



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

ALICIA FERNANDA NUNES DOS SANTOS
RACHEL GABRIELA SOUZA CAVALCANTE

Quebra Feitiço: Desenvolvimento do *teaser* de uma série de animação do gênero fantasia urbana e representativo a respeito do público LGBTQ+

BELÉM
2018

ALICIA FERNANDA NUNES DOS SANTOS
RACHEL GABRIELA SOUZA CAVALCANTE

Quebra Feitiço: Desenvolvimento do *teaser* de uma série de animação do gênero fantasia urbana e representativa a respeito do público LGBTQ+

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do grau de Bacharel em Design
pela Universidade do Estado do Pará.

Orientadora: Profa. Esp. Brena Renata
Maciel Nazaré.

Área de Concentração: Design Gráfico.

BELÉM

2018

ALICIA FERNANDA NUNES DOS SANTOS
RACHEL GABRIELA SOUZA CAVALCANTE

Quebra Feitiço: Desenvolvimento do *teaser* de uma série de animação do gênero fantasia urbana e representativa a respeito do público LGBT+

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design pela Universidade do Estado do Pará.

Orientadora: Profa. Esp. Brena Renata Maciel Nazaré.

Área de Concentração: Design Gráfico

Aprovado em: 03/12/2018

Nota: 10,0 (dez).

BANCA EXAMINADORA:



Prof.^a. Esp. Brena Renata Maciel Nazaré – Universidade do Estado do Pará.



Prof.^a. Dra. Nubia Suely Silva Santos – Universidade do Estado do Pará.



Prof. Me. Manoel Alacy da Silva Rodrigues – Universidade do Estado do Pará.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradecemos sincera e imensamente aos nossos pais pelo auxílio e apoio fornecidos todos os dias em prol de nossa formação acadêmica e pessoal, sem seus esforços não teríamos conseguido passar por toda essa jornada. Todo o investimento que nos foi conferido por vocês, desde o ensino de qualidade, a perseverança nos estudos até o desenvolvimento como pessoas conscientes e de pensamento crítico não tem preço.

Somos também eternamente gratas a nossa orientadora Brena que, apesar do tema “polêmico” que propusemos e as dificuldades para desenvolver um produto final de animação, acreditou no potencial do nosso trabalho e nos orientou da melhor forma possível, sempre atenciosa aos detalhes que deixávamos passar, ótima conselheira para os momentos que ficávamos ansiosas mesmo que rígida quando necessário, além de ser a melhor indicadora de séries e coisinhas de papelaria! Muito obrigada por nos auxiliar com todo esse processo mesmo quando as coisas davam muito errado.

Nossos sinceros agradecimentos ao Lucas, Sávio, Len, Manuel, Paulo, Matheus, Kayt e Julia por terem aceitado fazer várias entrevistas conosco e sempre nos apoiar no processo, nos fornecendo informações e histórias tão pessoais e preciosas para o prosseguimento da nossa pesquisa. Obrigada por nos darem essa confiança e acreditarem nesse projeto!

Aos familiares e amigos mais próximos, Hanna, Bea, Laysa, Vic, Carol, Ceci, Lana, Len e Rebeca, agradecemos muuuito, de verdade, por todo o apoio emocional que nos deram durante não só todo o desenvolvimento desse trabalho mas também quando estávamos só cogitando essa ideia e parecia meio assustadora. Muito obrigada por sempre nos darem apoio e muitas conversas de consolo quando encontrávamos problemas de percurso e aquelas ansiedades e desistências características do estresse. Vocês são as melhores pessoas!

Por fim, mas não menos “importantudos”, agradecemos de coração pela amizade, suporte, “*good vibes*”, memes e carinho de sempre da nossa turma de Design 2015 que merecem o melhor desse mundo. Foi um prazer muito grande passar esses quatro anos estudando, dormindo no CADe e fugindo do “capope” e “heterotopvirus” com vocês. Vocês são pessoas incríveis e criativas e desejamos uma carreira mil vezes melhor e mais próspera que a casa de papelão em suas vidinhas!

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um *teaser* para uma série de animação do gênero de fantasia urbana com foco na representatividade com relação à comunidade LGBTQ+, possibilitando ao público-alvo jovem ter contato com um produto de animação que dissemina mais tolerância, respeito e auto aceitação de maneira lúdica. Para isso foram utilizadas pesquisas bibliográficas e documentais com o intuito de entender e assimilar melhor a animação e suas etapas de produção, o histórico do movimento LGBTQ+ contemporâneo, a situação atual do mercado de animação e a importância da cultura e folclore nacionais. Ademais foram realizadas entrevistas não estruturadas e questionários com pessoas dentro e fora da comunidade LGBTQ+ para adquirir mais compreensão a respeito dos fatores que geram a representatividade e estereótipos pejorativos. Com os resultados apresentados e a conjugação do estilo de produção da animação com a metodologia de design foi possível desenvolver o *teaser* para a série animada com todos os seus componentes necessários, como roteiro, personagens, cenários e identidade visual, assim conferindo complexidade ao produto final.

Palavras chave: Série de animação. Animação. *Teaser*. Design. Comunidade LGBTQ+. Representatividade.

ABSTRACT

The present work aims to develop a teaser for an animated series of the urban fantasy genre focusing on the representativeness of the LGBT+ community, enabling the young target audience to have contact with an animation product that disseminates more tolerance, respect and self-acceptance in a playful way. For this purpose, bibliographical and documentary research was used to better understand and assimilate the animation and its stages of production, the history of the contemporary LGBT+ movement, the current situation of the animation market and the importance of the national culture and folklore. In addition, unstructured interviews and questionnaires were conducted with people inside and outside the LGBT+ community to acquire more understanding of the factors that generate representativeness and stereotypes. With the results presented and the combination of the production style of the animation with the design methodology, it was possible to develop the teaser for the animated series with all its necessary components, such as script, characters, scenarios and visual identity, thus conferring complexity to the final product.

