

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**

**ANA CAROLINA SANTANA NÓBREGA**

**ANIMAÇÃO RETRATANDO A DEPRESSÃO E A DEPENDÊNCIA VIRTUAL EM  
JOVENS**

**CURITIBA**

**2022**

**ANA CAROLINA SANTANA NÓBREGA**

**ANIMAÇÃO RETRATANDO A DEPRESSÃO E A DEPENDÊNCIA VIRTUAL EM JOVENS**

**Animation portraying depression and virtual dependency in young people**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo do Curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).  
Orientador: Marcos Varassin Arantes

**CURITIBA**

**2022**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

**ANA CAROLINA SANTANA NÓBREGA**

**ANIMAÇÃO RETRATANDO A DEPRESSÃO E A DEPENDÊNCIA VIRTUAL EM  
JOVENS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Tecnólogo do Curso de Tecnologia em Design Gráfico da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Data de aprovação: 8 de dezembro de 2022

---

Marcos Varassin Arantes  
Especialização  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

---

Marcelo Abilio Publio  
Doutorado  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

---

Elisangela Lobo Schirigatti  
Doutorado  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná

**CURITIBA  
2022**

## RESUMO

O trabalho a seguir tem como objetivo principal produzir um vídeo *teaser* de um roteiro para animação, representando de forma lúdica a depressão e dependência virtual em jovens, mostrando através da protagonista e da história sintomas e características da doença, por ser um problema cada vez mais presente nessa faixa etária e que ainda é vista de forma preconceituosa pela sociedade. Assim, foi feito um levantamento de dados sobre o estado clínico e foram definidos conceitos, técnicas e metodologias para a produção de uma animação. Será feita a análise de produções similares tanto ao tema quanto à produção e estética e, por fim, a produção de uma animação quadro-a-quadro no formato de trailer da animação final.

Palavras-chave: Animação; Depressão;



## **ABSTRACT**

This work has as main goal the production of a ludic teaser animated video that represents depression and virtual addiction in teenagers, showing through the protagonist and the story the disease's symptoms and characteristics, since it's a problem that increased its presence in this age range and is still seen with prejudice by society. Thus, it has been made a research about the clinical condition and it'll be defined animation production concepts, techniques and methodologies, along with the analysis of similar works about the theme and style and, in the end, the production of a frame-by-frame animation in the format of a trailer of the final animation.

Keywords: Animation; Depression;

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Processos que fazem parte das transformações na adolescência.	14
Figura 2 - Ranking de casos do transtorno depressivo na América	15
Figura 3 - Comparativo de cérebro saudável e depressivo, que se encontra com poucas funções neurológicas ativas em comparação ao direito.	17
Figura 4 - Ilustração representando pintura de animal demonstrando movimento através dos quatro pares de pernas.	26
Figura 5 - Mostra o funcionamento do Taumatrópio: disco de papelão entre dois pedaços de corda com uma ilustração em cada lado que ao girar dá a ilusão de que a imagem do pássaro está dentro da gaiola.	27
Figura 6 - Representação das etapas de uma bola quicando, demonstrando o espaçamento entre seus diferentes movimentos e o seu ritmo, exemplificando assim o <i>spacing</i> e <i>timing</i> .	27
Figura 7 - esquema representando o ritmo de uma produção, em que se produz o storyboard, ilustra-se as Keys, define-se os breakdowns e só depois realiza-se a animação pela metodologia straight ahead.	28
Figura 8 - do lado esquerdo, uma cena de um filme em 2d e do direito em 3d	29
Figura 9 - captura de software produzindo animação combinando 2d e 3d	30
Figura 10 - Esquema do modelo Munari	31
Figura 11 - Processo de produção de uma animação	32
Figura 12 - Adaptação da metodologia do Munari	34
Figura 13 - Título da animação	35
Figura 14 - Cena da personagem perdida e seu entorno escuro.	36
Figura 15 - Cenário aparecendo imitando ondas de som e a personagem surpresa	36
Figura 16 - Transformação da personagem e seu graveto	37
Figura 17 - Cena do cenário se transformando de branco para uma grade	37
Figura 18 - Nas duas primeiras imagens a imagem da mulher muda de acordo com o olfato da personagem e, nas duas seguintes, a bola cinza transforma-se em um gato ao ouvir seu miado.	38
Figura 19 - Cenas da percepção da personagem do cenário até sua transformação de volta ao normal ao encontrar o cachorro.	39
Figura 20 - Personagens representando emoções.	39
Figura 21 - Alegria segurando memórias descoloridas da personagem.	40
Figura 22 - Representação da curva dramática e suas etapas.	42
Figura 23 - Rascunhos de formas para construção da personagem	44
Figura 24 - Foto de alunos utilizando uniforme escolar utilizado como referência	45
Figura 25 - Concept art da personagem principal	45
Figura 26 - Rascunhos da borboleta	46
Figura 27 - Concept art escolhido para a borboleta	46
Figura 28 - Rascunho dos personagens de fundo	47
Figura 29 - Ilustração final de alguns personagens de fundo	48
Figura 30 - Imagem de rua no centro de Salvador	48
Figura 31 - Cenário desenvolvido a partir da figura 29	49
Figura 32 - Duas versões de um mesmo cenário, sendo o do lado direito a visão da personagem deprimida	49

<b>Figura 33 – Captura de tela do documento durante a produção da animação, mostrando a linha do tempo em que diversas ilustrações perduram por mais de um frame.</b>	<b>51</b>
<b>Figura 34 – Ilustrações finais dos cenários</b>	<b>52</b>
<b>Figura 34 – Quadro da animação final</b>	<b>52</b>

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>1.1</b>	<b>Problema</b>	<b>10</b>
<b>1.2</b>	<b>Objetivo Geral</b>	<b>11</b>
<b>1.3</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>11</b>
<b>1.4</b>	<b>Justificativa</b>	<b>11</b>
<b>1.5</b>	<b>Estrutura do Trabalho</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>Público-alvo</b>	<b>13</b>
<b>2.2</b>	<b>A Depressão</b>	<b>15</b>
2.2.1	Estado clínico em adolescentes	18
<u>2.2.1.1</u>	<u>Diagnóstico</u>	<u>19</u>
<u>2.2.1.2</u>	<u>Sintomas</u>	<u>20</u>
<u>2.2.1.3</u>	<u>Fatores de risco</u>	<u>21</u>
<u>2.2.1.4</u>	<u>Tratamento</u>	<u>21</u>
2.2.2	Conscientização sobre o problema	22
<b>2.3</b>	<b>Dependência virtual</b>	<b>23</b>
2.3.1	Gaming Addiction	25
<b>2.4</b>	<b>A Animação</b>	<b>25</b>
2.4.1	Estilos de animação	29
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>31</b>
<b>3.1</b>	<b>Metodologia aplicada ao projeto</b>	<b>33</b>
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DE SIMILARES</b>	<b>35</b>
<b>5</b>	<b>PRÉ-PRODUÇÃO</b>	<b>41</b>
<b>5.1</b>	<b><i>Script</i></b>	<b>41</b>
<b>5.2</b>	<b><i>Storyboard</i></b>	<b>43</b>
<b>5.2</b>	<b><i>Concept Art</i></b>	<b>43</b>
<b>6</b>	<b>PRODUÇÃO</b>	<b>50</b>
<b>6.1</b>	<b><i>Line test</i></b>	<b>50</b>
<b>6.2</b>	<b><i>Background</i></b>	<b>51</b>
<b>6.3</b>	<b><i>Clean up</i></b>	<b>52</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>54</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>56</b>

**APÊNDICE A - Roteiro da história**

**59**

**APÊNDICE B - Storyboard**

**67**

## 1. INTRODUÇÃO

A depressão é uma doença psicológica que parece estar ocorrendo cada vez mais frequentemente e mais cedo em crianças e adolescentes (BAHLS, 2002). Sendo caracterizada nessa fase por sintomas como apatia, tristeza, irritabilidade, desinteresse, sentimentos de desesperança, isolamento e dificuldade de concentração, o estado clínico também possui altas taxas de comorbidade com outros transtornos psiquiátricos, sendo um deles a dependência virtual (DELLA MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016), que pode ser visto ou como uma das causas da depressão, ou como fuga psicológica da patologia e dos acontecimentos da vida real, criando um ciclo de causalidade e consequência com o estado clínico (DELLA MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016).

Segundo a OMS (Nações Unidas do Brasil, 2018), um a cada cinco adolescentes enfrenta problemas de saúde mental, sendo a depressão uma das principais causas de adoecimento, considerada o “mal do século”. Além disso, ainda segundo a OMS (Nações Unidas do Brasil, 2018), a maioria dos transtornos mentais dessa faixa etária não é diagnosticada nem tratada, principalmente pela desinformação e por ser vista como um “tabu” por boa parte da população.

### 1.1. Problema

A depressão é uma doença que frequentemente vem em comorbidade com outros sintomas como vícios e escapismo e, de forma geral, ainda são vista de forma preconceituosa tanto pela sociedade quanto pelos jovens que possuem o diagnóstico. A partir de uma pesquisa feita pelo Ibope Conecta (O Globo, 2019), foi observado que no Brasil os jovens brasileiros sabem pouco sobre a depressão. Mais de um a cada cinco entrevistados entre 13 e 17 anos acreditam que os sintomas característicos da patologia representam apenas um momento de tristeza, 39% afirmam não se sentir confortáveis em falar com familiares sobre o assunto caso fossem diagnosticados e 29% não estão convencidos de que a depressão é uma doença tratável.

Assim, o trabalho tem como finalidade representar de forma lúdica sintomas e características da doença através da protagonista, objetivando um maior entendimento sobre o problema e incentivo à procura do público-alvo por tratamento.

## 1.2. Objetivo Geral

O objetivo principal será desenvolver um projeto de animação que represente de forma lúdica e visual a depressão e a dependência virtual em jovens, assim como a superação dessas patologias. Como produto final, o objetivo é a produção de um trailer animado que represente o projeto.

## 1.3. Objetivos Específicos

- Pesquisar dados, causas e consequências sobre a depressão e a dependência virtual em jovens e sobre o público-alvo em si.
- Pesquisar e escolher metodologias de produção de projeto e de animação.
- Pesquisar e definir conceitos sobre a produção de uma animação.
- Analisar obras, preferencialmente animadas, com tema ou estilo visual similar ao abordado.
- Desenvolvimento do projeto, produção do trailer animado e validação com profissional na área.

## 1.4. Justificativa

A adolescência é considerada uma das fases mais importantes do desenvolvimento do indivíduo, pois confere um período de intensas transformações físicas, biológicas, cognitivas e alterações de personalidade, emoções e relações sociais (Santrock, 2014), abrangendo 21% da população brasileira (Fundo das Nações Unidas para a Infância [UNICEF], 2011).

Segundo Miriam Debieux (ESTADÃO, 2017), psiquiatra, professora e pesquisadora da USP, esse período é visto socialmente “(...) como um momento de alegria, a melhor fase da vida, em que se descobre o mundo. Mas não é assim que o adolescente se percebe. Ele está perdendo todas as regalias da infância e não tem as do adulto.” Portanto, é uma fase de intensa vulnerabilidade que pode ser transformada em angústia, ansiedade e, como consequência, levar ao desenvolvimento da depressão.

O reconhecimento e interesse científico pela depressão em adolescentes se mostram recentes, sendo considerada inexistente ou rara até a década de 70. Desde então, percebeu-se cada vez mais frequente, onde cerca de 60% dos

adolescentes relatam sintomas de depressão, se tornando também o maior responsável pelo suicídio entre jovens (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2017).

Aliado a isso, 70% desses jovens encontram-se inseridos na vida digital e 65% desses acessam diariamente, apresentando jovens “hiperconectados” cada vez mais cedo (DELLA MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016). Esse quadro pode ser considerado de risco por poder intensificar a depressão ou favorecer o uso do mundo virtual como fuga do mundo real e dos problemas, adiando o tratamento do caso clínico.

Portanto, mostra-se necessária a representação desses problemas nessa fase tão crucial do desenvolvimento do ser humano, objetivando a identificação do indivíduo com a narrativa e servindo como um estímulo à busca por tratamento e à melhora do estado.

A escolha da animação lúdica como forma de tratar esses problemas se deve a sua flexibilidade e liberdade criativa de representação da narrativa de forma sutil, porém efetiva, dialogando diretamente com o subconsciente (HAMMEL, 2019), evitando o estado defensivo do consciente à comunicação.

### **1.5. Estrutura do Trabalho**

O presente trabalho será feito em cinco etapas. A primeira confere a introdução do projeto, com definição de problema, justificativa, objetivos gerais e específicos. A segunda abrange a pesquisa e referencial teórico sobre os transtornos psiquiátricos e o público-alvo, sendo essas duas primeiras etapas desenvolvidas como proposta fundamentada do trabalho. A seguir, começará o desenvolvimento da terceira etapa, de pesquisa e explicação do referencial teórico sobre animação que irá estruturar o projeto. Com isso virá a quarta etapa, que será de pesquisa e escolha de metodologia de projeto e produção de animação a partir dos dados encontrados durante o referencial teórico. E, por fim, será elaborada a quinta e sexta etapa, que conferem o desenvolvimento do projeto e sua validação com especialistas ou com o público.



## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Como referencial teórico, serão utilizados livros, periódicos e publicações sobre as duas categorias: o problema, depressão e dependência digital em jovens e adolescentes; e as técnicas de representação, animação quadro-a-quadro, *storytelling*, *storytelling* terapêutico, *storyboard* e arte conceitual.

Na primeira categoria, duas das principais referências serão o periódico da Saint-Claire Bahls sobre os aspectos clínicos da depressão em adolescentes, que configura um levantamento sobre o estado clínico, o seu impacto nos jovens, sua comorbidade com outros estados e principais sintomas específicos dessa faixa etária, e a publicação “Padrão de uso de internet por adolescentes e sua relação com sintomas depressivos e de ansiedade” na Psicologia Revista da PUC-SP que confere dados de uso da internet por adolescentes, sua relação com a depressão e uma investigação sobre os padrões de uso e comorbidade com outros problemas, mostrando ser uma análise necessária, porém sem correlações comprovadas.

