graphics/>>. Acesso em: 20, Mar. 2019.

RODRIGUES, Chris **O CINEMA E A PRODUÇÃO**. 3.ed. Rio de Janeiro, RJ: Editora Lamparina, 2007.

ROYO, Javier. **Design digital**. 2.ed. São Paulo, SP: Editora SENAC São Paulo, 2008.

SANTOS, Renata. **A importância da COR na comunicação visual**, 2017, disponível em: < <https://www.renatasantos.com.br/a-importancia-da-cor-na-comunicacao-visual/> . Acesso em:16, abr. 2019.

SANTOS, Renata. **Você sabe o que é sonoplastia? Entenda sua importância para produções audiovisuais**, 2019, disponível em: < <https://vidmonsters.com/blog/sonoplastia/> . Acesso em:18, abr. 2019.

SCHENINI, Fátima. **Pesquisadora aponta a prevenção como forma de reduzir a violência**. Portal Mec, 2010, disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=14869:pesquisadora-aponta-a-prevencao-como-forma-de-reduzir-a-violencia>>. Acesso em: 05, abr. 2019.

SENADO NOTÍCIAS. **Senado aprova projeto para combate ao bullying e outras violências nas escolas**, 2018, disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2018/04/17/senado-aprova-projeto-para-combate-ao-bullying-e-outras-violencias-nas-escolas> >. Acesso em: 31, Mar. 2019.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. **Bullying – Mentres perigosas nas escolas**. 1.ed. Rio de Janeiro, RJ: Editora Principium, 2015.

SILVEIRA, Luciana. **Introdução à Teoria da Cor**. 2.ed. Curitiba, PR: UTFPR, 2015.

TECHTUDO. **Altas Horas contra o *Bullying***, 2010, disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/altas-horas-contra-o-bullying.html> . Acesso em: 16, abr. 2019.

TINGA, Melio. **O Poder da cor em Design Gráfico: Dicas importantes para o uso das cores em seus projetos**, disponível em: < <https://designculture.com.br/o-poder-da-cor-em-design-grafico-dicas-importantes-para-o-uso-das-cores-em-seus-projetos> >. Acesso em: 05, Mar. 2019.


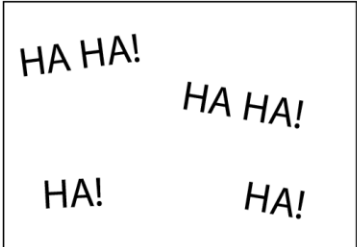
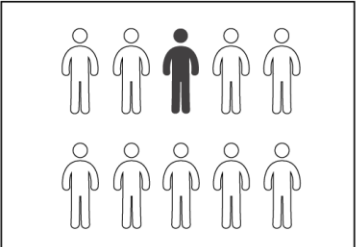
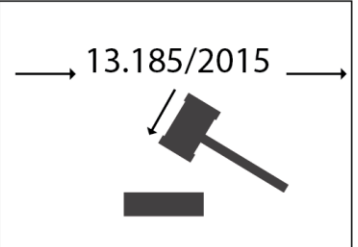
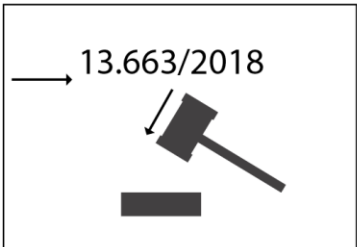


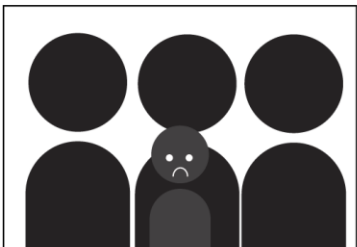

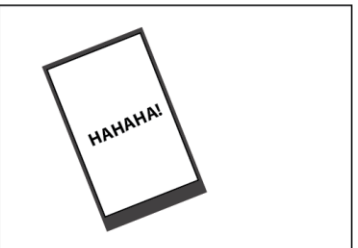

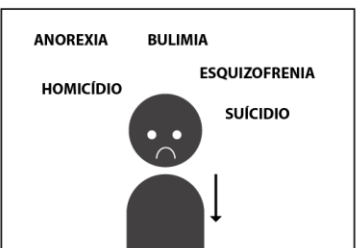
TONKA 3D. **O que é Rigging e quais cursos usam esta técnica de animação**, 2019. Disponível em: < <http://www.tonka3d.com.br/blog/traduzindo-rigging/> > Acesso em: 05, Jun. 2019.