Key words: Animation series. Animation. Teaser. Design. LGBT+ Community. Representativity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Capas de algumas edições do jornal Lâmpião da Esquina	21
Figura 2 - Parada do Orgulho LGBTQ+ de São Paulo em 2017.....	23
Figura 3 - Cenas da animação Steven Universe	27
Figura 4 - Cenas da animação As Meninas Superpoderosas	28
Figura 5 - Cena da animação O Laboratório de Dexter com o personagem “Silver Spooner”	30
Figura 6 - Cenas da animação A Vaca e o Frango	30
Figura 7 - Classificação dos arquétipos.....	32
Figura 8 - Cena da Animação "As Aventuras de Juniper Lee", com Juniper, Ray Ray e Monroe.	33
Figura 9 - Cena da série de animação da Turma da Mônica	34
Figura 10 - Cursos da Iconic Academy	35
Figura 11 - Imagem promocional do Filme Historietas Assombradas e Cena da Animação Tromba Trem.....	36
Figura 12 - Cena de um episódio de Cyanide and Happiness	37
Figura 13 - Cenas das Animações Any Malu e Sociedade da Virtude.....	38
Figura 14 - Cena de Paranorman	39
Figura 15 - Cenas da animação Super Drags.....	39
Figura 16 - Cena do Curta "In a Heartbeat"	41
Figura 17 - Cenas das Animações Bojack Horseman e Big Mouth	41
Figura 18 - Quadro de Classificação Indicativa	42
Figura 19 - Cenas do teaser de Castlevania da Netflix.....	43
Figura 20 - Modelo do processo produtivo de uma animação, “A Anatomia da Animação” ..	48
Figura 21 - Exemplo de Beat Boards.	50
Figura 22 - Exemplo de Storyboard do filme "O Rei Leão".	51
Figura 23 - Exemplo de Layout e movimentação de câmera.	53
Figura 24 - Ilustração oficial da série de livros Harry Potter e Cena de Percy Jackson e o Ladrão de Raios.....	60
Figura 25 - Cenas do trailer da série de animação Além da Lenda.	60
Figura 26 - Cenas da série de animação A Vida e as Aventuras de Juniper Lee	61
Figura 27 - Cenas da animação Gravity Falls.....	61
Figura 28 - Cena do Filme A Lista de Schindler	63
Figura 29 - Cenas do episódio “A resposta” da série animada “Steven Universe”	64
Figura 30 - Infográfico apresentando as metodologias utilizadas no projeto.....	66
Figura 31 - Classificação indicativa do desenho Hora de Aventura.....	69
Figura 32 - Restrição de idade em vídeo da plataforma Youtube	70
Figura 33 - Imagem Promocional da Série Gravity Falls.....	76
Figura 34 - Cenário da Paisagem da Série Gravity Falls.....	76
Figura 35 - Cena de Jovens Titãs em Ação e Sua Paleta.....	77
Figura 36 - Cena de Hora de Aventura e Paleta de Cores	78
Figura 37 - Cena da animação Rick e Morty	80
Figura 38 - Cena do episódio Flaming Moe	80
Figura 39 - Cena de Horn Sweet Horn	81
Figura 40 - Cena da animação King of the Hill.....	84

Figura 41 - Cena da animação Brickleberry	85
Figura 42 - Cena da animação Brickleberry, episódio "Gay Bomb"	86
Figura 43 - Resultado das técnicas de Brainstorming e Brainwriting.	88
Figura 44 - Símbolo da "Unidade" de acordo com a iconografia Marajora.	90
Figura 45 - Cenas do teaser trailer da série ThunderCats Roar.	91
Figura 46 - Exemplo de roteiro do filme “Cidade de Deus” no formato Master Scene.	93
Figura 47 - Resultado das sessões de Brainstorm e Brainwriting para os personagens principais.	96
Figura 48 - Esboços e testes gerados a partir da premissa do personagem Diego.	100
Figura 49 - Resultado final dos personagens gerados.	101
Figura 50 - Representação Visual dos poderes desenvolvidos para os personagens.....	102
Figura 51 - Resultado da sessão de Brainstorm e Brainwriting.	103
Figura 52 - Representação visual dos personagens auxiliares.....	104
Figura 53 - Variedade de formatos de storyboards.	107
Figura 54 - Primeiro esboço de storyboards.....	108
Figura 55 - Versão final dos storyboards produzidos.....	109
Figura 56 - Processo de Construção do Animatic no programa After Effects	111
Figura 57 - Exemplo de cenário estilizado para animação 2D.	114
Figura 58 - Ambiente do condomínio fictício reproduzido no SketchUp.	115
Figura 59 - Angulo de câmera definido no SketchUp e o resultado final.	115
Figura 60 - Diferença de cenários testados.....	116
Figura 61 – Mapa mental de prováveis nomes para a série.....	117
Figura 62 - Segundo mapa mental gerado para o nome da série.	118
Figura 63 - Exemplo de embalagem do extrato da erva Quebra Feitiço.	120
Figura 64 - Testes para o logotipo.	120
Figura 65 - Resultado final do desenvolvimento do logotipo.	121
Figura 66 - Cartaz resultante do desenvolvimento da identidade visual para a série.....	122
Figura 67 - Produção do Teaser em After Effects	123

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 PROBLEMA	12
1.2 HIPÓTESE	12
1.3 OBJETIVO GERAL.....	13
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.5 METODOLOGIA.....	13
1.6 LIMITAÇÕES	14
2 ELEMENTOS TEÓRICOS	16
2.1 A COMUNIDADE LGBTQ+ NO BRASIL	16
2.1.1 Fases do Movimento LGBTQ+ no Brasil	20
2.2 ANIMAÇÃO REPRESENTATIVA	25
2.2.1 Estereótipos e Arquétipos	28
2.3 MERCADO DE ANIMAÇÃO NO BRASIL.....	34
2.4 PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE UM TEASER PARA ANIMAÇÃO	42
2.4.1 A Relação entre o Design de Personagens e o Design Emocional	44
2.4.2 Processo de Desenvolvimento de Uma Animação	47
2.4.3 Alguns Aspectos das Séries de Animação	54
2.5 FANTASIA URBANA, FOLCLORE E REPRESENTAÇÃO A PARTIR DA METÁFORA	56
3 DESENVOLVIMENTO DO TEASER DA SÉRIE ANIMADA “QUEBRA FEITIÇO”	65
3.1 PROBLEMA	67
3.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	67
3.3 COMPONENTES DO PROBLEMA	67
3.4 COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	68
3.4.1 Público Alvo	68
3.4.1.1 Entrevistas Com Público LGBTQ+.....	70
3.4.2 Análise de Concorrentes	72
3.4.2.1 Séries com Temática Semelhante	72
3.4.2.1.1 <i>Steven Universe</i>	73
3.4.2.1.2 <i>Gravity Falls</i>	75
3.4.2.1.3 <i>Jovens Titãs em Ação</i>	77
3.4.2.1.4 <i>Hora de Aventura</i>	78

3.4.2.2 Análise de Séries de Animação com Personagens LGBT+.....	79
3.4.2.2.1 Séries com Personagens Representativos.....	79
3.4.2.2.2 Séries com Estereótipos Pejorativos	81
3.4.3 Requisitos de Projeto.....	86
3.5 CRIATIVIDADE	87
3.5.1 Roteiro	87
3.5.2 Desenvolvimento de Personagens.....	94
3.6 EXPERIMENTAÇÃO	106
3.7 MATERIAIS E TECNOLOGIAS	109
3.8 MODELO	111
3.9 VERIFICAÇÃO	112
3.10 DESENHO CONSTRUTIVO	113
3.10.1 Concept e Cenários.....	113
3.10.1.1 Identidade Visual e nome da série.....	116
3.10.2 Desenvolvimento da Animação e Composição Final.....	123
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	125
REFERÊNCIAS	126
APÊNDICE A – Entrevistas para o público-alvo de 11 a 13 anos	136
APÊNDICE B – Resultados da Etapa de Criatividade.....	139
APÊNDICE C – Resultados da Etapa de Experimentação	148
APÊNDICE D – Resultados Finais Da Etapa de Desenho Construtivo	151

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um *teaser*¹ para uma série animada do gênero de ficção de fantasia urbana que seja representativa com relação à comunidade LGBT+², de maneira que não apresente estereótipos pejorativos ou situações discriminatórias perante os membros dessa comunidade mas que, pelo contrário, dissemine mais tolerância e auto aceitação ao se utilizar de contextos e personagens representativos dentro de uma narrativa de animação infantil e lúdica, com a geração do *teaser* como síntese para apresentar essa concepção.