Na segunda, será utilizado como base os livros Animator's Survival Kit do Richard Williams e Illusion of Life por Frank Thomas e Ollie Johnston para a produção da animação, que possui conceitos, metodologias e técnicas da produção quadro-a-quadro como: *straight ahead*, *pose to pose* e *combination*, sendo o último o escolhido para a produção. Os livros Story, do Robert McKee e Handbook of Therapeutic Storytelling do Stefan Hammel para embasar a criação da narrativa, que abrangem, respectivamente, os princípios e técnicas da narrativa e estruturação de um roteiro, e a narrativa como forma de terapia, suas vantagens e características. Já a arte conceitual e o *storyboard* terão como referência o livro Concept Art for Design (NAKATA; SILVA, 2013) que define concept art como criação de personagens e objetos de forma segura e efetiva e representa o processo de criação, e o livro O Storyboard de Animação (DEIRIÈS) que conceitua storyboard como tradução da história em imagens e sequências de planos e demonstra seu formato e produção.

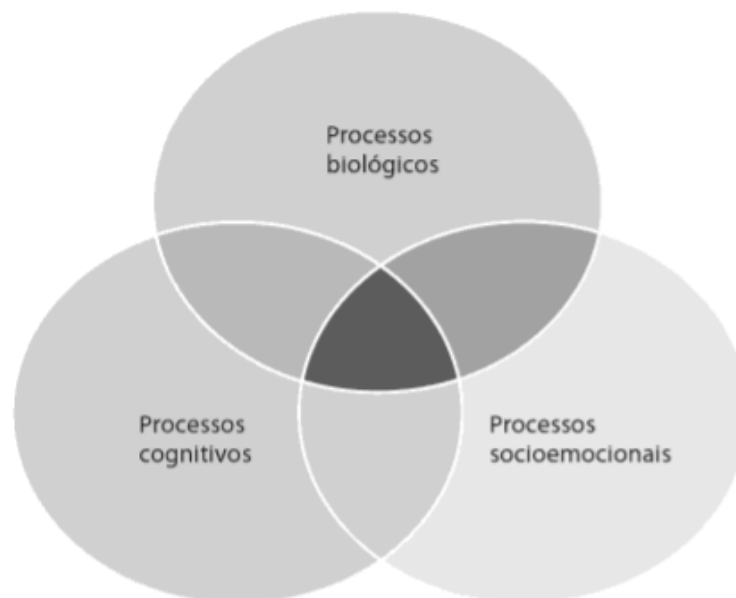
### 2.1. Público-alvo

A adolescência é um período de transição entre a infância e a vida adulta que, segundo o Ministério da Saúde, vai dos 12 aos 18 anos. Período que começaria com as mudanças fisiológicas da puberdade e terminaria com a inserção do jovem na

sociedade de forma econômica, social e profissional (SCHOEN-FERREIRA; AZNAR-FARIAS; SILVARES, 2010). Entretanto, existem controvérsias quanto à definição da faixa etária, sendo estendida pela OMS dos 10 aos 20 anos. Isso se dá principalmente pelas diferenças culturais e sociais que os jovens são inseridos, com inserção tardia ou precoce nas responsabilidades e realidade da vida adulta.

Assim, de forma geral, a adolescência pode ser definida como a fase em que o indivíduo passa por mudanças biológicas, cognitivas e socioemocionais (SANTROK, 2014). A transformação biológica ocorre com as mudanças físicas representativas na puberdade, característica marcante do início da adolescência, com mudança de peso, alterações hormonais e melhora das habilidades motoras. As cognitivas conferem a mudança e desenvolvimento do pensamento e inteligência do indivíduo. E as mudanças socioemocionais envolvem a alteração nas emoções, e contexto social. As três estão, contudo, diretamente conectadas, uma podendo modelar ou interferir no avanço da outra.

**Figura 1 - Processos que fazem parte das transformações na adolescência.**



**Fonte: Sanstroek (2010)**

Antigamente vista apenas como uma preparação para a vida adulta, a adolescência passou a ser considerada uma etapa vital do ciclo da vida apenas no decorrer do século XIX. Segundo Stanley Hall (SANTROCK, 2010), pioneiro em estudos científicos sobre período, a fase representa um período turbulento e

oscilante, podendo o adolescente variar facilmente nas suas emoções e ações. Essa visão, entretanto, auxiliou a embasar o estereótipo do adolescente anormal, rebelde, conflituoso, que passou a ser difundido durante boa parte do século XX e continua até hoje, fator preocupante que só aumenta com a representação na mídia.

Os estereótipos dos adolescentes são abundantes: "Eles dizem que querem um emprego, mas, quando conseguem um, não querem trabalhar", "Eles são todos preguiçosos", "Eles só pensam em sexo", "Eles estão todos nas drogas, até o último deles", "Os garotos de hoje não possuem a fibra moral da minha geração", "O problema dos adolescentes de hoje é que eles ganham tudo com muita facilidade", "Eles são muito autocentrados". (SANTROCK, 2010).

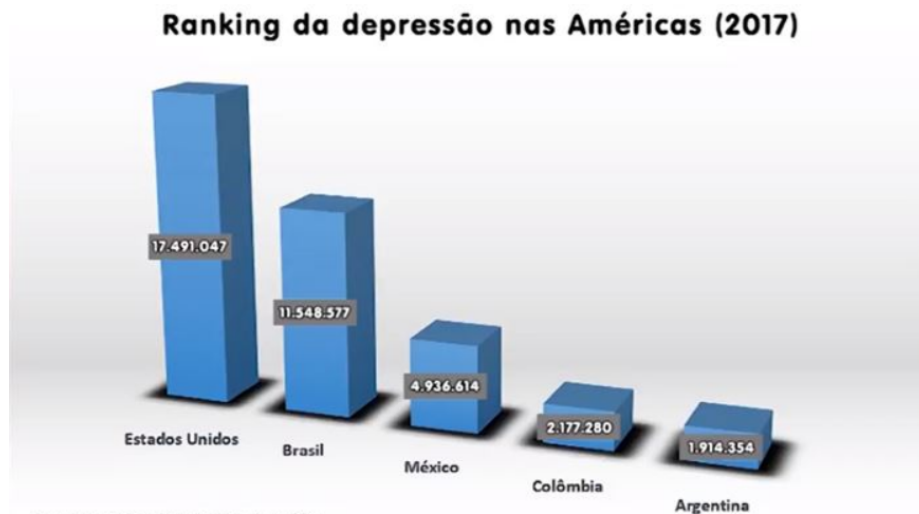
Depois da explosão natalidade do fim do século XIX, houve um aumento significativo do número de jovens no Brasil, que passam a ser reconhecidos como sujeitos em desenvolvimento numa fase crucial, passando a possuir desde a década de 90 um documento oficial de leis, o Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei n.8.069, de 13 de julho de 1990), com os direitos e deveres garantidos pelo Estado.

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (BRASIL, 1990).

## **2.2. A Depressão**

A depressão é um transtorno psiquiátrico que hoje atinge mais de 300 milhões de pessoas (OPAS, 2018). De acordo com a OMS, entre 1990 e 2013 a quantidade de pessoas com o diagnóstico aumentou em quase 50% e, no Brasil, atinge 5.8% da população, com taxas acima do global, sendo considerado o segundo país com maiores taxas na América (Figura 2) e primeiro na América Latina (VEJA, 2019).

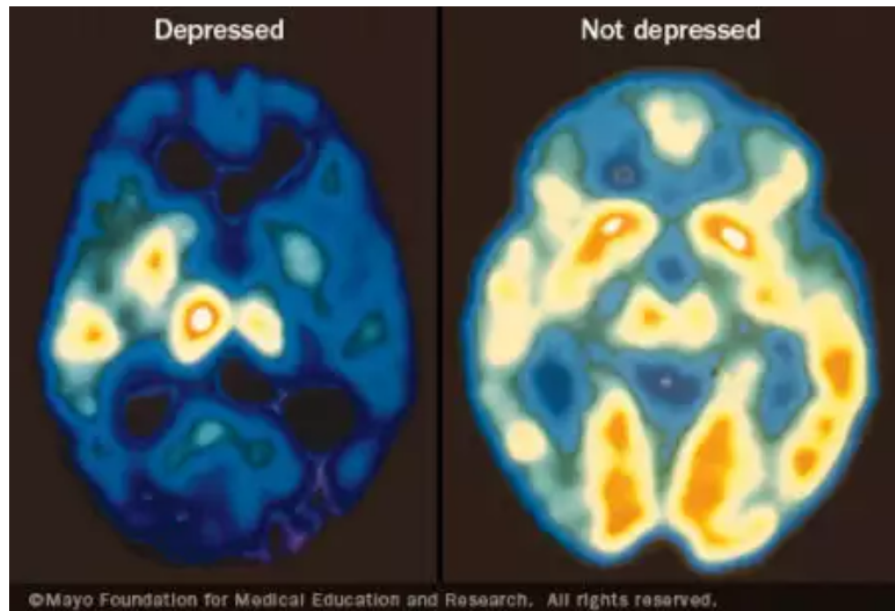
Figura 2 - Ranking de casos do transtorno depressivo na América



Fonte: G1 (2017)

Podendo ocorrer em pessoas de todas as idades, a depressão é considerada a segunda principal causa de incapacitação no mundo (BAHLS, 2002). Segundo a Escola Médica de Harvard (2019), o transtorno ocasiona um problema na programação do cérebro, ocorrendo um mau funcionamento na liberação de dopamina, noradrenalina e serotonina, hormônios responsáveis pelo sentimento de recompensa e prazer, que passa a reduzir as atividades cerebrais podendo levar a incapacitações graves. Com isso, ocorre um desequilíbrio químico no cérebro, reduzindo as dimensões do hipocampo responsável pelo controle de emoções e afetando diversas áreas relacionadas a humor, energia, libido, sono e apetite (HAVARD, 2019).

**Figura 3 - Comparativo de cérebro saudável e depressivo, que se encontra com poucas funções neurológicas ativas em comparação ao direito.**



**Fonte: Catraca Livre (2019)**

Sua forma mais comum é manifestada através do episódio depressivo, que pode ter duração de duas semanas a anos e possui intensidades de leve a grave. Além dela, existem nove outros tipos de classificação do transtorno, variando de acordo com a frequência, intensidade ou relação com outros estados clínicos, sendo a distímia, também conhecida como depressão crônica, sua ocorrência mais branda, com sintomas mais ligeiros e evidentes apesar de mais prolongado (IFIGHTDEPRESSION, 2019).

Apesar de ser mais comumente conhecida pela constante tristeza, a depressão normalmente apresenta vários outros sintomas emocionais, físicos e cognitivos (OPAS, 2018). Emocionalmente, podem ocorrer sensações de angústia, baixa autoestima, insegurança e medo. No físico, os principais efeitos são de alteração no sono e apetite, dores no corpo, redução da energia e fadiga. Já no cognitivo, é possível que haja uma diminuição na concentração, memória, velocidade de pensamento e um aumento de ideais pessimistas. Além disso, a depressão pode ter diversas causas ou fatores de risco como experiências traumáticas, distúrbios, personalidade autodepreciativa, deficiências, carga genética ou o ambiente onde o indivíduo está inserido (APA, 2017).

Uma pessoa com depressão perde então de forma drástica sua motivação, energia e vitalidade, passando a ter pensamentos negativos acompanhados da perda do prazer pelas atividades que gostava anteriormente, deixando inclusive de

enxergar razões para viver (DSM-5, 2013). Dessa forma, a doença compromete a rotina do indivíduo, interferindo na sua capacidade de trabalhar, estudar, dormir e realizar outras tarefas do cotidiano (OPAS, 2018), quadro preocupante por poder, no pior dos casos, levar ao suicídio, uma das 20 maiores causas de morte e segunda maior entre jovens em 2015 (G1, 2017).

A depressão atinge muito mais mulheres do que homens (OPAS, 2018), entretanto, levantamento feito pelo Ibope indica que são os homens que mais tendem ao pensamento suicida, mas são também os que mais possuem preconceito com a doença (VEJA, 2019).

A doença pode ser tratada com o acompanhamento psicológico, mudanças comportamentais e alguns casos antidepressivos sob supervisão psiquiátrica (OPAS, 2018).

#### 2.2.1. Estado clínico em adolescentes

A adolescência configura um estágio importante para o desenvolvimento de habilidades cognitivas mais avançadas do indivíduo, responsáveis por regular ou lidar com emoções e não ser dominado pelas mesmas, principalmente frente a experiências estressantes ou de risco, além de conferir mudanças sociais, hormonais, biológicas e psicológicas. Pesquisas sugerem que, dependendo de como são desenvolvidas tais habilidades, o adolescente pode estar mais suscetível ao desenvolvimento de psicopatologias como resposta a situações negativas (GARNEFSKI; LEGERSTEE; KRAAIJ; VAN DER KOMMER; TEERDS, 2002).

Adicionado a isso, é um período em que o indivíduo não é mais uma criança, surgindo diversas cobranças por novas responsabilidades e a necessidade de busca por independência. Entretanto, junto a isso, pais, instituições sociais e o próprio jovem passam a ter dificuldade em deixar de vê-lo como criança, já que ainda não pode ser considerado um adulto. Assim, o jovem se encontra em um período de transição conflituoso que aumenta o potencial para conflitos internos e externos, configurando também um risco para o desenvolvimento de transtornos psicológicos como a depressão (HILT, NOLEN-HOEKSEMA, 2008).

Segundo levantamento apresentado em matéria na CNN (CNN, 2021), os números de jovens deprimidos e ansiosos dobraram durante a pandemia de

Covid-19 quando comparados a níveis pré-pandêmicos, apresentando um a cada 4 adolescentes com sintomas clinicamente elevados de depressão.