TORRES, Marcos. **Os 12 Princípios da Animação**, 2017. Disponível em: < <https://designculture.com.br/os-12-principios-da-animacao> >. Acesso em: 25, Mai. 2019.

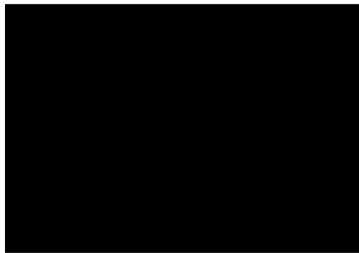
TOWS, Giovana. **MULHERES NA CIÊNCIA E TECNOLOGIA: uma animação em motion graphics**, 2017. Disponível em: < <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/9703> >. Acesso em: 20, Mai. 2019.

VIEIRA, Felipe. **Os 12 princípios da Animação - Walt Disney**, 2018. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=-XTqHWVdeXk> >. Acesso em: 24, Mai. 2019.

APÊNDICE A: STORYBOARD

<p>Cena 1 fundo: branco</p> 	<p>Cena 2 fundo: amarelo</p> 	<p>Cena 3 fundo: amarelo</p> 
<p>Narração: Bullying Escolar</p>	<p>Narração: O bullying é um ato violência que ocorre entre meninos e meninas em escolas de forma repetitiva .</p>	<p>Narração: A cada dez jovens, um sofre bullying nas escolas.</p>
<p>Cena 4 fundo: branco</p> 	<p>Cena 5 fundo: branco</p> 	<p>Cena 6 fundo: amarelo</p> 
<p>Narração: A lei 13.185/2015 define o bullying como todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitiva.</p>	<p>Narração: E a lei 13.663/2018 obriga todos os estabelecimentos de ensino a criarem ações para a diminuir a violência nas escolas.</p>	<p>Narração: O bullying pode ocorrer de forma verbal como xingar e ofender;</p>
<p>Cena 7 fundo: branco</p> 	<p>Cena 8 fundo: branco</p> 	<p>Cena 9 fundo: amarelo</p> 
<p>Narração: Físico e material - como bater, chutar e empurrar;</p>	<p>Narração: Psicológico - como discriminar, humilhar, intimidar, ameaçar e perseguir;</p>	<p>Narração: Sexual como assediar e abusar;</p>
<p>Cena 10 fundo: branco</p> 	<p>Cena 11 fundo: amarelo</p> 	<p>Cena 12 fundo: amarelo</p> 
<p>Narração: E virtual - também conhecido como cyberbullying, onde a vítima é agredida através da internet.</p>	<p>Narração: Essas agressões podem causar transtornos psicológicos como a depressão, ansiedade, transtornos do pânico, fobia social, fobia escolar</p>	<p>Narração: anorexia e bulimia, e em casos menos frequentes esquizofrenia, homicídio</p>

Cena 13 fundo: preto



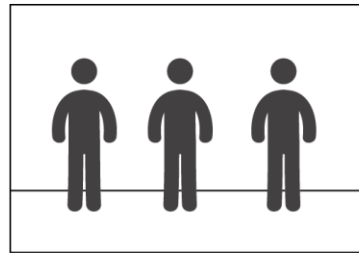
Narração: e suicídio.

Cena 14 fundo:



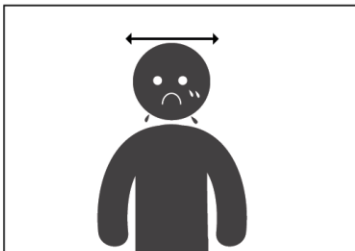
Narração: Para auxiliar na prevenção do bullying, familiares e professores devem estar atentos ao comportamento das crianças e dos adolescentes.