As autoras, como parte da comunidade LGBT+ e entusiastas de animação, perceberam a falta de representação autêntica e o descaso com o qual a comunidade era retratada em séries de animação que participaram de suas infâncias e contribuíram com o desenvolvimento de suas percepções normativas sobre si e a sociedade. Desta forma, foi entendida a necessidade da criação de um conteúdo que não compartilhe dessas concepções prejudiciais as quais as autoras foram expostas e que fazem muitas crianças crescerem com preconceitos afirmados pela mídia.

É também possível identificar tal carência não apenas nas experiências pessoais das pesquisadoras como no restante da população LGBT+ do Brasil, conforme pode ser diagnosticado no Relatório de Violência Homofóbica no Brasil, de 2013, desenvolvido pela Secretaria Especial de Direitos Humanos do Ministério das Mulheres, da Igualdade Racial e dos Direitos Humanos, em que 77,1% das denúncias por violações discriminatórias foram relacionadas a orientação sexual, seguida pela discriminação por identidade de gênero, com 15,1% das denúncias. Juntas, somando mais que as denúncias por racismo, discriminação social, religiosa, geracional, contra pessoas com deficiência, entre outros.

Da mesma forma, de acordo com a Pesquisa Nacional sobre estudantes LGBT+ e o ambiente escolar de 2016, concluiu-se que a maior parte dos estudantes, vítimas de *bullying* relacionado a orientação sexual se sentia insegura na escola³. E como provável consequência, na maioria das vezes, os/as estudantes desenvolviam quadros de depressão e suas notas

¹ É uma forma de publicidade audiovisual que precede o produto final e tem grande importância na apresentação inicial de um produto audiovisual para instigar o público sobre seu lançamento. (JUSTO, 2010)

² Sigla representativa de um conjunto de sexualidades e expressões de gênero, da esquerda para direita: Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transsexuais; E o sinal “+” é usado para a inclusão das demais sexualidades e expressões de gênero, como Assexualidade e Ominisexualidade. (PINKNEWS, 2018)

³ De acordo com a audiência pública conjunta das comissões de Relações Exteriores, e de Direitos Humanos e Minorias da Câmara dos Deputados 60% dos alunos entrevistados se sentiam inseguros/as na escola no último ano por causa de sua orientação sexual e 43% se sentiam inseguros/as por causa de sua identidade/expressão de gênero (ABGLT, 2016, p.19).

diminuíam consideravelmente⁴.

A mídia, ao ser uma influência negativa na percepção de mundo das pessoas, não só traz consequências danosas para as pessoas individualmente como também para a sociedade em geral. No entanto, ao apresentar uma atuação mais positiva na vida dos indivíduos, normalizando comportamentos não prejudiciais tanto a estes como às pessoas próximas, pode ser um agente de grande mudança.

De acordo com o Relatório Mundial de Violência contra Crianças (2006), uma das formas mais eficazes de políticas de prevenção ao bullying homofóbico, é “começar quando as crianças ainda são pequenas, antes que suas atitudes e comportamentos tenham se fixado”. Ao mesmo tempo, a lei brasileira 13.185, de 2015, artigo 4º, sobre Objetivos do Programa de Combate a Prática do *Bullying*, inciso VI, define: “integrar os meios de comunicação de massa com as escolas e a sociedade, como forma de identificação e conscientização do problema e forma de preveni-lo e combatê-lo”.

A partir disso, foi possível definir um público-alvo para a série de animação proposta no trabalho não só por conta do *bullying* homofóbico praticado no âmbito escolar como também por conta do perfil dos usuários de 11 a 13 anos. Nessa faixa de idade o desenvolvimento emocional e imaginativo já está praticamente completo - o que faz as brincadeiras fantasiosas pararem gradativamente para dar lugar a jogos e televisão - e o indivíduo já pode ser considerado um pré-adolescente que busca por sua própria identidade, tem um melhor entendimento sobre moral e assuntos sociais e, por conta do início da puberdade, a descoberta da sexualidade também vem à tona (WRIGHT, 2005).

Através da mídia de animação, com o uso do conhecimento prévio de elementos de ficção fantásticos, e a vivência no meio urbano do público alvo mencionado, as autoras optaram por desenvolver o projeto da animação dentro do gênero de Ficção de Fantasia Urbana. Sendo este uma junção de elementos já familiares, o produto pode compreender uma maior aceitação e apresentar grandes possibilidades para utilização de metáforas e situações lúdicas.

Ademais, é notável o crescimento do mercado de animação para o público infantil no Brasil, como é possível perceber com o surgimento de estúdios especializados por todo o país, editais e leis de incentivo a produção nacional, como a Lei Rouanet (Lei 8.313/91), dos artigos

⁴ Como consequência das adversidades passadas por estudantes LGBT+, a mesma pesquisa aponta que a agressão verbal influencia diretamente com as notas dos alunos, sendo que níveis menores de agressão verbal (“nunca”, “raramente” e “às vezes”) resultam em 80% da nota final, e níveis maiores (“frequentemente” ou “quase sempre”), resultam em até 72,4% da nota geral. O mesmo acontece com níveis de depressão, onde alunos que sofreram maiores quantidades de agressão relacionadas à orientação sexual (cerca de 73,7%) tinham 1,5 vezes mais probabilidade de relatar níveis mais elevados de depressão que os que sofriam menos agressões e cerca de 67,0% no caso da identidade ou expressão de gênero.

1º e 3º da Lei do Audiovisual (Lei 8.685/93), e também com a indicação de um filme de animação brasileiro ao Oscar⁵.

No entanto, no âmbito acadêmico nacional as pesquisas relacionadas a animações ainda estão em seus primórdios, com os primeiros cursos de ensino superior focados em animação com poucos anos de surgimento, e boa parte das monografias relacionadas a design de personagens tendo relação com a área de *games*, ou quadrinhos. Dessa forma é possível notar a necessidade de mais trabalhos acadêmicos voltados para essa área, de maneira a enriquecer e desenvolver ainda mais a animação brasileira.