Entretanto, pode-se afirmar que os números altos não se devem apenas a ocorrência da pandemia (CNN, 2021), já que a quantidade de adolescentes que apresentavam sintomas característicos da doença como desesperança e tristeza em 2019 apresentou um aumento de 40% quando comparado aos dados coletados em 2009 nos EUA (CNN, 2021).

#### 2.2.1.1. Diagnóstico

As pesquisas sobre a depressão em adolescentes só começaram a prevalecer depois da publicação da DSM-III pela Associação Psiquiátrica de América em 1980, em que foi definida a existência de transtornos de humor em adolescentes e crianças, principalmente devido à descrença quanto ao diagnóstico (WASLICK; KANDEL; KAKOUROS, 2002). O transtorno possui características bem similares às apresentadas em adultos, entretanto a primeira possui um diagnóstico bem mais complicado e deixa de ser diagnosticada com muito mais frequência (THAPAR A.; CALLISHAW; PINE; THAPAR K., 2012). Por ser um período com mudanças de humor e confusão emocional como resultado das cobranças, mudanças e expectativas por um comportamento adulto, torna-se difícil distinguir comportamentos normais típicos da fase de estados patológicos. Assim, deve-se analisar, além dos sintomas presentes, principalmente a duração e intensidade dos mesmos, tendo que ser presentes por boa parte do dia por pelo menos duas semanas (KOPLEWICZ; KLASS, 2015).

Contudo, seu diagnóstico se torna essencial não só para tratamento da patologia como também para prevenção de problemas futuros. Estudos publicados pela Universidade de Cambridge (1995) sugerem que transtornos apresentados na vida adulta como ansiedade, bipolaridade, comportamento suicida, desemprego e problemas físicos quase sempre precedem problemas como a depressão na adolescência (GARNEFSKI; LEGERSTEE; KRAAIJ; VAN DER KOMMER; TEERDS, 2002).

Juntamente com o diagnóstico da depressão, dois terços dos adolescentes possuem comorbidade com pelo menos um transtorno psiquiátrico e de 10% a 15%

duas ou mais comorbidades. Além disso, adolescentes que apresentaram casos depressivos possuem até doze vezes mais chances de ter ansiedade (THAPAR K.; CALLISHAW; PINE; THAPAR A., 2012) e são mais vulneráveis para tentativas de suicídio (KOPLEWICZ; KLASS, 2015).

De forma geral, foi descoberto por Lewinsohn et al (1993) que garotas tendem a apresentar mais sintomas de ansiedade e medo se comparado com os garotos, assim como risco duas vezes maior de apresentar quadro depressivo na adolescência, quadro que se mantém na vida adulta (SHAFFER; WASLICK, 2002).

#### 2.2.1.2. Sintomas

Comparando com a depressão em crianças, os adolescentes possuem uma frequência e intensidade maior de sintomas como o excesso de sono, falta de esperança, mudanças de peso e abuso de substâncias como drogas e álcool (KOPLEWICZ; KLASS, 2015).

Os sintomas mais comuns são de mudanças bruscas de peso e aumento ou diminuição do apetite além dos característicos da depressão em adultos como tristeza ou sensação de vazio, perda de interesse em atividades, agitação ou falta de vivacidade e apatia (MEDICAL NEWS TODAY, 2018). Contudo, na adolescência o sentimento de tristeza pode ser substituído ou vir junto com a irritabilidade (NOLEN-HOEKSEMA; HILT, 2008), que pode levar a conflitos com pais e parentes devido ao comportamento problemático. Além disso, frequentemente o adolescente procura instintivamente lidar com seus problemas, o que pode incluir atividades, como uso excessivo de substâncias ilícitas, tempo excessivo gasto em grupos sociais específicos e mundo virtual, fuga da escola e experimentação de atividades sexuais, que adultos podem considerar problemáticos ou nocivos à saúde.

Jovens depressivos frequentemente apresentam problemas como a diminuição do interesse no progresso acadêmico, dificuldades de concentração e atenção, principalmente na escola e durante tarefas, e perda de energia e motivação, cruciais para o desenvolvimento escolar. Juntamente a isso, podem também aumentar conflitos familiares devido ao comportamento e problemas acadêmicos e apresentar sintomas físicos como dor de cabeça, cansaço, dores musculares e sintomas gastrointestinais (SHAFFER; WASLICK, 2002).



### 2.2.1.3. Fatores de risco

Existem diversos fatores que podem ser apresentados como causas ou situações com potencial de risco para desenvolvimento da doença. Os principais se dividem em três grupos: fatores biológicos, genética, atitudes disfuncionais e fatores psicossociais (SHAFFER; WASLICK, 2002, THAPAR K.; CALLISHAW; PINE; THAPAR A., 2012, LAU; ELEY, 2008):

- Fatores biológicos: Alterações em atividades cerebrais, níveis de serotonina e hormônios, principalmente esteróides sexuais, aumentam os riscos de depressão, principalmente em garotas.
- Genética: A existência de parentes de primeiro ou segundo grau que possuem ou possuíram depressão triplica as chances do transtorno. Isso se dá tanto por fatores genéticos herdados, com chance moderada de 30%-50% quanto pela exposição através da convivência.
- Fatores psicossociais: eventos e fatores estressantes, dificuldades em interações e relações familiares e sociais negativas ou inexistentes são frequentemente associados como risco e potencial consequência da depressão. Já situações e eventos traumáticos como *bullying*, abuso, pobreza, tortura e doenças debilitantes também se apresentam como situações de extremo risco para o desenvolvimento da patologia.
- Atitudes disfuncionais: visões pessimistas de si, do mundo e do futuro normalmente precedem o desenvolvimento de transtornos depressivos, como também se mostram sintomas da doença. Quando agravado, pode levar a idealização suicida como solução do problema.

### 2.2.1.4. Tratamento

O tratamento do transtorno em adolescentes se dá de forma similar ao em adultos, através de psicoterapia, principalmente da cognitiva-comportamental e, dependendo do caso, uso de remédios sob prescrição psiquiátrica. Entretanto, se torna necessário também a combinação com estratégias de educação e conscientização sobre a depressão para adolescentes e pais, já que,

frequentemente, são os pais os responsáveis pela procura do tratamento (THAPAR K.; CALLISHAW; PINE; THAPAR A., 2012).

### 2.2.2. Conscientização sobre o problema

Como iniciativa para combater e conscientizar sobre a depressão foram desenvolvidas diversas campanhas nas últimas décadas. A principal, criada em 2015 pelo Centro de valorização da Vida (CVV, 2015), dedicou o mês de setembro para conscientização e combate ao suicídio. Similar a este, o Janeiro Branco foi criado em 2014, dedicando o mês à conscientização da saúde mental (JANEIRO BRANCO, 2014).

No Paraná, foi decretada em 2015 a Lei 18.709 instituindo a “Semana Estadual da Conscientização da Depressão”, promovida durante a segunda semana de outubro. Sua finalidade é, além da conscientização sobre o problema, promover debates e palestras e divulgar políticas públicas que auxiliam a busca por acompanhamento especializado pela população (ASSEMBLÉIA LEGISLATIVA DO PARANÁ, 2016)

Entretanto, apesar do aumento de campanhas e promoções de conscientização, levantamento feito pelo Ibope com mais de duas mil pessoas de 13 a 55 anos por meio de um questionário online (O GLOBO, 2019) mostrou que os brasileiros ainda sabem pouco sobre a depressão e o preconceito sobre seu diagnóstico ainda predomina. Quando questionados sobre o que seria depressão, apenas 47% afirmou ser um transtorno mental, a maioria indicando ser apenas um momento difícil de tristeza ou “doença da alma”.

Apesar de ser uma doença que com o tratamento correto com terapia, mudança de hábitos e medicamentos tem alívio de 70% dos sintomas (O GLOBO, 2019), menos da metade das pessoas afetadas no mundo recebe tais tratamentos (OPAS, 2018).

Entre os adolescentes, 53% não acreditam no funcionamento de medicamentos e 29% dizem que a depressão sequer pode ser tratada. Destes, 56% afirmou não se sentir confortável em falar sobre o diagnóstico em ambientes como o trabalho ou a escola, principalmente pela crença de que os colegas não veriam a

depressão como doença e não acreditariam no diagnóstico (VEJA, 2019). Segundo o psicólogo André Garcia,

“As pessoas não acreditam que a depressão possa ser curada porque só ouvem falar de casos do transtorno, mas nunca de pacientes que superaram a doença. Não há um costume de falar sobre a solução, apenas do problema” (VEJA, 2019)

Contudo, mesmo com a descrença sobre a doença e o tratamento, 66% dos entrevistados alegaram conhecer alguém diagnosticado com depressão severa, indo para 73% entre as mulheres, e 41% afirmaram conhecer alguém que cometeu suicídio (VEJA, 2019).

Assim, ainda se torna necessária não só a conscientização sobre o problema, como também sua representação como uma doença tratável e o incentivo à busca por tratamento.

### **2.3. Dependência virtual**

O desenvolvimento da tecnologia digital e da internet trouxe consigo benefícios e malefícios (SBP, 2016). Apesar de favorecer a comunicação e a busca de informações, (ABREU; KARAM; GOÉS; SPRITZER, 2007), a sociedade, em especial os jovens, está conectada e inserida nesse mundo tecnológico cada vez mais precocemente, fenômeno global em que o Brasil apresenta-se em primeiro lugar no mundo em termos de conexão doméstica (SBP, 2016, ABREU; KARAM; GOÉS; SPRITZER, 2007).

Segundo a UNICEF (2013), 64% dos adolescentes acessam a internet diariamente (SBP, 2016). Com esse ritmo acelerado de inserção e envolvimento dos jovens, foram surgindo diversos estudos sobre a utilização descontrolada do mundo virtual e o desenvolvimento de uma nova dependência, caracterizada em 2012 no DSM-5, manual de diagnóstico e estatístico de transtornos mentais, como uma possível disfunção que demandava mais estudos (COLE; HOOLEY, 2013).

Quando on-line, o jovem se afasta da vida real, prejudicando alimentação, relacionamentos sociais e pessoais (DELLA MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016). O seu uso problemático pode causar também problemas mentais, aumento da ansiedade, *cyberbullying*, sedentarismo, problemas auditivos pelo uso de fones de ouvido, problemas visuais, posturais, lesões por esforço repetitivo, dificuldades de conexão e

socialização e problemas escolares (SBP, 2016). Como agravante, o quadro de dependência normalmente possui comorbidade com transtornos psicológicos (ABREU; KARAM; GOÉS; SPRITZER, 2007, DELLA MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016), principalmente TDAH, ansiedade e ansiedade social, transtornos de humor e de personalidade e depressão. Entretanto, não é comprovado se essa comorbidade se apresenta como consequência ou como causa (DELLA MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016), devido ao seu uso como fuga psicológica de problemas da vida real.

Diversos fatores situacionais podem ter influência no desenvolvimento do transtorno ou na busca pela fuga da vida real (DELLA MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016, COLE; HOOLEY, 2013, ABREU; KARAM; GOÉS; SPRITZER, 2007), como problemas pessoais, situações profissionais e escolares, dificuldades na socialização, relações sociais e emocionais comprometidas ou turbulentas, baixa autoestima e solidão. De acordo com um estudo controlado feito na Índia (ABREU; KARAM; GOÉS; SPRITZER, 2007), os sujeitos que se apresentavam dependentes sentiam que suas vidas não teriam graça sem a internet e passavam muitas horas conectados.

A dependência pelo virtual se dá realmente quando o corpo passa a vivenciar sintomas de abstinência com a descontinuidade do seu uso (DELLA MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016), principalmente ao apresentar sintomas como fissura, insônia, irritabilidade, depressão e ansiedade.

Entretanto, existem diversas controvérsias quanto à nomenclatura e diagnóstico do uso excessivo da internet como patologia (DELLA MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016, ABREU; KARAM; GOÉS; SPRITZER, 2007), pela falta de definição de critérios do diagnóstico e definições operacionais estabelecidos e por ainda necessitar uma investigação mais aprofundada, já que é uma definição ainda muito recente sem muitos estudos que comprovem o uso da internet como um transtorno psiquiátrico.

Dentre uma das principais vertentes de estudo sobre a dependência virtual, está o vício por jogos eletrônicos, baseando-se no fato de que problemas com o uso da internet estão frequentemente associados com jogos (COLE; HOOLEY, 2013).

### 2.3.1. *Gaming Addiction*

Os jogos virtuais passaram a ser uma das principais atividades de lazer para crianças e adolescentes (ABREU; KARAM; GOÉS; SPRITZER, 2007). Atualmente, jogos online com diversos jogadores simultâneos tem aumentado sua popularidade, da qual surgiram evidências de possuir maior probabilidade de levar ao uso problemático da internet e desenvolvimento do transtorno conhecido como *Gaming Addiction* (COLE; HOOLEY, 2016).

*Gaming addiction* ou vício em jogos é um termo definido pelo ICD-11 (2019) como a falta de controle sobre o tempo, frequência e intensidade da imersão em jogos eletrônicos que, a partir de 2020, foi oficialmente considerado um transtorno psicológico pela Organização Mundial de Saúde. Apesar dos homens serem os que mais apresentam sinais do vício (SOUZA; BOAROLLI; JORNADA; GOMES, 2016), levantamento feito pela Game Brasil em 2016 indica que o público feminino caracteriza mais da metade dos jogadores no Brasil (G1, 2016).