Cena 15 fundo:



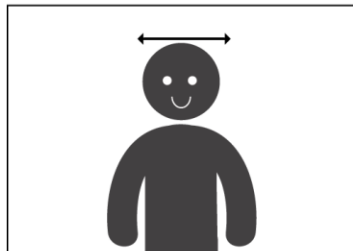
Narração: Para isso, é necessário identificar os três personagens que compõem o bullying: A vítima, o agressor e o espectador.

Cena 16 fundo: rosa liso



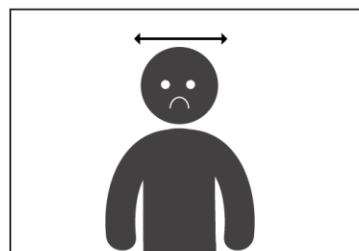
Narração: A vítima é tímida, não consegue reagir aos comportamentos provocadores, é frágil, triste e insegura, possui poucos amigos, costuma aparecer com hematomas, não comparece às aulas e chora com frequência.

Cena 17 fundo:



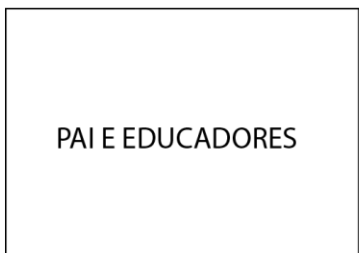
Narração: O agressor pode agir sozinho ou em grupo, gosta de liderar, desrespeitar os pais e professores, não segue as regras, manipula as pessoas e costuma se envolver em brigas.

Cena 18 fundo:



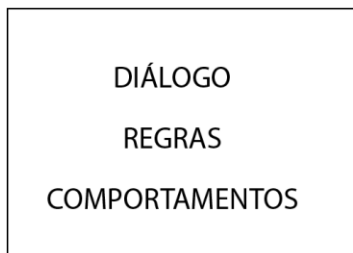
Narração: O espectador testemunha as ações dos agressores, porém não consegue relatar o ocorrido, por medo de se tornar uma nova vítima.

Cena 19 fundo: rosa liso



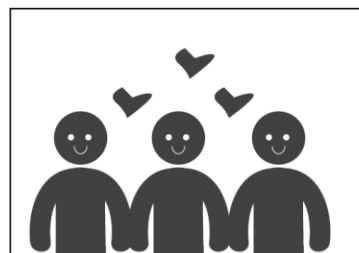
Narração: Eliminar o bullying não é uma tarefa fácil, pais e educadores possuem o papel de observar as ações desses jovens de forma precoce

Cena 20 fundo:



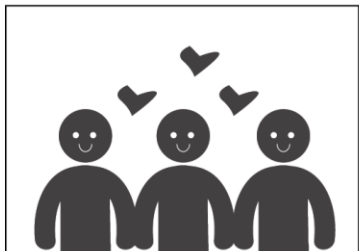
Narração: e desenvolver estratégias que ajudem a prevenir, estimulando ao diálogo, implementando regras e observando comportamentos.

Cena 21 fundo:



Narração: Cuidar de nossas crianças é fundamental para que exista o respeito

Cena 22 fundo: rosa liso



Narração: entre os colegas e a para que na vida adulta, todos tenham a recordação de uma infância feliz.

Cena 23 fundo:



Cena 24 fundo:



APÊNDICE B: Sinopse

O *Bullying* é um problema que atinge crianças e jovens do mundo inteiro, segundo pesquisas está aumentando constantemente causando grande transtornos às suas vítimas. Brincadeiras são normais em sala de aula, porém quando essas brincadeiras deixam de ser divertidas e se tornam repetitivas transformam-se em *bullying*.

O *bullying* causa transtornos que podem se tornar graves afetando não só a infância mas como também a fase adulta desses jovens. Identificá-lo precocemente é importante para a sua prevenção, para isso é preciso conhecer o fenômeno, suas causas, personagens, consequências e formas de prevenção. Uma animação leve colorida que explica detalhadamente cada dado importante sobre o *bullying*.

APÊNDICE C: Roteiro Literário

Na tela apenas aparece o fundo cinza e a palavra *bullying* surge surgindo no meio da tela e vindo da direita para esquerda a palavra escolar.