Para o desenvolvimento do trabalho, foram necessários três capítulos que abarcaram separadamente os aspectos mais importantes para a sua geração. O primeiro apresenta as justificativas, os objetivos, metodologias, entre outros itens introdutórios à pesquisa; o segundo aborda os elementos teóricos utilizados no trabalho para compor as informações sobre a história e situação atual do movimento LGBTQ+, bem como do mercado de animação e as etapas de produção necessárias para a criação de um produto animado e seriado, concluindo com alguns aspectos sobre o gênero da narrativa, metáforas e cultura. Por fim, o terceiro capítulo onde se desenvolvem as etapas necessárias para a idealização e produção do *teaser* para a série animada intitulada “Quebra Feitiço”, tendo como base as metodologias mescladas de Munari (2008), Beiman (2017) e Seegmiller (2008). O resultado final dessa pesquisa pode ser acessado no link disponibilizado ao fim do terceiro capítulo.

1.1 PROBLEMA

Como criar um *teaser* de uma série de animação representativa a respeito da comunidade LGBTQ+, do gênero fantasia urbana, para o público de 11 a 13 anos através da metodologia de design?

1.2 HIPÓTESE

Através da metodologia de Design é possível a criação de um *teaser* de uma série de animação, do gênero fantasia urbana, com personagens representativos da comunidade LGBTQ+

⁵ Em janeiro de 2011, o Ministério da Cultura anunciou a criação da Secretaria da Economia Criativa, com o objetivo de criar e desenvolver programas para desenvolver o setor, que viu a exportação de seus produtos aumentar de US\$ 2,4 bilhões em 2002 para US\$ 7,5 bilhões em 2008. (JUNIOR; GONÇALVES; BARBOSA, 2012)

que não apresentem estereótipos pejorativos para o público de 11 a 13 anos.

1.3 OBJETIVO GERAL

Desenvolver o *teaser* para uma série de animação do gênero de fantasia urbana, direcionada ao público de 11 a 13 anos, que seja representativa a partir de personagens da comunidade LGBTQ+.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fazer levantamento teórico sobre a comunidade LGBTQ+, representatividade, animação e assuntos afins da pesquisa;
- Analisar características visuais consideradas pejorativas, no contexto da animação (estereótipos pejorativos);
- Pesquisar sobre as características do público alvo e do mercado de animação no Brasil;
- Fazer análise sobre séries de animação concorrentes e/ou com personagens da comunidade LGBTQ+ para definição de elementos visuais e de narrativa do *teaser*;
- Aplicar entrevistas com a comunidade LGBTQ+ para a concepção do roteiro e verificações;
- Desenvolver o roteiro, *concepts*, personagens e cenários para uma série de animação original, para a composição do *teaser*.

1.5 METODOLOGIA

Com relação a sua classificação o projeto em questão pode ser considerado uma pesquisa qualitativa pois conforme Lorgus e Odebrecht (2011, p.31) "é a que conduz uma visão holística da hipótese construída, que tem por finalidade interpretar o fenômeno estudado", diferente da quantitativa que se baseia em dados numéricos que resultam em estatísticas e afins.

Já no que se refere aos objetivos da pesquisa ela foi definida como explicativa pois "Isso significa que, além de conhecer o fenômeno de forma mais profunda, busca-se desvelar quais são os fatores geradores de determinada conduta, determinado fato, circunstância" (LORGUS; ODEBRECHT, 2011, p.33) uma vez que pesquisas acadêmicas voltadas para animação são escassas e o levantamento de informações e diagnósticos são imprescindíveis para o desenvolvimento do *teaser*. Com base nisso foi possível estabelecer o delineamento da pesquisa

que se resume aos procedimentos técnicos que contribuirão para o desenvolvimento harmônico da pesquisa tanto em sua fase de coleta quanto de análise de dados.

Nessa etapa o delineamento da pesquisa pode ser dividido entre obras e dados escritos e informações fornecidas por pessoas, nesse contexto foram utilizadas as técnicas de pesquisa bibliográfica, que se desenvolve a partir de qualquer material literário já escrito como livros e artigos científicos, e pesquisa documental, que compreende qualquer fonte de dados em um estado "cru" e sem teor analítico como sensos, cartas, diários, fotos, gravações, memorandos, regulamentos, ofícios e boletins (GIL, 2002, p.44-p.45). Já com relação às informações cedidas por pessoas, foi utilizada a técnica de pesquisa experimental que, segundo Ibid. (p. 47), se baseia em definir um objeto de estudo, fatores que podem influenciá-lo e de que maneira as implicações desses mesmos fatores podem ser controladas e observadas pelos pesquisadores.

De maneira complementar aos procedimentos supracitados, foram utilizadas também técnicas de pesquisa como entrevistas despadronizadas ou não-estruturadas, que segundo Marconi e Lakatos (2003) consistem num tipo de conversa mais informal entre o entrevistado e o entrevistador dando liberdade a esse último de direcionar o diálogo no rumo que achar mais adequado e explorar mais ou menos cada informação dada pelos entrevistados. A observação direta extensiva com a técnica de história de vida, que visa obter dados sobre a experiência pessoal de alguém que tenham teor significativo para a pesquisa, e por fim a técnica de pesquisa de mercado para minimizar a margem de erros (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 222 - 223).

1.6 LIMITAÇÕES

A proposta principal do trabalho foi desenvolver um *teaser*, portanto somente os elementos acerca desse tema que fossem necessários para a composição final do mesmo foram contemplados, dessa maneira as autoras se limitaram a criar apenas a premissa inicial da série animada para a geração do roteiro. Da mesma forma, buscou-se criar pelo menos três personagens da comunidade LGBT+.

Devido a amplitude do mercado mundial de animação, e de maneira a aproximar as referências ao público jovem brasileiro, a pesquisa de mercado e estudo de estereótipos se limitou às animações produzidas nas américas.

Em relação à produção do *teaser* não foi utilizada dublagem original, ou efeitos sonoros além da trilha musical em *Creative Commons* que pode ser encontrada no decorrer do desenvolvimento do projeto.

Não foi feito um estudo psico-sociológico muito aprofundado acerca do público-alvo escolhido para a série de animação. O foco ficou apenas em consequências já estudadas e

comprovadas. Da mesma maneira, a pesquisa permeou vários conceitos e conflitos sociais, porém só se aprofundou nos mesmos até onde a produção do *teaser* demandou para que o foco sobre a criação da animação não fosse perdido.

No que se refere aos prováveis resultados do *teaser* não foi possível comprovar se de fato teria uma boa resposta de público quanto aos temas abordados. Bem como durante a fase de desenvolvimento, não foram definidas a sexualidade ou expressão/identidade de gênero de cada entrevistado que se encaixasse no público alvo estabelecido, as entrevistas seriam feitas com qualquer indivíduo de 11 a 13 anos independente de sua ligação ou não com a comunidade LGBT+.

2 ELEMENTOS TEÓRICOS

O presente capítulo tem o objetivo de fornecer informações importantes a respeito de conceitos necessários para a efetivação do projeto por meio de subtópicos que apresentam os temas abordados de maneira mais organizada e de fácil compreensão. Toda essa fundamentação teórica se inicia com uma subdivisão que trata sobre a comunidade LGBTQ+ no Brasil para um maior entendimento não só dos termos e siglas como também dos momentos mais importantes da luta por trás do movimento ativista forte dos dias atuais. Em seguida vem um tópico específico sobre a questão da representatividade, e da falta dela, no cenário da animação junto de conceitos mais aprofundados ligados aos estereótipos e arquétipos que podem recair sobre personagens LGBTQ+.