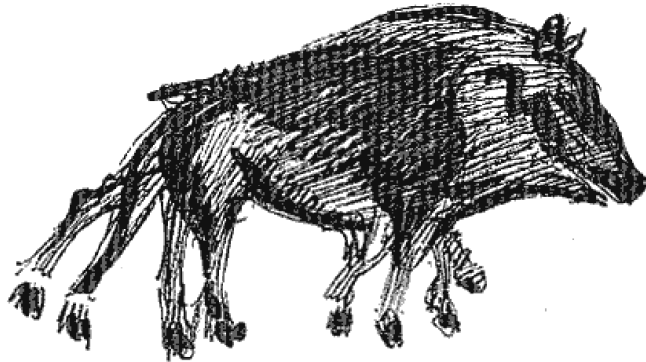
O transtorno caracteriza-se pelo aumento de prioridade dada ao jogo, precedendo outros interesses e atividades, aumento e continuidade do tempo jogando apesar das consequências negativas, e deve possuir episódios recorrentes por pelo menos doze meses para ser feito tal diagnóstico, tempo que pode ser reduzido com a existência de sintomas severos (ICD-11, 2019).

Assim como o uso problemático da internet, o vício em jogos pode desencadear diversas consequências nocivas (COLE; HOOLEY, 2016) como diminuição da qualidade do sono e da saúde, interferência negativa na socialização e idealização suicida, e possui controvérsias quanto à realmente ser um caso patológico devido à falta de estudos que comprovem o diagnóstico.

## 2.4. **A Animação**

O ser humano, desde seus primórdios a mais de 35.000 anos atrás, sempre procurou representar imagens em movimento; e sua representação através da arte transcende até a da imagem em movimento captada para filmes e para a televisão (WILLIAMS, 2001).

**Figura 4 - Ilustração representando pintura de animal demonstrando movimento através dos quatro pares de pernas.**

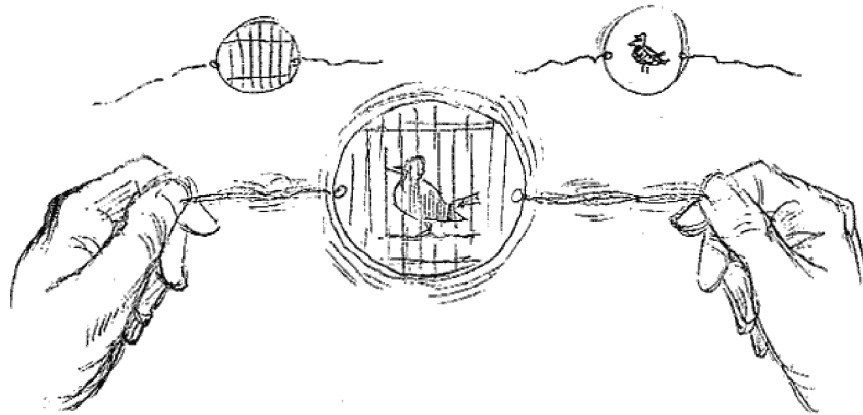


**Fonte: Animator's Survival Kit (2000)**

Essa forma de representação é o que passa a definir a ideia da animação: uma sequência de ilustrações em uma frequência específica e constante (THOMAS; JOHNSTON, 1981) que transmite uma ilusão de movimento através do princípio de “persistência da visão”, descoberto em 1824 por Peter Mark Roget, que se baseia no fato de que nossos olhos retêm temporariamente a imagem de tudo que vimos recentemente (WILLIAMS, 2001).

Essa descoberta é o que motiva a criação de várias contraposições óticas, como o Taumatrópio (WILLIAMS, 2001), que ao evoluírem com a descoberta de novas técnicas e tecnologias dão origem ao que conhecemos hoje em dia como animação.

**Figura 5 - Mostra o funcionamento do Taumatrópio: disco de papelão entre dois pedaços de corda com uma ilustração em cada lado que ao girar dá a ilusão de que a imagem do pássaro está dentro da gaiola.**

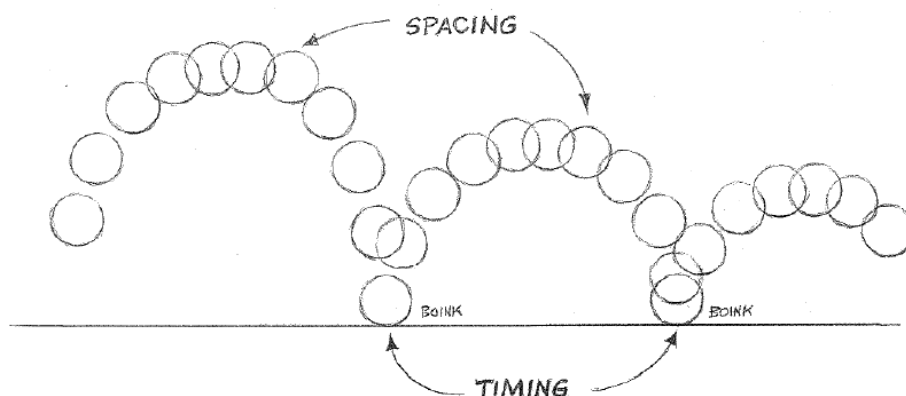


**Fonte: Animator's Survival Kit (2001)**

A animação tem como principal vantagem o seu potencial criativo, sendo um método de comunicação que permite comunicar ideias abstratas ou complexas de uma forma mais simples e efetiva, utilizando técnicas e representações características do processo (STORMY STUDIO, s.d.). Assim como dito por Hawkins no livro *Animator's Survival Kit* (WILLIAMS, 2001), "A única limitação da animação é a pessoa que está produzindo. Porque, tirando isso, não há limites do que é possível ser feito. E por que não fazê-lo?".

Essa arte tem como principais elementos o *timing* e o *spacing*, sendo o *timing* o ritmo em que cada ação ou movimento acontece e o *spacing* o quão próximo ou distante cada elemento está de sua próxima ilustração no espaço-tempo.

**Figura 6 - Representação das etapas de uma bola quicando, demonstrando o espaçamento entre seus diferentes movimentos e o seu ritmo, exemplificando assim o *spacing* e *timing*.**



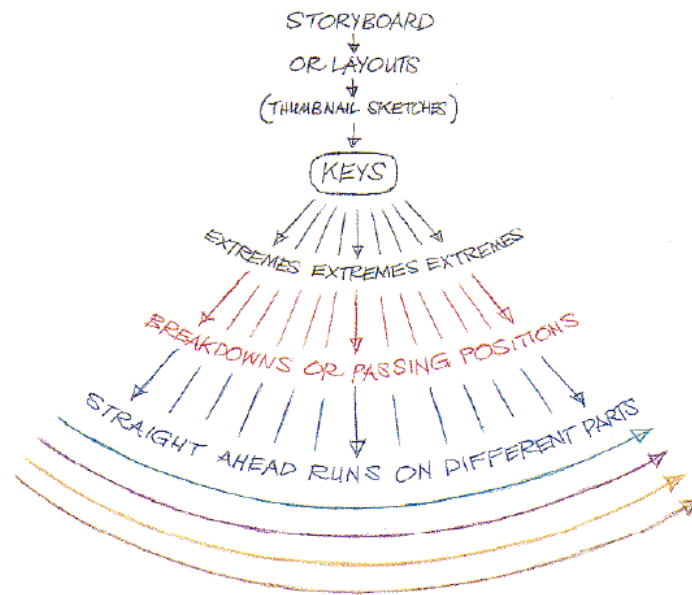
**Fonte: Animator's Survival Kit (2001)**

As ilustrações que compõem uma animação costumam ser definidas como: *extremes*, ilustrações principais que definem o início e fim de um movimento, *inbetweens*, desenhos traçam a trajetória de um *extreme* para outro, *breakdown* ou *passing position*, que define a posição no meio do movimento entre *extremes* e *keys*, ilustrações fundamentais que são necessárias para contar a história (WILLIAMS, 2001) definidas já na etapa de *storyboard* e precedendo a produção de todos os outros desenhos.

Apesar de poderem diferenciar levemente na atualidade dependendo das técnicas utilizadas para animar, uma animação pode ser realizada de três formas: *Straight ahead*, desenhando ilustração por ilustração sem definir previamente *extremes*, *inbetweens*, *breakdowns* e *keys*, tornando a animação mais fluida e criativa mas perdendo um pouco do controle de produção; *Pose to pose*, definindo todas as *keys* antes de elaborar o resto do projeto, oferecendo mais controle e clareza ao processo mas perdendo a fluidez; e o método *combination*, em que define-se as *keys* e *extremes* mais importantes e logo após anima-se com o método *straight ahead* entre elas, trazendo as melhores características de ambos os métodos anteriores (WILLIAMS, 2001).

**Figura 7 - esquema representando o ritmo de uma produção, em que se produz o storyboard, ilustra-se as Keys, define-se os breakdowns e só depois realiza-se a animação pela metodologia straight ahead.**





**Fonte: Animator's Survival Kit (2001)**

Contudo, independente do método ou técnica escolhido para produção, todas as animações seguem o mesmo formato (BNDES, 2016). Primeiro, na etapa chamada pré-produção, define-se a história e seus principais elementos a partir da ideia principal do projeto. Depois, na produção, ocorre o ato de animar em si, juntando todos os elementos da pré-produção utilizando da técnica escolhida que melhor atende a proposta. Terceiramente realiza-se a pós-produção, onde ocorre a inclusão de efeitos sonoros, músicas, edições e correções necessárias ao vídeo. E, por último, sua distribuição para as mais diferentes mídias, como cinema, televisão e plataformas de vídeo online (BNDES, 2016).

#### 2.4.1. Estilos de animação

A arte da animação pode ser dividida em dois principais estilos: o 2D e o 3D (DIAS, 2020). O primeiro, também chamado de animação tradicional, é o método mais clássico de animar utilizando apenas duas dimensões, longitudinal e latitudinal. Já o 3D utiliza-se também da profundidade através de softwares digitais, estilo considerado mais popular nos dias atuais principalmente para produção de longas-metragens (DIAS, 2020).

**Figura 8 - do lado esquerdo, uma cena de um filme em 2d e do direito em 3d**



**Fonte: K&C Media Group (2021)**

Entretanto, com o passar dos anos e desenvolvimento de novas técnicas e tecnologias foi se tornando possível mesclar ambos os estilos, trazendo as maiores vantagens de cada para a produção (ANGGRAENI, 2017).

**Figura 9 - captura de software produzindo animação combinando 2d e 3d**



**Fonte: Blender (2018)**

### 3. METODOLOGIA

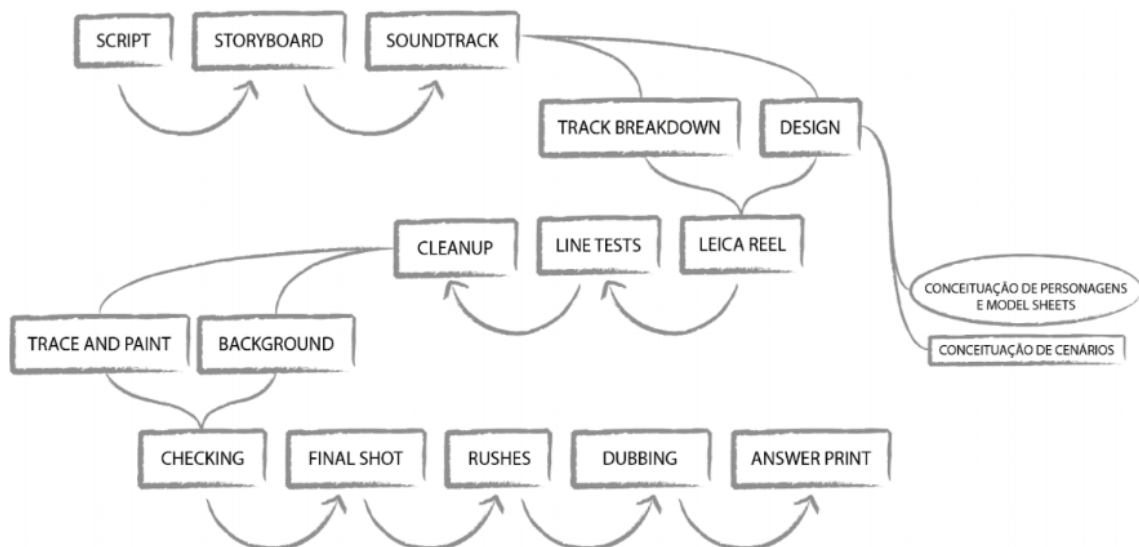
Como metodologia do projeto de design foi escolhida a criada por Bruno Munari, apresentada em seu livro “Das coisas nascem as coisas” em 1981, que se baseia na sequência de nove etapas, que serão utilizadas para a organização e desenvolvimento do projeto.



Fonte: FILLMANN (2013)

Já como metodologia de produção de animação, será usada como base a metodologia proposta por Tony White (1989) para animações em 2D, que tem como etapas o desenvolvimento do *script*, *storyboard*, trilha sonora, *track breakdown*, *design*, *leica reel* ou *animatic*, *line test*, *cleanup*, *trace and paint*, *background*, *checking*, *final shoot*, *rushes*, *dubbing* e *answerprint*.

**Figura 11 – Processo de produção de uma animação**



**Fonte: WHITE (1989)**

Nas etapas que precedem a produção, desenvolve-se (WHITE, 1984): o *script*, roteiro que contém a história com descrição de cenas, ações e diálogos; o *storyboard*, representação visual das principais cenas, ações e movimentos de câmera; a trilha sonora, que envolve a gravação de áudios e diálogos do projeto; *track breakdown*, com a análise fonética dos diálogos em uma tabela com a representação de tempo e frames; *design*, que chamaremos de *concept art* para evitar desentendimentos com o termo *design* em si, desenvolve o *design* dos personagens e cenários de forma visual, com fichas que contém as principais expressões e ações do personagem; e *leica reel* ou *animatic*, versão do filme feita com o *storyboard* e áudio sincronizados para melhor visualização do filme e das possíveis alterações necessárias (WHITE, 1984).