NARRADOR

(V.O)

O *bullying* é um ato violência que ocorre entre meninos e meninas em escolas de forma repetitiva.

A segunda tela invade e aparecem risadas de crianças

NARRADOR

(V.O)

A cada dez jovens um sofre *bullying* nas escolas.

Na próxima cena, surgem 10 bonecos, onde um se destaca.

NARRADOR

(V.O)

A lei 13.185/2015 define o *bullying* como todo ato de violência física ou psicológica, intencional e repetitiva.

Aparece o número da lei e um martelo batendo e algumas palavras que estão sendo narradas.

NARRADOR

(V.O)

E a lei 13.663/2018 obriga todos os estabelecimentos de ensino a

criarem ações para a diminuir a
violência nas escolas.

Novamente aparece o número da lei e um martelo batendo e
algumas palavras que estão sendo narradas.

NARRADOR

(V.O)

O *bullying* pode ocorrer de forma
verbal - como xingar e ofender;

Aparecem vários balões de fala com ofensas.

NARRADOR

(V.O)

Físico - como bater, chutar e empurrar;

Surge um balão igual a cartoon escrito POW.

NARRADOR

(V.O)

Psicológico e moral - como
discriminar, humilhar,
intimidar, ameaçar e perseguir;

Siluetas de meninos crescem intimidando o espectador

NARRADOR

(V.O)

Sexual como assediar e abusar;

Boca assoviando

NARRADOR

(V.O)

E virtual - também conhecido como *cyberbullying*, onde a vítima é agredida através da internet.

aparece um celular na tela com balões de mensagens ofensivas.

NARRADOR

(V.O)

Essas agressões podem causar transtornos psicológicos como depressão, ansiedade, transtornos do pânico, fobia social, fobia escolar, anorexia e bulimia, e em casos menos frequentes esquizofrenia, homicídio e suicídio.

Aparece todos os transtornos em volta da vítima que vai ficando triste e vai ficando em preto e branco até chegar no suicídio, onde a tela fica toda preta.

NARRADOR

(V.O)

Para auxiliar na prevenção do *bullying*, familiares e professores devem estar atentos ao comportamento das crianças e dos adolescentes. Para isso, é necessário identificar os três personagens que compõem

bullying: A vítima, o agressor e o espectador.

Aparece uma lupa por cima da palavra comportamentos e aparece a palavra 3 personagens, logo aparece a vítima o espectador e o agressor.

NARRADOR

(V.O)

A vítima é tímida, não consegue reagir aos comportamentos provocadores, é frágil, triste e insegura, possui poucos amigos, costuma aparecer com hematomas, não comparece às aulas e chora com frequência.

Aparece a vítima reagindo de acordo com a narração.

NARRADOR

(V.O)

O agressor pode agir sozinho ou em grupo, gosta de liderar, desrespeitar os pais e professores, não segue as regras, manipula as pessoas e costuma se envolver em brigas.

Aparece o agressor também reagindo de acordo com a animação.

NARRADOR

(V.O)

O espectador testemunha as ações dos agressores, porém não consegue relatar o ocorrido, por medo de se tornar uma nova vítima.

O espectador surge, também reagindo conforme a narração.

NARRADOR

(V.O)

Eliminar o *bullying* não é uma tarefa fácil, pais e educadores possuem o papel de observar as ações desses jovens de forma precoce e desenvolver estratégias que ajudem a prevenir, estimulando ao diálogo, implementando regras e observando comportamentos.

A palavra pais e professores surgem na tela, e as palavras Diálogo, regras e comportamentos.