Posteriormente, na terceira subdivisão do capítulo, também serão abordados temas referentes ao mercado de animação brasileiro, como a questão dos públicos e sua faixa etária, investimentos nessa área e o crescimento do mercado numa ótica comparativa. Dadas tais informações é iniciado o quarto subtópico que se dedica a abordar algumas etapas necessárias para a produção de um *teaser* de animação, o que envolve também o conceito de design de personagens e design emocional que serão extremamente necessários para o desenvolvimento de uma animação agradável⁶ e comunicativa. Por fim, a última subdivisão é focada em definir melhor a compreensão sobre fantasia urbana e a utilização da metáfora como meio de representação.

2.1 A COMUNIDADE LGBTQ+ NO BRASIL

A sigla "LGBT" (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais) é muito recente e resultante de anos de debates dentro da comunidade que está em constante desenvolvimento e mudança de termos. No entanto o conhecimento sobre sexualidades distintas da heterossexual já existe há muito mais tempo, visto que a criação do termo "Homossexual" como maneira de definir pessoas do mesmo sexo/gênero que sentiam atração entre si, se deu em 1869 pelo jornalista e memorialista húngaro Karl-Maria Benkert (ABGLT e UNAIDS, 2010). De acordo com Júlio Assis Simões e Regina Facchini em seu livro "Na trilha do Arco-íris: Do movimento Homossexual ao LGBTQ", até 1992 o que é conhecido hoje como movimento LGBTQ era designado como MHB ou "Movimento Homossexual Brasileiro" por ser o termo mais antigo e bem definido para reunir as pessoas de sexualidades diferentes da normativa.

⁶ Segundo Norman (2004), sentimento positivo que estimula a criatividade do usuário e o mantém satisfeito.

Da mesma maneira, as conferências organizadas para militância eram chamadas de "Encontro de Homossexuais", onde foram decididas posteriormente a utilização do termo "Lésbicas" em 1993 e "Gays e Lésbicas" em 1995, os termos "Travestis" e "Transexuais e Bissexuais" foram adicionados em 1997 e 2005 respectivamente. Somente em 2005 a sigla "LGBT" foi oficializada no Brasil pela Conferência Nacional GLBT (Ibid., p. 15). A partir daí muitas outras siglas foram elaboradas pela própria comunidade com o objetivo de desenvolver ainda mais inclusão entre variadas expressões de gênero e sexualidades, e entre elas a sigla LGBT+ que é a mais completa e ao mesmo tempo compacta e, portanto, será o termo utilizado no decorrer desse trabalho.

Para compreensão da comunidade LGBT+ é imprescindível o entendimento não apenas das palavras que formam a sigla, mas a sexualidade e a identidade ou expressão de gênero em si visto que têm o papel principal na caracterização desse grupo de pessoas.

Identidade, ou expressão de gênero, será entendida aqui como “uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado” (SCOTT, 1995, p.75); desta partem: a identidade cis, a identidade trans, não binária, entre outras, onde a cis se dá quando o gênero biológico e o gênero expresso pelo indivíduo são os mesmos; Trans, onde o gênero biológico e o expresso não são os mesmos; E não binário, onde o indivíduo não se encontra nas expressões binárias de gênero (homem/mulher).

Já a sexualidade, que de acordo com Simões e Facchini (2009) é o foco de algumas redefinições muito relevantes pelas quais o Brasil está passando, de maneira que, apesar de alguns pensarem erroneamente nesses debates como um tema muito específico de grupos minoritários, essas discussões acerca da sexualidade seguramente incidem sobre as bases da organização social e cultural do país, visto que envolvem conceitos fundamentais da sociedade como o casamento, a família, a parentalidade e a própria identidade pessoal dos indivíduos. Bem próxima da concepção dos referidos autores, a Organização Mundial da Saúde (WHO, 2015) define sexualidade mais especificamente como

Um aspecto central do ser humano ao longo da vida e inclui o sexo, gênero, identidades e papéis, orientação sexual, erotismo, prazer, intimidade e reprodução. A sexualidade é experienciada e expressa através de pensamentos, fantasias, desejos, crenças, atitudes, valores, comportamentos, práticas, papéis e relações. Embora a sexualidade possa incluir todas estas dimensões, nem sempre elas são todas experienciadas ou expressas. A sexualidade é influenciada pela interação de fatores biológicos, psicológicos, sociais, econômicos, políticos, culturais, éticos, legais, históricos, religiosos e espirituais⁷. (World Health Organization, 2015, p.16, Tradução das Autoras)

⁷ A central aspect of being human throughout life [that] encompasses sex, gender identities and roles, sexual orientation, eroticism, pleasure, intimacy and reproduction. Sexuality is experienced and expressed in thoughts, fantasies, desires, beliefs, attitudes, values, behaviours, practices, roles and relationships. While sexuality can include all of these dimensions, not all of them are always experienced or expressed. Sexuality is influenced by

A partir dessa definição surgem os conceitos de heterossexualidade, homossexualidade, bissexualidade, pansexualidade e a assexualidade, entre outras, que de modo geral podem ser entendidas como formadoras de espectros dentro de si, estes se formam a partir de sua intensidade, ou níveis de atração sexual, romântica e sensual, dentre outras possibilidades. Para uma compreensão mais aprofundada desses termos e o que representam foi gerado um quadro com a tradução das definições fornecidas pelo site *LGBTQIA Resource Center* da Universidade da Califórnia.

Quadro 1: Glossário de sexualidades.

Heterossexualidade	Uma orientação sexual em que uma pessoa se sente fisicamente e emocionalmente atraída por pessoas de um gênero diferente do seu.
Homossexualidade	Termo para descrever uma orientação sexual em que uma pessoa se sente fisicamente e emocionalmente atraída por pessoas do mesmo gênero.
Bissexualidade	Uma pessoa cuja orientação sexual e afetiva primária é voltada para pessoas do mesmo gênero e de outros gêneros.
Pansexualidade	Termo usado para descrever pessoas que têm desejo romântico, sexual ou afetivo por pessoas de todos os gêneros e sexos.
Assexualidade	Uma orientação sexual que geralmente caracteriza-se por não sentir atração sexual ou desejo de sexualidade em parceria. Assexualidade é distinta do celibato, que é a abstenção deliberada da atividade sexual.