Já nas etapas que configura a produção da animação são feitos (WHITE, 1984): o *line test*, em que são feitos esboços frame a frame da animação, utilizando os doze conceitos da animação; o *clean up*, onde esboços do *line test* são limpos através do redesenho de cada frame, para melhor nitidez e visualização da

animação; *trace and paint*, com a transferência do desenho para o acetato ou mídias digitais e pintura dos personagens, caso já não estejam sendo produzidos digitalmente; o *background*, em que desenvolve-se e pinta os planos de fundo de cada cena de acordo com os *designs* criados anteriormente; o *checking*, que controla e analisa a qualidade dos movimentos e das etapas anteriores; e, finalmente, o *final shot*, em que junta-se os frames e cenários e cria-se as cenas da animação (WHITE, 1984).

Nos processos antigos da animação clássica, as próximas etapas são o *rush*, em que o filme é levado para laboratório e é feito um rolo de projeção que será editado e *answer print*, em que revela-se o rolo para exibição (WHITE, 1984). Entretanto, com o avanço da tecnologia, hoje é possível substituir essas etapas pela renderização, processo computadorizado que compõe as imagens criadas em um vídeo animado (FIGUEIREDO; NEHAB; VELHO, 2013).

Entre essas duas etapas citadas anteriormente, vem o *dubbing* ou dublagem, processo onde vozes, sons ambientes, efeitos e músicas são mixados junto ao filme (WHITE, 1984). Entretanto, existe também a possibilidade de uma animação sem diálogo, eliminando a necessidade da gravação de vozes (RAMOS, 2010).

### **3.1. Metodologia aplicada ao projeto**

De modo a aplicar-se ao projeto proposto nesse documento, foi elaborado um esquema, representado na figura 12, detalhando as ações para cada uma das etapas da metodologia proposta por Munari.

As primeiras etapas de definição do problema e componentes foram desenvolvidas no capítulo introdutório, já as etapas de coleta e análise de dados foram cobertas pelo capítulo 2 do referencial teórico, com a exceção apenas da análise de obras similares que será abordado no capítulo a seguir.

A metodologia de animação, por sua vez, iniciará apenas na criatividade, que conferirá as etapas da pré-produção, e a partir da experimentação, em que será realizada a produção da animação em si.

**Figura 12 – Adaptação da metodologia do Munari**

DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	No caso do projeto, o problema se torna a retratar a depressão através de um vídeo animado
COMPONENTES DO PROBLEMA	Divide-se o projeto em etapas, que seriam os objetivos específicos do projeto.
COLETA DE DADOS	Aqui é feito o levantamento de dados e referências em periódicos, publicações, vídeos e artigos, assim como de obras similares
ANÁLISE DE DADOS	analisa-se todos os dados coletados na etapa anterior e filtra-se o que será utilizado nas próximas etapas
CRIATIVIDADE	Etapa de desenvolvimento do documento e início da criação do que será necessário para a produção: história, personagens, cenários, storyboard.
MATERIAIS E TECNOLOGIA	Definição de técnicas e métodos utilizados para a produção, considerando também os custos envolvidos
EXPERIMENTAÇÃO	experimentação da produção do que foi elaborado na criatividade com as técnicas escolhidas
MODELO	desenvolve-se então um produto final a partir de tudo que foi alcançado nas etapas anteriores
VERIFICAÇÃO	Testa-se a obra com a validação de um profissional ou através da reação do público após distribuição

**Fonte: Autoral (2022)**

E, de forma a melhor atender as necessidades do projeto, seus prazos e adequar-se às novas tecnologias de produção de uma animação, foi escolhido adaptar a metodologia de Tony White (1989) retirando a etapa *track breakdown*, por ser uma animação sem diálogos e aplicando as etapas da produção apenas do *teaser* do projeto, devido a extensão do projeto e a falta de tempo e recursos para sua produção.

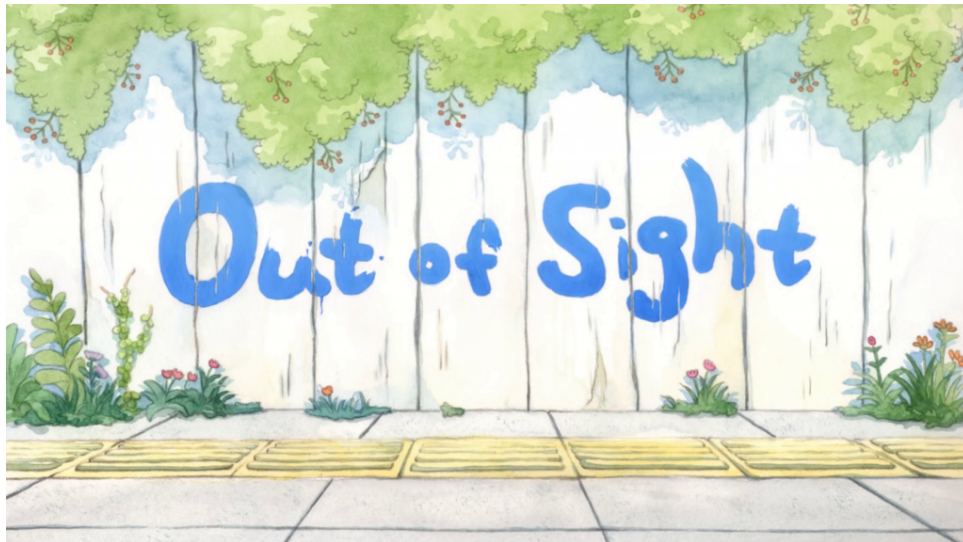


#### 4. ANÁLISE DE SIMILARES

Procurando atingir um melhor resultado foram reunidas soluções gráficas animadas que resolvessem problemas similares como referência para análise e inspiração.

A primeira obra analisada foi o curta-metragem 2d animado “*Out of Sight*”, produzido e dirigido por Ya-Ting Yu e postado em 2010 no Youtube, que conta a história de uma garotinha cega que perde seu cão-guia, Coco.

Figura 13 - Título da animação



Fonte: Youtube (2010)

Essa escolha se deu principalmente por ser uma obra que utiliza representações visuais para procurar demonstrar de forma visual a percepção e imaginação da personagem, propondo soluções interessantes de design na produção para tratar de uma questão objetiva como a percepção de uma garota sem visão.

Inicialmente, Ya-Ting Yu utiliza da falta de cores e formas para representar a falta de visão da personagem e como se encontra perdida por não ter mais seu cão, da qual dependia para se locomover, representada na figura 14.

**Figura 14 - Cena da personagem perdida e seu entorno escuro.**



**Fonte: Youtube (2010)**

Já na figura 15, onde a personagem compreende melhor o espaço ao bater com um graveto em uma grade, as cores e o espaço aparecem temporariamente junto com o ressoar do barulho de metal da grade, demonstrando que a personagem percebe nesse momento um método de se situar na cidade.

**Figura 15 - Cenário aparecendo imitando ondas de som e a personagem surpresa**

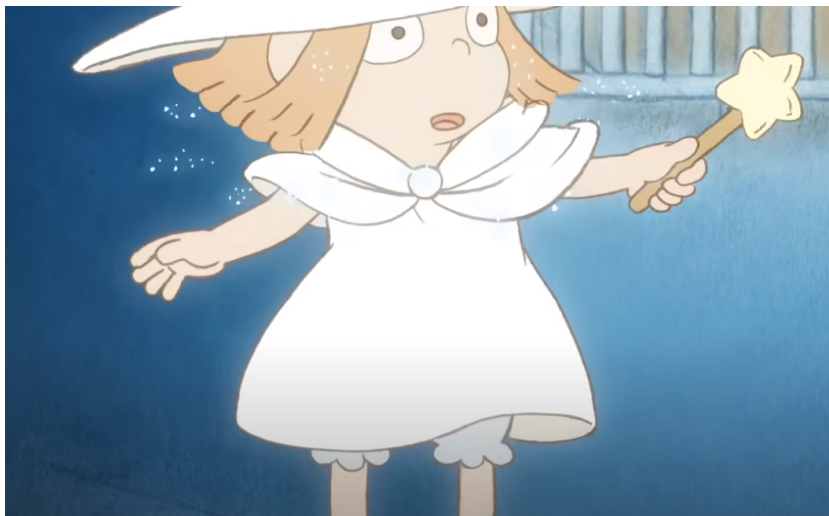


**Fonte: Youtube (2010)**



Nesse momento, a personagem nota o potencial da sua percepção e imaginação e passa a imaginar o seu graveto como uma varinha mágica e a si como uma feiticeira com a habilidade de transformar o seu redor de acordo com seus sentidos, cena representada na figura 16.

**Figura 16 - Transformação da personagem e seu graveto**



**Fonte: Youtube (2010)**

A partir daí, tudo que toca com seu graveto passa a aparecer num espaço agora branco, procurando demonstrar que não está mais se sentindo perdida, assim como a paleta de cores passa a ser mais saturada e quente, como visto na figura 17.

**Figura 17 - cena do cenário se transformando de branco para uma grade**



Fonte: Youtube (2010)

Depois disso, a personagem se aventura explorando seus outros sentidos para imaginar o seu entorno, sentidos esses que são representados visualmente na figura 18, até que reencontra seu cachorro e tudo volta à normalidade, assim como na figura 19.

**Figura 18 - Nas duas primeiras imagens a imagem da mulher muda de acordo com o olfato da personagem e, nas duas seguintes, a bola cinza transforma-se em um gato ao ouvir seu miado.**



Fonte: Autoral (2022) baseado em Youtube (2010)

**Figura 19 - cenas da percepção da personagem do cenário até sua transformação de volta ao normal ao encontrar o cachorro.**



Fonte: Autoral (2022), baseado em Youtube (2010)

Outra solução analisada foi a animação *Divertidamente*, por representar a depressão e questões subjetivas como sentimentos através das decisões tomadas para cores, personagens e cenários.

**Figura 20 - personagens representando emoções.**



Fonte: Disney (2015)

Na animação, cada personagem na mente da protagonista representa uma emoção como na figura 20, sendo respectivamente o Medo utilizando o roxo, a Raiva que utiliza o vermelho, a Alegria representada pelo amarelo, o Nojinho pelo verde e a Tristeza pelo azul.

E, seguindo essa lógica das cores, o filme representa a depressão como perda de cores, levando objetos a assumir uma escala de cinza assim como na figura 21.

**Figura 21 - Alegria segurando memórias descoloridas da personagem.**



Fonte: Disney (2015)

## 5. PRÉ-PRODUÇÃO

A pré-produção é a etapa em que se tomam as principais decisões e define-se a animação tanto no *storytelling* quanto graficamente (WHITE, 1984). Ela inicia a etapa de criação da metodologia proposta por Munari e, assim como citado na metodologia proposta por White (1984), pode ser dividida nas seguintes sub-etapas: *script*, *concept*, *storyboard* e *animatic*.

### 5.1. Script

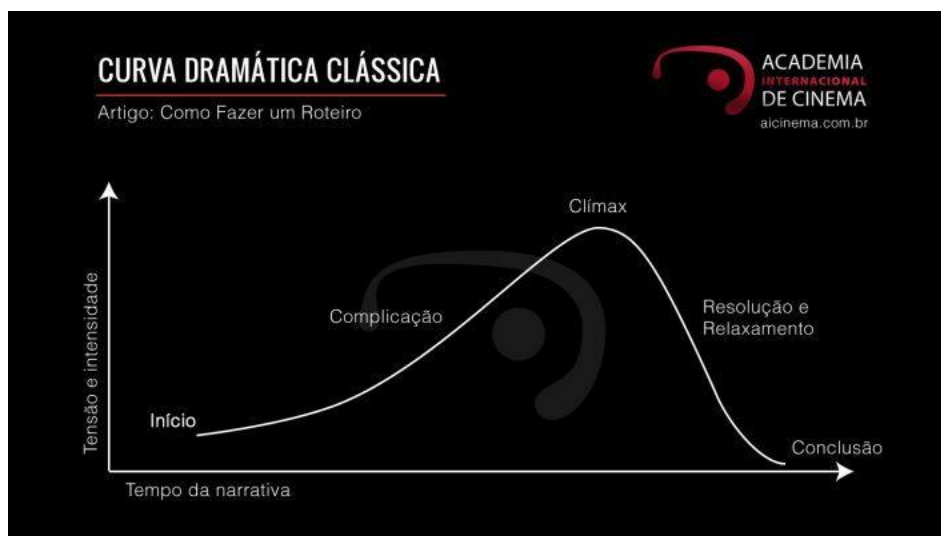
O *script*, ou roteiro, é a primeira etapa da animação (WHITE, 1984) e baseia-se em escrever a história numa formatação específica para entendimento do resto da equipe. A história normalmente deve conter quatro elementos principais: um contexto ou cenário em que ela ocorre, um ou mais personagens e um propósito para ser contada (MCKEE, 1997).

O primeiro passo para produzi-lo é definir o conflito dentro do propósito da história que fará o personagem agir, seja ele interno, entre o protagonista e si mesmo, pessoal, entre ele e outros personagens secundários, e o extrapessoal, contra algo não humano (MCKEE, 1997).

A partir disso, define-se os personagens e o contexto em que a história ocorre (MCKEE, 1997) e sua trama, em que um personagem alcança ou não algum desejo ou objetivo, seguindo a chamada curva dramática, em que a tensão e intensidade da história cresce ou diminui de acordo com o andar da narrativa (WOJCIECHOWSKI, 2017).

Durante a narrativa, o personagem é forçado a reagir a partir de um incidente, que tira o personagem do seu equilíbrio e o leva a ir em busca do que deseja consciente ou inconscientemente. Esse incidente então causa tudo que se segue: a complicação, formada por eventos que dificultam o objetivo do personagem até o clímax, momento de ápice da história em que uma ação de mudança, normalmente motivada por uma decisão do personagem, leva à resolução, que mostra as consequências e efeitos do clímax no contexto (MCKEE, 1997).

**Figura 22 - Representação da curva dramática e suas etapas.**



**Fonte: Academia internacional de cinema (2017)**

Seguindo essa estrutura, definiu-se que a história traria como personagem principal uma jovem deprimida e viciada em jogos online que ao encontrar-se no seu limite de stress pela falta de internet e acúmulo de efeitos sintomáticos da doença, encontra o seu conflito: uma borboleta, simbolizando transformação, que passa a irritar a personagem até levá-la a tentar capturá-la, contexto em que a personagem passará por diversas situações e complicações que a fará ver o mundo de outra forma.