NARRADOR

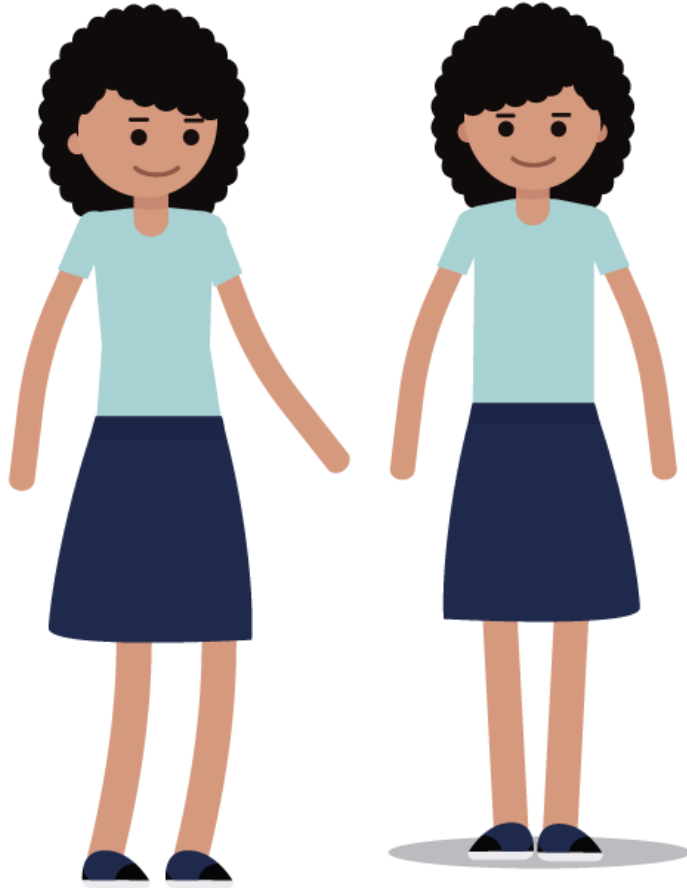
(V.O)

Cuidar de nossas crianças é fundamental para que exista o respeito entre os colegas e a para que na vida adulta, todos tenham a recordação de uma infância feliz.

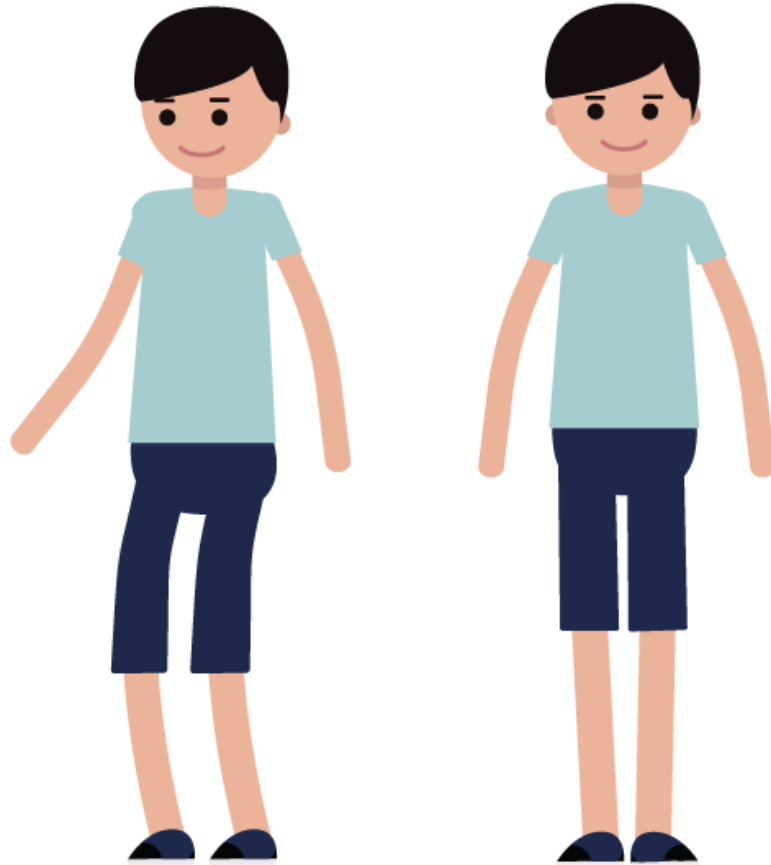
.

Aparecem as três personagens se abraçando e corações surgem e eles desaparecem suavemente. Os créditos aparecem e as marcas da UTFPR e Dadin.

APÊNDICE D: Personagens - Vítima



APÊNDICE E: Personagens - Agressor



APÊNDICE F: Personagens – Espectador