Fonte: Site *LGBTQIA Resource Center*, disponível em: <<https://lgbtqia.ucdavis.edu/educated/glossary.html>>

A partir disso é possível constatar a natureza política claramente envolvida no conceito de sexualidades e identidades ou expressões de gênero não normativas pois todas as polêmicas públicas relacionadas a comunidade LGBTQ+ se projetam em torno do que é considerado pela sociedade como moral, saudável, legítimo e legal no que tange o sexo e no senso fundamental da identidade pessoal e suas relações sociais mais básicas. Dessa maneira, as discussões são conflitantes e amplas o suficiente para não se delimitarem ao espaço pessoal de um indivíduo, mas sim abranger vários setores de sua vida, como a família, escola, igreja, mídia, esporte, entre outros âmbitos que tendem a regular e normalizar comportamentos e podem ser grandes ferramentas de opressão e intolerância (SIMÕES; FACCHINI, 2009).

A repressão vivida pelos membros da comunidade LGBTQ+ se dá por conta de toda uma construção social e histórica que delimita muito claramente os papéis e expressões de gênero e, conseqüentemente, a sexualidade normativa. Atualmente a situação desse grupo perante a discriminação é obviamente mais agradável que as de seus antecessores dentro da comunidade LGBTQ+ e isso se deve a árduas lutas por igualdade, respeito e visibilidade que se iniciaram no

the interaction of biological, psychological, social, economic, political, cultural, legal, historical, religious and spiritual factors. fantasies, desires, beliefs, attitudes, values, behaviours, practices

âmbito científico visto que tais comportamentos “subversivos” eram tratados como doença ou provindos de mentes depravadas.

Ainda de acordo com a obra dos autores supracitados, em meados do século XIX um dos assuntos mais aprofundados no ramo da sexologia era a questão do desejo direcionado a pessoas do mesmo sexo. Dentro desse tema o jurista alemão Karl-Heinrich Ulrichs é um autor clássico que publicou muitos trabalhos a respeito e se referia aos homossexuais como “Uranistas⁸”, além de defender a existência de um “terceiro sexo” que explanava na forma da expressão “alma de mulher presa num corpo masculino” e vice-versa. Seus estudos serviram de base para muitos outros estudiosos posteriormente e auxiliou na luta de alguns cientistas para o fim do entendimento da homossexualidade como um transtorno ou patologia sexual.

Dentre os tais célebres cientistas citados podem ser destacados o filósofo britânico Edward Carpenter e o médico alemão Magnus Hirschfeld que argumentavam a favor da teoria do “terceiro sexo” para reforçar a ideia de que a homossexualidade era uma condição legal e natural, afim de conceder às pessoas desse grupo direitos básicos conferidos a homens e mulheres e livrar esses indivíduos de perseguição moral e legal. A intenção de distanciar os indivíduos homossexuais da visão de degenerados e defeituosos era tão relevante que o médico Havelock Ellis, em seu livro *Sexual Inversion*, buscou listar homossexuais de grande talento e renome como Erasmo de Roterdã, Leonardo da Vinci, Michelangelo, Lord Byron, Oscar Wilde, Walt Whitman e Safo de Lesbos (SIMÕES; FACCHINI, 2009).

Deixando de lado os estudos pioneiros que geraram o início da luta pela igualdade de indivíduos LGBT+ na Europa para se focar no Brasil é possível, segundo os autores supracitados, notar a influência dos argumentos citados anteriormente por Ulrichs, pois suas pesquisas serviram de base para estudiosos do mundo todo. Porém, em terras brasileiras o entendimento da homossexualidade era excessivamente hierarquizado e pejorativo, onde separavam o termo “bicha/veado” e “homem” e “sapatão” e “mulher” relacionando-os ao papel da pessoa ativa e da passiva na relação homossexual.

Conforme os autores, na década de 70 tal modelo foi modificado para a concepção de uma “condição homossexual” como um tipo de anomalia que afetava as duas pessoas da relação igualmente, foi aí que os termos “Homossexual”, “Gay” e “Lésbica” foram instalados no Brasil. Apesar disso, ainda é possível constatar mesmo em tempos hodiernos essa visão popular e retrógrada de que um homem mais afeminado seria mais gay e, portanto, o passivo, e uma mulher mais masculinizada seria mais lésbica e, portanto, a ativa na relação.

⁸ Termo criado por Ulrichs para se referir a pessoas de sexualidade diferente da normativa, mas que acabou sendo substituído posteriormente pelo termo “Homossexual” utilizado por Benkert. (SIMÕES; FACCHINI, 2009)

2.1.1 Fases do Movimento LGBTQ+ no Brasil

Devido a limitações bibliográficas sobre a história do movimento LGBTQ+ no Brasil a utilização do livro “Na trilha do Arco-Íris: Do movimento Homossexual ao LGBTQ+” escrito por Júlio Simões e Regina Facchini é imprescindível para o entendimento e absorção desse assunto, de maneira que será suficientemente citado no decorrer de grande parte do presente tópico junto de outras obras que contribuem com informações mais pontuais.

Segundo os autores, os estudiosos assumem a existência de três “ondas” no movimento LGBTQ+ brasileiro. A primeira onda se deu a partir de 1978 em diante, com o auxílio dessa nova percepção médico-psicológica mais homogênea citada anteriormente, alguns grupos de pessoas homossexuais começaram a se formar não só por interesses em comum, mas também pelo intuito de lutar por visibilidade. Em plena ditadura militar os grupos de militantes LGBTQ+ se misturavam na luta junto com os demais grupos de esquerda por conta da atmosfera contestatória e antiautoritária que batalhava pela quebra do regime e uma transformação ampla na sociedade, o que condizia com o caráter subversivo dos grupos homossexuais da época.

Dentre os grupos formados na primeira onda, de acordo com os autores, o mais conhecido e de crescimento excepcional foi o “Somos”, criado em 1978 com o intuito de empoderar os indivíduos LGBTQ+ da época a partir de debates entre si que remontavam às suas próprias experiências. Uma característica visivelmente forte do grupo era o constante desenvolvimento da aceitação da homossexualidade dos próprios membros do grupo, de maneira a afastar o sentimento de culpa e auto depreciação que assolava a maioria deles e gerar mais confiança e orgulho para consigo mesmos, inclusive normalizando durante as reuniões do grupo a utilização de termos como “bicha” e “sapatão” de maneira mais agradável como forma de reafirmação.

Junto ao “Somos”, conforme os autores supracitados, o jornal “Lampião da Esquina” também ficou bastante conhecido não só por ter relações bastantes próximas com o grupo mencionado como também por ser o primeiro meio publicitário formado por homossexuais que direcionava suas publicações a grupos minoritários como os próprios homossexuais, travestis, feministas e negros. Era um jornal focado na luta contra a censura e apresentava tanto temas políticos quanto publicações consideradas subversivas não só para informar quanto para dar mais visibilidade aos grupos militantes, gerando uma sensação de comunicação e unidade entre estes. Desde já é perceptível a tendência do movimento LGBTQ+ a receber e precisar da atenção da mídia, mesmo que o Lampião se tratasse de uma imprensa menor e alternativa, pois é inerente ao movimento a necessidade de espalhar seus conceitos e garantir maior visibilidade.