Como clímax, a personagem finalmente alcança a borboleta e é levada à decisão de vingar-se pelas complicações causadas pelo animal ou assumir a transformação dos seus arredores. Escolhendo pelo último, a personagem então segue para a resolução em que vai atrás de ajuda profissional e decide ajudar as pessoas ao seu redor a fazer o mesmo.

Assim, dando continuidade ao projeto, foi elaborado o roteiro, transcrito no Apêndice A. Entretanto, considerando-se o prazo, orçamento disponível e condições de produção, foi selecionado apenas uma parte do roteiro para ser produzido. Assim, foi decidido pelo início da história que retrata a transição da visão de mundo da borboleta para a da menina e um início da sua vida rotineira como cenas a serem retratadas no *teaser*, até o momento em que a personagem entra no ônibus e o nome do curta é mostrado.

## 5.2. **Storyboard**

Na etapa do storyboard, são desenhadas as principais cenas, chamadas de quadros-chave, que mostrarão como elas funcionarão, incluindo movimentação de câmera, principais ações de personagens e acontecimentos da trama. Elas podem vir acompanhadas de anotações descrevendo sons ou ações e confere uma etapa de extrema importância por representar visualmente como o diretor deseja que o filme seja produzido (ABCINE, s.d)

Assim, foi elaborado o documento do storyboard do filme teaser, anexado no documento como Apêndice B. Com ele, deu-se sequência também ao desenvolvimento do *animatic*, em que os quadro-chave foram postos no formato de vídeo para visualização também de tempo entre cenas e ações.

## 5.3. **Concept art**

A etapa de design, também chamada de *Concept Art*, confere a principal etapa no desenvolvimento visual da animação (MASTERCLASS, 2022). Nessa etapa, o artista desenvolve personagens e cenários únicos definindo paleta de cores, estilo artístico e um tom visual consistente.

Ela pode ser dividida em dois tipos principais: *concept art* de personagens e de cenário (MASTERCLASS, 2022). Em ambos, são desenvolvidos através de pesquisa diversos rascunhos de soluções visuais até chegar à escolha final que melhor atenda as necessidades da história.

Tanto o *concept art* de personagens quanto de cenários segue princípios de design para elaboração das ilustrações, como o significado psicológico das cores, proporções e, principalmente, das formas que ao serem utilizadas passam diferentes significados: o círculo, representando fofura, inocência, falta de perigo; o quadrado, demonstrando solidez, força, falta de flexibilidade; e, o triângulo, transmitindo direção, perigo, imprevisibilidade (DISNEY, s.d).

Seguindo esses princípios, foram realizados estudos com a produção de rascunhos da personagem principal, representados na figura 23.



Figura 23 – Rascunhos de formas para construção da personagem



Fonte: Autoral (2022)

De forma a melhor representar os sintomas de uma jovem deprimida, foi decidido que a personagem seria formada principalmente por triângulos e quadrados, devido a sua inflexibilidade em mudar seu estado de vida atual, mas também sua irritabilidade e desconforto. Entretanto, alguns elementos foram feitos arredondados para transmitir sua natureza gentil esquecida devido ao seu quadro depressivo e ansioso.

Assim, foi desenvolvido a ilustração a seguir da personagem, apresentando também sinais físicos de cansaço, falta de sono e irritabilidade, sintomas físicos característicos da depressão, e uma aparência levemente desleixada, para transmitir sua falta de preocupação com cuidado pessoal, sinal também característico do estado clínico. Somando a isso, foi escolhido como roupa da personagem seu uniforme escolar, inspirado no uniforme das escolas públicas de Salvador, minha cidade natal da qual possuo mais referências visuais.

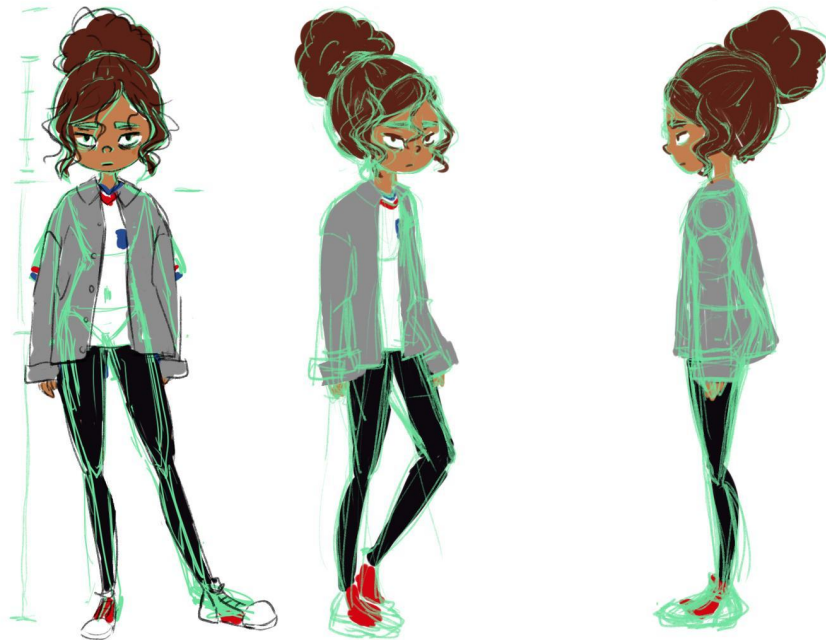


**Figura 24 – foto de alunos utilizando uniforme escolar utilizado como referência**



**Fonte: Jornal Correio (2019)**

**Figura 25 – concept art da personagem principal**



**Fonte: Autoral (2022)**

A seguir, foram realizados rascunhos e estudos de formas da borboleta, procurando utilizar mais triângulos, representando sua natureza brincalhona e transformadora, e círculos, por ser um animal bondoso que tem como principal intenção ajudar a personagem.

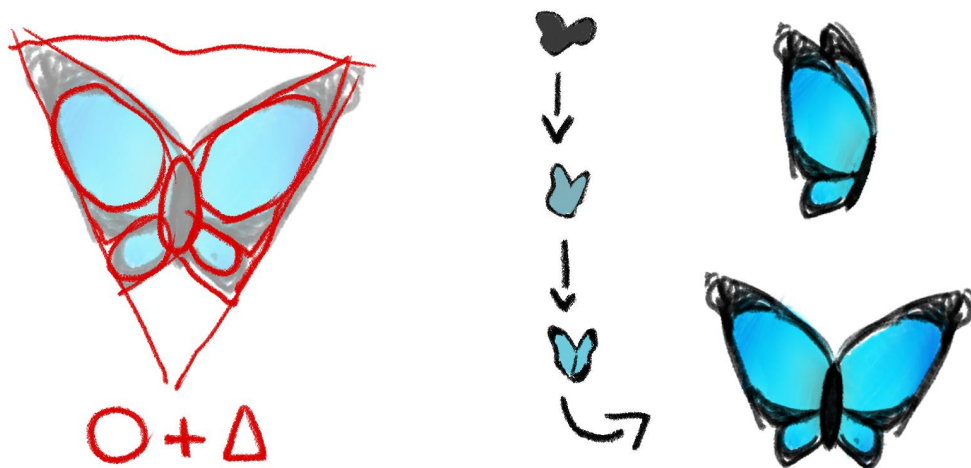
Figura 26 – Rascunhos da borboleta



Fonte: Autoral (2022)

Figura 27 – Concept art escolhido para a borboleta

BORBOLETA



Fonte: Autoral (2022)

Já personagens de fundo ou secundários foi decidido retratar utilizando escala de cinza e formas orgânicas, demonstrando a falta de interesse da personagem principal em reconhecer e observar o seu redor, tornando seres humanos meras

formas, como retratado na figura 28. Entretanto, ao iniciar a produção do filme, percebeu-se a necessidade da demonstração desses personagens com outra cor por se assemelham demais as cores do fundo, sendo decidido então a utilização da cor preta, como na cena representada na figura 29.

**Figura 28 - Rascunho dos personagens de fundo**



**Fonte: Autoral (2022)**

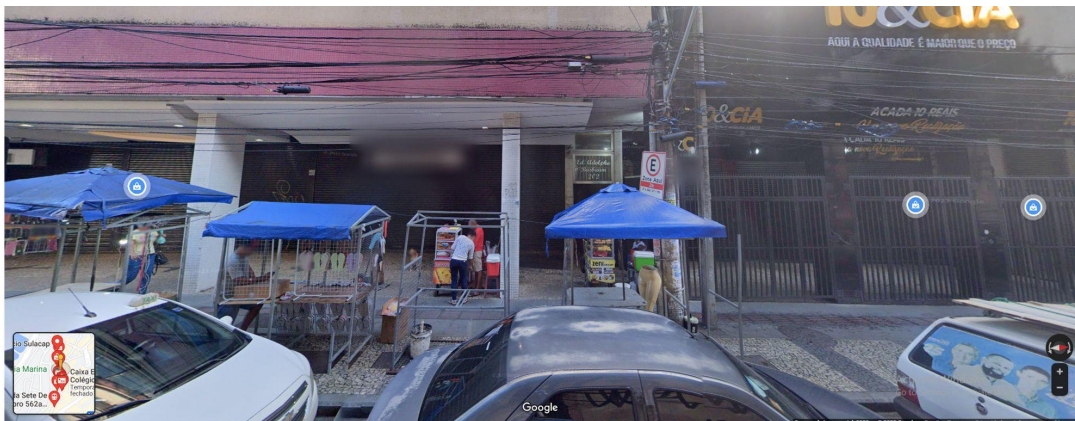
**Figura 29 - Ilustração final de alguns personagens de fundo sentados**



**Fonte: Autoral (2022)**

Por fim, foram desenvolvidos os cenários. De forma a facilitar a produção e trazer um maior senso de pertencimento pela população brasileira, alguns dos cenários tiveram como referência construções e elementos visuais brasileiros, como a figura 29. Entretanto, de forma a transmitir a visão da personagem como pessoa deprimida, que persiste por boa parte do roteiro, esses ambientes foram retratados também em escalas de cinza com formas e detalhes menos definidos, demonstrando sua falta de interesse e percepção dos arredores, como na figura 30.

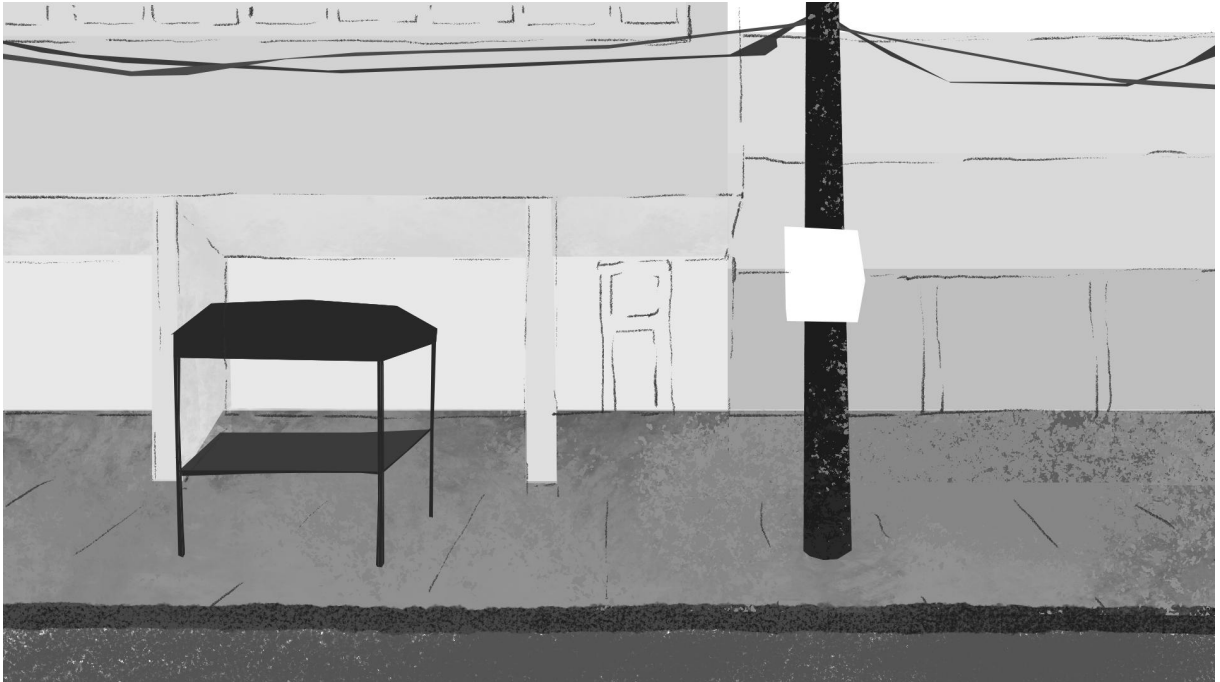
**Figura 30 – Imagem de rua no centro de Salvador**



**Fonte: Autoral (2022)**



**Figura 31 – Cenário desenvolvido a partir da figura 30**



**Fonte: Autoral (2022)**

De forma a representar o contraste da realidade e da visão da personagem com o estado clínico, nos momentos iniciais ocorre a transição de um cenário colorido e bem definido para o estilo escolhido em tons de cinza e formas mais básicas.

**Figura 32 – Duas versões de um mesmo cenário, sendo o do lado direito a visão da personagem deprimida**



**Fonte: Autoral (2022)**

## 6. PRODUÇÃO

A Produção de uma animação refere-se ao conjunto de etapas em que as ilustrações são propriamente animadas, no caso do projeto, através da produção de desenhos quadro-a-quadro.

Como plataforma para essa etapa foi escolhido o Photoshop, devido à sua facilidade de uso para animações não muito complexas e liberdade de edição, assim como por ser uma das plataformas com a qual a autora possui maior familiaridade.