Figura 1 - Capas de algumas edições do jornal Lampião da Esquina



Fonte: Site Movimento LGBT do Pará, disponível em: <<https://www.movimentolgbtdopara.com/historicobrasil>>

A segunda onda, ainda de acordo com a obra de Simões e Facchini (2009), se deu a partir de 1980 com o início da redemocratização do país e foi marcada principalmente pela diminuição da quantidade de grupos homossexuais espalhados pelo Brasil, a ditadura estava perto de seu fim e não mais existia a situação de “luta por um bem comum” que mantinha a essência subversiva e rebelde de uma boa parte dos grupos, tanto que essa nova geração de grupos se caracterizava por ter quase nenhum envolvimento com posicionamentos ideológicos de esquerda ou anarquistas.

Porém, segundo os autores, outro grande causador dessa redução foi o surgimento da epidemia de HIV-Aids que resultou no enfraquecimento de algumas lideranças dentro dos grupos restantes e baixas quantitativas de seus membros, visto que essa doença afetou em grande parte a população homossexual masculina. Apesar de se tratar de uma situação devastadora, o surto da doença também chamou bastante atenção para o movimento LGBTQ+ e a vulnerabilidade de seus indivíduos, o que auxiliou na comoção da população civil e o início de relações bem mais sérias com o estado, o ministério da saúde e também organizações internacionais que buscavam apoiar no controle de DSTs (Doenças sexualmente transmissíveis).

Por conta disso o foco dos grupos militantes na segunda onda passou a ser bem mais responsável e direcionado para o asseguramento de direitos civis para a população LGBTQ+ e a luta contra a discriminação e violência que se reafirmou mais ainda com a visão de que o HIV-

Aids era uma doença de homossexuais. Conforme os autores citados anteriormente, apesar de ter sido um momento marcado por perdas, no período da segunda onda houveram algumas conquistas importantes como o reconhecimento formal do estado dos grupos homossexuais como sociedades civis, a retirada da homossexualidade do Código de Doenças do Instituto Nacional de Previdência Social, a disseminação do conceito de “orientação sexual” e a garantia de não discriminação por esta na Constituição Brasileira.

A partir de 1990 é dado o início da terceira onda, onde os grupos militantes estão mais bem desenvolvidos e consolidados, de maneira que assumem sistemas mais formais e se adequam melhor aos moldes das organizações não governamentais (ONGs) se preocupando mais com toda a organização interna e elaborando repartições específicas preparadas “para estabelecer relações com a mídia, parlamentares, técnicos de agências governamentais e associações internacionais” (SIMÕES; FACCHINI, 2009, p. 62). Em grande parte, isso se deve aos financiamentos fornecidos para as ONGs Aids⁹ durante a segunda onda que instaurou esse modelo de organização.

A atenção e o financiamento de recursos por parte do governo e instituições internacionais dada aos grupos LGBT+ fomentou novamente a expansão quantitativa dos grupos pelo Brasil, visto que tinham mais visibilidade e autonomia. Nessa época os grupos normalmente lutavam pela promulgação de leis e políticas públicas governamentais que garantissem à população LGBT+ direitos comuns, respeito e suporte adequado. Com toda essa movimentação em cima de um público específico, o LGBT+, se iniciou também uma segmentação de mercado direcionada para essas pessoas.

De outra parte, têm sido muito importantes também as conexões renovadas do movimento com o crescente mercado segmentado dirigido ao público homossexual, desenhando uma estratégia de ação que parece tornar mais porosas as fronteiras entre a diversão, o comércio e a militância (SIMÕES; FACCHINI, 2009, p.139).

Dessa maneira é possível notar a expansão de espaços para sociabilidade homossexual e espaços “*gay friendly*” - uma atmosfera composta por pessoas, locais ou instituições que bem recebem e dão suporte aos LGBT+ - abrindo assim muitas alternativas para o novo nicho de mercado voltado para essa subcultura que aos poucos ganhou maior visibilidade na mídia não só pelo surto de HIV-Aids como também por seu empoderamento e luta por integridade financiados por organizações internacionais apoiadoras, o que claramente dava mais credibilidade para a causa.

No ano de 1995 houveram várias conquistas memoráveis para os grupos ativistas, dentre elas a proposição de lei sobre a união civil entre pessoas do mesmo sexo, o VIII encontro

⁹ Organizações não governamentais direcionadas ao combate do HIV-Aids e auxílio de indivíduos infectados.

brasileiro de Gays e Lésbicas que foi o primeiro a ser financiado pelo ministério da saúde e apresentou uma temática bastante voltada para o combate do HIV-Aids, registrando recordes no que diz respeito a quantidade de participantes. Nesse encontro foi fundada também a ABGLT (Associação Brasileira de Gays, Lésbicas, Travestis e Transexuais) que atualmente é a maior rede nacional de organização ativista no Brasil.

A partir do crescimento das conexões importantes entre os grupos LGBTQ+, os encontros foram recebendo cada vez mais visibilidade e, portanto, mais participantes, a ponto de se transformar em grandes aglomerados em prol do ativismo LGBTQ+. Foi dessa maneira que se deu o que Simões e Facchini (2009) consideram a primeira parada do Orgulho LGBTQ+ no Brasil, ocorrida ainda em 1995 durante a 17ª conferência da ILGA (*International Lesbian and Gay Association*) no Rio de Janeiro que reuniu cerca de 1200 pessoas.

Porém, mais conhecida atualmente, a Parada do Orgulho LGBTQ+ de São Paulo teve sua primeira edição em 1997 e com o passar dos anos foi adquirindo maior visibilidade e força. Era uma celebração cultural e política que normalmente não se via nas ruas de São Paulo nem durante a época do carnaval. Outro segmento beneficiado também era o mercado, visto que a parada movimentava uma grande quantidade de pessoas e em algumas edições foram montadas feiras paralelas com tendas de comerciantes e apresentações de *drag queens*.

Figura 2 - Parada do Orgulho LGBTQ+ de São Paulo em 2017



Fonte: Site O globo, disponível em: <<https://goo.gl/vzV1dn>>

Nos dias atuais a Parada do Orgulho LGBTQ+ de São Paulo continua alcançando números imprescindíveis, é o maior evento político ativista em prol dessa comunidade no Brasil e no último ano reuniu 3 milhões de pessoas, de acordo com os organizadores, o que envolve não só a comunidade LGBTQ+ como também a mídia, o *marketing* das empresas voltado para esse evento e o mercado. De acordo com o site do G1, a prefeitura estima que cerca de 20% do

público da Parada seja de turistas, o que movimentou a economia do estado de São Paulo em cerca de R\$45 milhões contra R\$1,5 milhões investidos pela prefeitura na infraestrutura do evento.