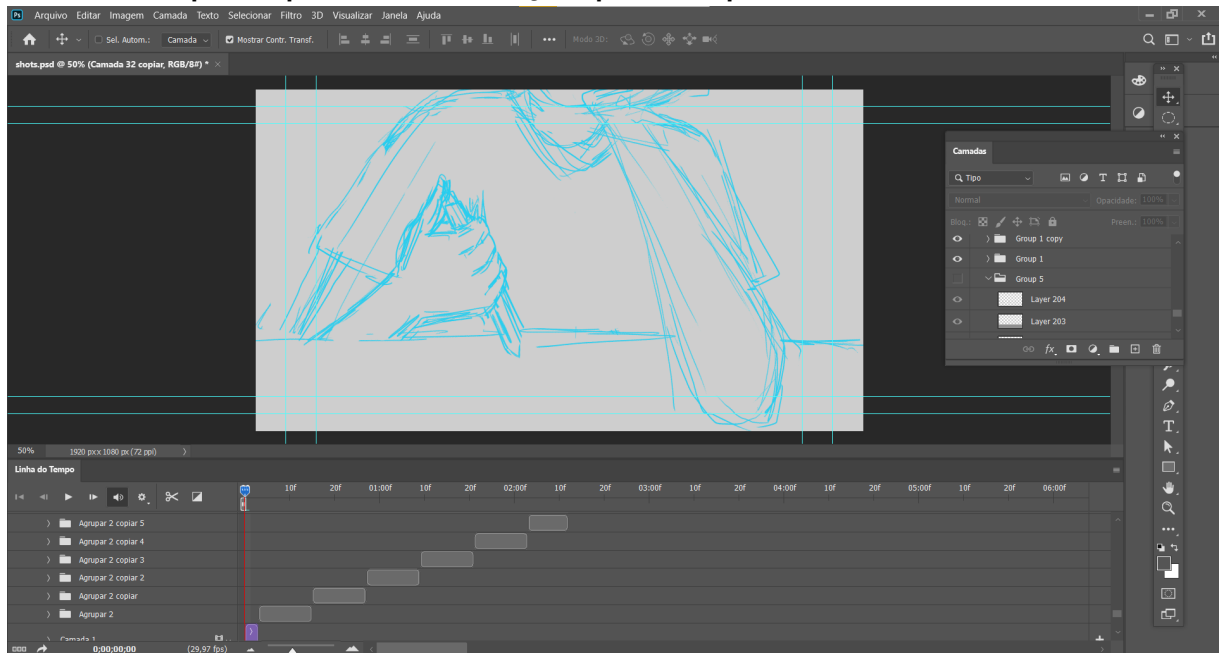
Com isso, o vídeo do *animatic* contendo as principais cenas do storyboard foi importado no programa e deu-se início à primeira etapa da produção, o *line test*.

### 6.1. *Line test*

Seguindo o método de produção *combination*, foram feitas ilustrações de forma livre, seguindo a metodologia do *straight-ahead* entre os principais quadros, as *keys*, para obter uma fluidez e dar maior liberdade de representação visual para os movimentos.

Entretanto, de forma a fazer bom uso do programa, foram utilizadas técnicas que facilitam a animação na linha do tempo, ferramenta de trabalho essencial para a produção audiovisual no Photoshop, como a repetição uma mesma ilustração em mais de um frame, tirando assim a necessidade da ilustração de 24 quadros por segundo.

**Figura 33 – Captura de tela do documento durante a produção da animação, mostrando a linha do tempo em que diversas ilustrações perduram por mais de um frame.**

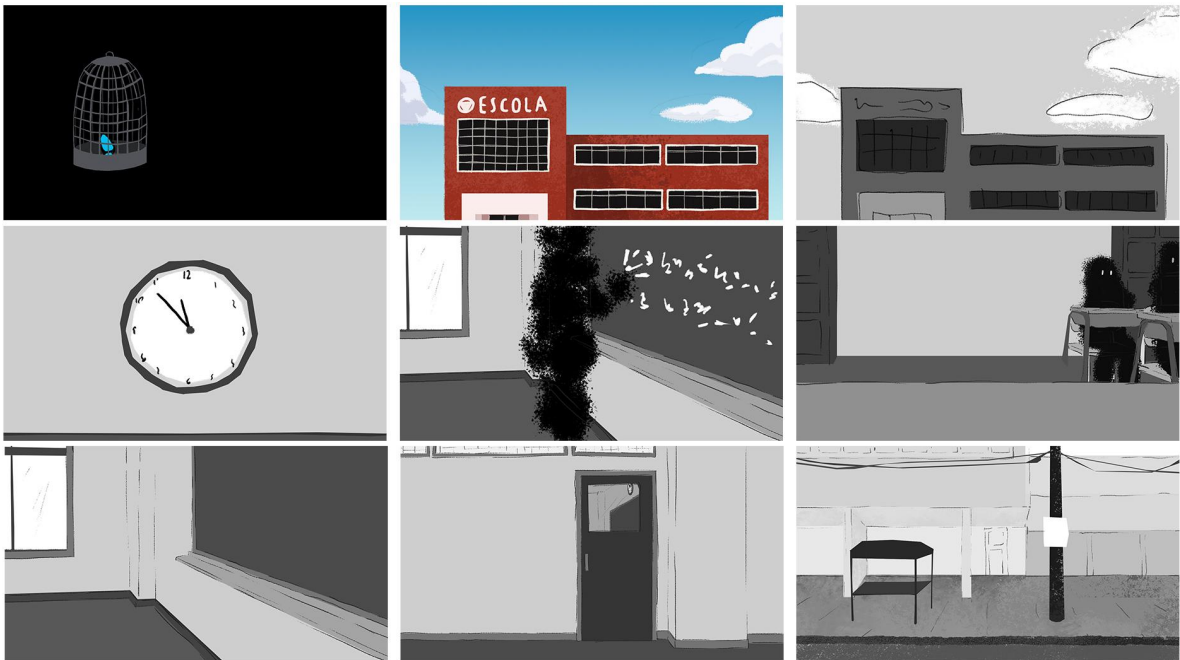


Fonte: Autorial (2022)

## 6.2. Background

Na etapa de *Background* são desenvolvidas e finalizadas as ilustrações que irão compor os cenários de cada cena, baseados no modelo já decidido durante a etapa de concept art e utilizando os ângulos definidos no *storyboard*. Assim, foram elaboradas as ilustrações presentes na figura 34.

Devido à utilização de uma mesma ferramenta para produção de ilustrações de fundo e animação final, a aplicação de cenários já foi realizada antes da etapa de *clean up* para possibilitar uma melhor visualização durante o seu desenvolvimento, assim como já foi colocado a duração de cada um, respeitando o que foi definido anteriormente no *animatic*.

**Figura 34 – Ilustrações finais dos cenários**

Fonte: Autoral (2022)

### 6.3. *Clean up*

Nessa fase, ajustes foram feitos quanto aos tempos de cada frame e uma ilustração mais polida foi elaborada para cada rascunho, com o objetivo de compor a animação final, como representado na ilustração da figura 34.

**Figura 35 – Quadro da animação final**

Fonte: Autoral (2022)



Assim, ao finalizar todas as ilustrações, foi possível obter o vídeo da animação final, com um minuto e três segundos de duração, que será exibido durante a apresentação do projeto.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o desenvolvimento da pesquisa foi possível observar que os temas abordados possuem uma grande relevância na atualidade, com a depressão e a dependência se tornando cada vez mais presentes no dia a dia de cada vez mais indivíduos. Entretanto, foi observado também a desinformação da população sobre o tema e sua importância, principalmente sobre o tratamento, mostrando a necessidade da sua representação e conscientização. Somado a isso, foram encontrados poucos estudos sobre os temas em português, o que demonstra uma maior necessidade de estudos sobre o tema para que seja possível comparar resultados e diagnosticar os casos eliminando as diferenças culturais entre os indivíduos estudados.

Ao iniciar a etapa de pré-produção e discorrer uma pesquisa mais aprofundada nas etapas e elementos que seriam necessários para o projeto proposto no roteiro, foi observado que a sua produção completa seria inviável devido aos recursos limitados e pouco prazo. Portanto, a partir de consultas realizadas com a banca qualificatória e profissionais da área de animação, foi decidido que o projeto iria ser adaptado para apresentar um *teaser* do que será futuramente a animação final, representando visualmente os principais conceitos, fundamentos e referencial teórico reunidos pela autora durante a etapa de pesquisa.

Ao mesmo tempo, durante o processo de análise de referências e produção da obra foi possível observar as diversas possibilidades criativas que a animação e a ilustração dispõem de representação visual, mesmo se tratando de um tema tão sensível quanto a saúde mental. Ao escolher por representar visualmente o ponto de vista da personagem, foi possível ter ainda mais liberdade criativa para representações visuais que fogem da representação verossímil da realidade.

Além de representar um tema de extrema relevância, como descrito nos capítulos anteriores, esse projeto é de grande importância pessoal também para a autora, que usou de suas próprias experiências pessoais com os estados clínicos como referência para transmitir da melhor forma seus sintomas e a possibilidade de tratamento para os telespectadores.

Por fim, a autora tem como pretensão continuar com o desenvolvimento do roteiro completo utilizando as decisões, informações e aprendizados adquiridos com o desenvolvimento desse projeto, com o objetivo de que outras pessoas que possam

estar passando ou ter passado por estado similar possam se identificar com a narrativa e buscar ajuda psicológica, assim como conscientizar e gerar empatia na população como um todo quanto a uma realidade que não apenas a autora como vários outros jovens passam cada vez com mais frequência.

## REFERÊNCIAS

BAHLS, Saint-Clair. **Aspectos Clínicos da depressão em crianças e adolescentes**. Curitiba: Sociedade Brasileira de Pediatria, 2002.

DELLA MÉA, Cristina; BIFFE, Elaine Maria; FERREIRA, Vinícius Renato. **Padrão de uso de internet por adolescentes e sua relação com sintomas depressivos e de ansiedade**. São Paulo: Psicologia Revista, 2016.

DEBIEUX, Miriam. Depressão adolescente não é 'drama' e você pode, sim, ajudar. **Estadão**, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento,depressao-adolescente-nao-e-drama-e-voce-pode-sim-ajudar,70001746081>. Acesso em: 02 Out 2019.

Ministério da Saúde; Secretaria de Atenção à Saúde; Departamento de Ações Programáticas e Estratégicas. **Proteger e Cuidar da Saúde de Adolescentes na Atenção Básica**. Brasília: Ministério da Saúde, 2017.

ASSOCIAÇÃO AMERICANA DE PSIQUIATRIA. **DSM-5 – Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**. Estados Unidos: Artmed, 2013.

NAÇÕES UNIDAS DO BRASIL. **OMS: 1 em cada 5 adolescentes enfrenta problemas de saúde mental**. Nações Unidas do Brasil, 2018. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/oms-1-em-cada-5-adolescentes-enfrenta-problemas-de-saude-mental/>. Acesso em: 01 Nov 2019.

SANTROCK, John W. **Adolescência**. Porto Alegre: AMGH, 2010.

SCHOEN-FERREIRA, Teresa; AZNAR-FARIAS, Maria; SILVARES, Edwiges. **Adolescência através dos séculos**. Brasília: Psicologia: Teoria e Pesquisa, 2010.

BRASIL. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L8069.htm#art266](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm#art266)>. Acesso em: 16 Nov 2019.

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE. **Folha informativa – Depressão**. Brasília, 2018. Disponível em: [https://www.paho.org/bra/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5635:folha-informativa-depressao&Itemid=1095](https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content&view=article&id=5635:folha-informativa-depressao&Itemid=1095). Acesso em: 16 Nov 2019.

HAVARD HEALTH PUBLISHING. **What causes depression?** 2019. Disponível em: <https://www.health.harvard.edu/mind-and-mood/what-causes-depression>. Acesso em: 18 Nov 2019.

MEDICAL NEWS TODAY. **How does depression affect the body?** Reino Unido, 2018. Disponível em: <https://www.medicalnewstoday.com/articles/322395.php>. Acesso em 18 Nov 2019.

NOLEN-HOEKSEMA, Susan; HILT, Lori. **Handbook of Depression in Adolescents**. New York: Routledge, 2008.

JANEIRO BRANCO. **Janeiro Branco: por uma cultura da Saúde Mental**. Minas Gerais, 2014. Disponível em: <http://janeirobranco.com.br/projeto-janeiro-branco/>. Acesso em: 18 Nov 2019.

CVV. **Setembro Amarelo**. 2015. Disponível em: <https://www.setembroamarelo.org.br/o-movimento/>. Acesso em: 18 Nov 2019.

ASSEMBLÉIA LEGISLATIVA DO PARANÁ. **Lei pretende alertar a população sobre os perigos da depressão**. Curitiba: 2016. Disponível em: <http://www.assembleia.pr.leg.br/comunicacao/noticias/lei-pretende-alertar-a-populacao-o-sobre-os-perigos-da-depressao>. Acesso em: 18 Nov 2019.

VEJA. **Brasileiro ainda sabe pouco sobre a depressão, revela Ibope**. 2019. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/brasileiro-ainda-sabe-pouco-sobre-depressao-revela-ibope/>. Acesso em: 13 Nov 2019.

CATRACA LIVRE. **Depressão: sintomas e tudo que precisamos saber sobre a doença**. 2019. Disponível em: <https://catracalivre.com.br/saude-bem-estar/depressao-sintomas-e-tudo-que-precisamos-saber-sobre-a-doenca/>. Acesso em: 13 Nov 2019.

G1. **Depressão cresce no mundo segundo OMS; Brasil tem maior prevalência da América Latina**. 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/noticia/depressao-cresce-no-mundo-segundo-oms-brasil-tem-maior-prevalencia-da-america-latina.ghtml>. Acesso em: 13 Nov 2019.

SBP. **Manual de orientação: Saúde de Crianças e Adolescentes na Era Digital**. 2016.

OMS. **ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics**. 2019. Disponível em: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>. Acesso em: 19 Nov 2019.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Martins Fontes, 1982.

FILLMANN, Maria. **Inovação no processo de projeto do design de livro impresso: insumos pelo design estratégico**. 2013.

WHITE, Tony. **The Animators Workbook: Step-by-step Techniques of Drawn Animation**. New York: Watson-Guption Publications, 1988.

FIGUEIREDO, Luiz; NEHAB, Diego; VELHO, Luiz. **A matemática da animação por computador**. Rio de Janeiro: Cienciamat, 2013.

RAMOS, Vagner. **Roteiro para curta metragem de animação sem diálogos: a construção da narrativa sob a interferência da subjetividade e da técnica**. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2010.

HAMMEL, Stefan. ***Handbook of Therapeutic Storytelling***. New York: Routledge, 2019.

WILLIAM, Richard. ***The Animator's Survival Kit***. Estados Unidos: Faber & Faber, 2001.

MCKEE, Robert. ***STORY: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting***. Estados Unidos: Harper-Collins Publishers, Inc, 1997.

NAKATA, Milton; DA SILVA, José Carlos. ***Concept art para design***. São Paulo: Canal6, 2013.

DEYRIÈS, Bernard. ***O Storyboard de Animação***. União Européia: Cartoon.

**APÊNDICE A - Roteiro da história**

Sinopse: Isa é uma garota de 14 anos viciada em jogos, que não consegue ver cores nem forma em nada na vida real. Entretanto, certo dia, acaba ficando sem energia por um acidente nos postes do bairro que deixa-a desesperada sem seus jogos e começa a perseguir uma borboleta, que representa tudo que ela não é.

### **CENA 1 - ABERTURA DO VÍDEO**

Tela preta com uma gaiola. A gaiola se abre e a borboleta sai voando para o lado direito.

### **FADEOUT DO PRETO -> CENA 2**

### **CENA 2 - EXT, CIDADE, 11:59**

Imagem da cidade em preto e branco, com fade-in no colégio com a borboleta voando - DIA

### **CENA 3 - INT, SALA DE AULA, DIA**

Relógio em foco (barulho de relógio passando, falta 1 minuto).

Foco na caneta sendo apertada.

Foco professora falando.

Foco no pé da personagem balançando embaixo da cadeira.

Foco na Isa olhando pro relógio, ansiosa.

Relógio novamente (faltam 10 segundos para 12h).

Foco na Isa olhando o relógio novamente. Quando soa o sinal, ela se levanta rápido da cadeira, empurrando a mesa (*medium close up*)

Ela pega a mochila atrás da cadeira, tira o celular ao lado, coloca os fones e sai pela porta.

### **CENA 4 - EXT, RUA, DIA.**

Isa espera no ponto de ônibus cheio com cara fechada, pessoas não são nada além de vultos.



O ônibus chega, ela sobe, e senta na cadeira. Logo ele começa a encher, pressionando-a.

Vendedores dão produtos à ela, que logo fica cheia deles, doces, doces e mais doces (Isa permanece inexpressiva).

Finalmente, Isa percebe pela janela que o ônibus chega perto do seu ponto e aperta o botão.

*\*BEEP\** o sinal de parada acende.

Isa olha as pessoas na sua frente e tenta se espremer para passar. Quando acha um espaço, vê o aglomerado na porta e solta um suspiro.

### **CENA 5 - EXT, RUA (CAMPO GRANDE), TARDE**

O ônibus visto de fora sai lentamente mostrando a menina acabada, toda descabelada segurando a mochila nas costas. Continua andando pela rua, passando por mais vultos, uma barraquinha de revistas, casas, carros, nada que chame sua atenção, até que chega em casa, uma casa de 2 andares espremida entre 2 prédios.

Ela sobe as escadinhas, gira a chave. Para por uns instantes na frente da porta que se fecha atrás e joga a mochila no chão tirando os sapatos.

### **CENA 6 - INT, CASA DA ISA - TARDE (POR VOLTA DAS 15H)**

Atravessa a casa arrumada até a escada.

Sobe as escadas batendo a mochila em cada degrau.

Quadros da sua infância (se divertindo na praia com uma prancha de surf, tomando sorvete com amigos e alegre com a família) são passados em segundo plano enquanto sobe.

Atravessa o corredor até uma porta com o símbolo de jogo *The Legend of Zelda*. O quarto todo bagunçado, com pôsteres de jogos na parede e estantes cheias de jogos. Ela joga a mochila de lado.

ZOOM IN - Isa sorri levemente.

Prepara o seu cupnoodles de queijo.

Mistura coca com calda de chocolate e agita para misturar.

Se joga com ambos nas mãos na cadeira em frente ao pc,

Coloca a comida na bancada ao lado e liga a tela do computador (que já estava ligado), tirando os fones.

Faz *login* no jogo que já está aberto na tela inicial.

*\*Applemonkey27 has logged in\** (mensagem aparece no computador)

E, como num passe de mágica, seus olhos tomam cor.

## **FADEOUT PRETO**

### **CENA 7 - INT, NOITE 00:00, QUARTO DA ISA**

Ainda no computador, com os olhos brilhando e as olheiras mais profundas. Na tela, dá pra ver o seu personagem e dos amigos parados numa praça, o chat rolando com seu grupo. A música toca alta pelos seus headphones.

Sua mãe aparece na porta e manda ela dormir. Ela não ouve. A mãe então tira um lado do fone e grita no pé do ouvido da menina que toma um susto e cai da cadeira.

Contra a sua vontade, clica no *log off*, desliga a tela e se joga na cama.

Olha pro seu teto escuro por alguns instantes até soltar um suspiro triste e fechar os olhos.

### **CENA 8 - INT, COLÉGIO, DIA**

E voltamos à rotina. Isa está novamente olhando o relógio, que ainda falta horas. Se joga pra trás de tédio e demora.

Recebe uma prova (surpresa!).

Faz cara de choro.

### **CENA 9 - EXT, RUA, TARDE**

Isa sai do ônibus, que estava ainda mais lotado, com aparência ainda mais cansada do que no dia anterior. Anda bem devagar pela rua já com a mochila na mão, cabisbaixa.

### **CENA 10 - INT, QUARTO, 16H00**

Abre a porta do quarto e repete o de sempre: preparar o miojo e a coca, colocá-los na mesa.

E aí... ela tenta ligar a tela do computador. Nada. Olha atrás se tem algum cabo solto: tudo certo. Olha na tomada: tudo certo também. Tenta ligar várias vezes repetidamente e nada acontece.

Desce correndo pra testar as luzes da sala: nada acende. Começa a ficar desesperada

### **CENA 11 - EXT, RUA EM FRENTE A CASA, 5H.**

Sai de casa num susto: a rua toda está com todos os postes sem luz e há um amontoado de pessoas à direita.

Será algo? Ela sai correndo para ver, empurrando as pessoas na frente... e encontra um poste caído com o cabo de energia solto. Fica mais desesperada ainda.

Ela sai aos poucos do amontoado, ainda sem absorver o que aconteceu. Mas aí, ela lembra de algo: Seu celular ainda está funcionando! Sim, não está tudo perdido.

Ela o liga apenas para vê-lo desligando por falta de bateria.

Num momento de raiva, joga-o no chão quebrando a tela, mas dois segundos depois se arrepende e corre para pegá-lo e vê o estrago. Se joga de joelhos no chão com o celular numa mão e a outra mão na cabeça, cabisbaixa, fechando os olhos.

Seu nariz começa a formigar, então ela só o coça. Ele formiga novamente e ela passa a mão para tirar o que quer que estivesse ali ,abrindo os olhos para encontrar... uma borboleta. Uma bela borboleta azul. Voando como se a pior coisa do mundo não houvesse acontecido, com brilhinhos ao redor e uma música feliz de fundo. Isa começa a ficar visivelmente irritada.

Ela continua lá, no mesmo lugar batendo suas grandiosas asas... até que Isa tenta abaná-la num momento de raiva.

A borboleta graciosamente apenas sai voando e pousa na cabeça da menina que tenta pegá-la cuidadosamente e ... ela sai antes e voa em torno da menina que se debate toda.

Estressada mais que nunca, começa aos poucos a correr atrás da borboleta. Desvia das pessoas à sua frente e quase tropeça na calçada irregular.

Vira a esquina e chega no Corredor da Vitória. Olha pra cima e vê a copa de árvores que se fecham por cima dela, com os raios passando entre as folhas como se fossem pequenos holofotes, fazendo com que as partículas suspensas de poeira parecessem pontinhos de luz, que ela visualiza como sendo pequenos vagalumes.

Pula em cima de uma poça de lama que suja ela toda (lama muda de escala de cinza para marrom). Voltando sua atenção para a borboleta, Isa então olha pra frente vê várias pessoas andando na calçada, caixas no chão, vendedores de frutas e barracas de revista no meio do caminho e sorri, pois desviar de pessoas e pular caixas a lembravam muito dos jogos que costumava jogar.

## **CENA 12 - JOGO 1 – PLATAFORMA**

Cenário muda para a tela de um jogo 2d. Isa é representada como um boneco bidimensional em um jogo de plataforma, correndo atrás da borboleta. Toda a representação visual e animação se tornam similares aos estilos de jogos de plataforma. Suas únicas ações são, novamente, as de um jogo: pular e agachar.

## **CENA 13 - EXT, CORREDOR DA VITÓRIA, TARDE**

Olha para os lados e vê folhas voando na sua frente e ao redor das árvores e se distrai por um tempo. Até que, lembrando o que estava fazendo, olhou pra frente e percebeu a borboleta se distanciando. Se irrita e tenta aumentar a velocidade.

Virando o fim do Corredor da Vitória e atravessando o sinal entre os carros, acredita ver o que parecia ser uma mini prancha encostada junto a um menino no celular e se recorda dos tempos em que surfava com o pai quando pequena. Chacoalha a cabeça e percebe que era um skate. Dá de ombros e sorri de leve. Pega o skate correndo e sobe rapidamente.

O menino continua olhando para o celular até que, muito tempo depois, percebe que seu skate sumiu e fica confuso. Isa vira a esquina e vê uma ladeira.

Faz uma cara de desespero quando um carro vem buzinando na sua direção mas consegue desviar a tempo. Faz uma cara de alívio até a borboleta tentar derrubá-la, fazendo com que se irrite de novo.

Ao observar o cenário, percebe que se assimila novamente a um jogo de plataforma, dessa vez os clássicos de desviar para os lados dos carros que vem em sua direção.

#### **CENA 14 - JOGO 2 - VISÃO DE CIMA - DESVIAR**

O cenário anterior agora aparece visto de cima, mostrando a personagem que se move para os lados para se desviar dos carros que estão subindo a ladeira na direção oposta.

#### **CENA 15 - EXT, LADEIRA DA BARRA, TARDE**

Olha para o lado e vê o sol se pondo e isso faz seus olhos brilharem quando vê o sol refletindo no mar, fechando os olhos enquanto os cabelos eram jogados para trás pelo vento.

Logo entretanto os prédios voltam a cobrir o pôr do sol e ela abre os olhos de súbito, percebendo que está rapidamente se aproximando da sacada para a praia. Só tem tempo de gritar e cair pela sacada na areia fofa. Levanta descabelada e arranhada com dificuldade e olha para borboleta com seu olhar mais agressivo.

Pega o skate no chão e volta a correr atrás da borboleta. Percebe suas pegadas na areia e nota como forma círculos de areia seca ao redor, como se fossem pedacinhos de cor que se expandem embaixo dos seus pés. O mar gelado toca seu pé causando calafrios, e ela vê as estrelinhas que as bolhas fazem na água, assim como as ondas parecem um grande véu de noiva. Olha de novo pro chão e vê os pequenos tatuís e quase tropeça numa pedrinha.

Cansada, desacelera aos poucos até cair ajoelhada, derrubando o skate. Olha pra suas mãos completamente arranhadas e manchadas, toda sua frustração vem à tona e começa a chorar.

Mas então, sente algo no seu ombro. Olha pro lado e... é a borboleta. Elas se encaram por alguns minutos em silêncio, apenas com o movimento do mar no fundo e das asas da borboleta. E então... Isa começa a rir descontroladamente e deita na praia pegando a borboleta com um dedo. As pessoas encaram a menina como se fosse louca mas ela não liga. Soltando-a, olha pro céu e vê as nuvens e o céu agora cheio de cores e formas enquanto a borboleta voa.

## **CUTSCENE**

### **CENA 18 - INT, CASA DA ISA, NOITE**

Isa entra em casa e faz seu velho percurso, passando pela empregada assustada com o estado da menina. Então ela percebe que a energia voltou.

Sobe correndo as escadas e entra no quarto, ligando o computador, fazendo seu ritual gastronômico e “logando” rapidamente no jogo. Entretanto, logo se entedia e percebe que as coisas no jogo já não são tão coloridas assim, os personagens agora mostrados como os vultos que antes via nos ônibus. Se despede dos colegas pelo chat e a mensagem aparece na tela:

*"Applemonkey27 has logged off"*

## **CRÉDITOS**

### **PÓS-CRÉDITOS**

#### **CENA 19 - EXT, PARQUE, TARDE**

Isa está tomando sorvete no parque com o skate roubado ao seu lado enquanto conversa com os amigos do jogo por um aplicativo de mensagens do celular, mas logo deixa o celular de lado e começa a observar as pessoas e o parque enquanto toma seu sorvete.

Mas então, ouve um grito atrás de si e vira assustada. Atrás dela, apontando para ela com uma expressão de extrema indignação, está o dono do skate. Isa pega o skate e se prepara para levar até ele, mas então ela olha direito para o menino e percebe o brilho colorido que vem da tela, as olheiras de quem não dorme direito, o cabelo desgrenhado e o jeito que segura o celular como se fosse a coisa mais importante do mundo e percebe que está descarregado.

E então, muda de ideia, sorri e sai correndo com o skate.

FIM

**APÊNDICE B - Storyboard**