Outro grande marco para o fortalecimento da relação da comunidade LGBTQ+ com o estado foi a elaboração do programa Brasil sem Homofobia no ano de 2004 que se caracterizava como um “Programa de Combate à Violência e à Discriminação contra GLTB e de Promoção da Cidadania Homossexual” de acordo com a publicação do Ministério da Saúde e do Conselho Nacional de Combate à Discriminação. Algumas iniciativas do programa envolviam editais para projetos de combate à homofobia, oferta de aconselhamento psicológico, assessorias jurídicas e também qualificação de profissionais de educação no tema da orientação sexual e identidade de gênero (SIMÕES; FACCHINI, 2009).

Não existem dados concretos sobre a quantidade de indivíduos LGBTQ+ ao redor do mundo, mas atualmente é uma população que apresenta bastante crescimento por conta da visibilidade alcançada. De acordo com o estudo desenvolvido por Gary J. Gates e publicado pelo *The Williams Institute* da Universidade da Califórnia em 2011, cerca de 9 milhões de norte-americanos se identificavam como parte da comunidade LGBTQ+, porém, o número crescia para 19 milhões quando se tratava de pessoas que afirmavam ter relações com pessoas do mesmo sexo.

A partir disso é perceptível como os dados gerados em tais pesquisas podem ser extremamente variáveis por conta do nível de aceitação e confiança das respostas dos indivíduos, mas ainda assim torna palpável o desenvolvimento de uma estimativa mínima. Embora no Brasil ainda não existam informações consistentes referentes à população LGBTQ+ geral, o censo demográfico do IBGE de 2010 apresentou a existência de mais de 60 mil casais assumidamente homo afetivos no Brasil, sendo que a maior quantidade deles se concentra no Sudeste e a menor no Norte.

No entanto, o crescimento e força que o movimento LGBTQ+ vem desenvolvendo no Brasil e no mundo é também acompanhado de perto pelos dados gerados a partir de relatos de discriminação, violência e assassinatos contra os indivíduos desse grupo. De acordo com Borillo (2010), existem dois tipos de homofobia: a individual e a social, onde a primeira representa a rejeição particular de um indivíduo perante pessoas LGBTQ+ e a segunda se define pela supremacia da heteronormatividade que sufoca a existência de qualquer outra sexualidade ou expressão de gênero e gera, por isso, desigualdade de direitos.

Segundo o autor a homofobia e o sexismo podem ser definidos como duas faces de um mesmo fenômeno social que tem por objetivo o “policiamento da sexualidade”, sendo assim, reprimem e/ou deslegitimam qualquer gesto, comportamento ou desejo que ultrapasse as

barreiras do senso normativo e tomado como moral, o que pode afetar não só indivíduos LGBT+ como também qualquer pessoa que não se encaixar nos padrões e condutas supostamente determinados pelo sexo biológico.

As consequências desses fenômenos padronizadores resultam em níveis alarmantes de relatos de discriminação. No Brasil, de acordo com o relatório de assassinatos de indivíduos LGBT+ desenvolvido pelo Grupo Gay da Bahia (GGB) em 2012, a cada 26 horas uma pessoa LGBT+ é assassinada, o que representa um aumento de 27% dos assassinatos em relação ao relatório do ano anterior e posiciona o Brasil como um dos países que mais concentra execuções de pessoas LGBT+ no mundo.

Dessa maneira, é possível notar a necessidade de desenvolvimento de políticas públicas direcionadas à comunidade LGBT+ que não só dê suporte para essa parte da população no que se refere a direitos básicos como também assegure a integridade e subsistência de seus indivíduos. Uma das formas de melhorar a situação atual de discriminação se encontra no aumento da visibilidade do movimento LGBT+ a partir da representatividade de seus membros dentro das mídias, inclusive em desenhos animados, de forma que não só apresentem como normalizem condutas saudáveis perante pessoas LGBT+.

2.2 ANIMAÇÃO REPRESENTATIVA

Antes de falar de animação representativa se faz necessária a explanação de conceitos relacionados à animação, tendo em vista que essas informações são fundamentais para o entendimento da expressão e seus pontos pertinentes à pesquisa, estes que serão abordados a seguir.

O Autor Bendazzi (2016), ao citar o animador Norman McLaren, compreende animação como “[...] não a arte de desenhar movimento, mas a arte do movimento que é desenhado¹⁰” (Tradução das Autoras). Entendendo animação como não só algo além do movimento, mas o que ele expressa ou pode expressar. O referido autor leva em consideração, por exemplo, achados arqueológicos datados há mais de 5.000 anos, como um cálice de barro que depende do movimento do expectador para a compreensão da peça e uma escultura esculpida em pedra em 447 a.c. Tais itens notavelmente apresentam características encontradas também nas animações produzidas atualmente, como *key frames*¹¹ rústicos e um ritmo de apresentação dito

¹⁰ “Animation is not the art of drawing that moves, but the art of movement which is drawn”.

¹¹ “Keyframes são os momentos mais importantes de uma animação. Como o nome diz, eles são a “chave” (*key*) de todos os frames de uma animação. Eles são os que apresentam diferenças nas ações de um personagem, uma mudança crucial no movimento, ou até uma grande pose.” (MEDIUM, 2017).

como quase que musical.

Mesmo que a definição esteja sempre se adaptando, não apenas de acordo com o surgimento de novas tecnologias, mas também com a adição de peças arqueológicas ao estudo, animação também pode ser classificada como: “arte gráfica em movimento¹²” (PILLING, 2011, p. 13, tradução das autoras), por outro lado, mais a frente, o autor também leva em conta a definição da “*Association of International Film Animation*” sobre o tema, a interpretando como “qualquer coisa que não seja *live action*¹³” (tradução das autoras), ao tentar abranger o máximo possível do que é ou já foi, ou pode ser produzido dentro do âmbito da animação.

Animações podem ser classificadas pela sua forma de produção, sendo divididas em 2d, 3d, *Stop Motion*, *Clay Animation*, *Cut-out Animation*, *Paint-On-Glass Animation*, *Drawn-On-Film Animation*, entre outras (Karnataka State Open University, 2014). Tendo a possibilidade de mesclar formas de produção conforme a necessidade, porém, são as três primeiras aquelas mais atuantes no mercado.

Quadro 2 – Classificação de Animações

Tipo de Animação	Definição
2d	Nesta técnica, os animadores precisam fazer pelo menos 12 desenhos no papel para um segundo de comprimento de filme. Os desenhos são posteriormente digitalizados ou capturados para pós-produção usando o computador ¹⁴ . (tradução das autoras)
3d	Usando essa técnica, modelos 3D são criados, texturizados, manipulados e animados no espaço virtual ¹⁵ (tradução das autoras).
<i>Stop Motion</i>	Na animação <i>stop-motion</i> , é preciso definir o personagem ou objeto, no estado desejado ou posar em seu plano de fundo para expor um quadro e, em seguida, fazer pequenas modificações na progressão e obter outro quadro. O processo é repetido até que a duração desejada da animação seja atingida e disparada. ¹⁶ (tradução das autoras)

Fonte: ACADEMIC SECTION, KSOU, 2014

No entanto, são amplamente mais reconhecidas as animações que se relacionam ao conceito inicial de Pilling (2011), como *Fantasmagorie* de 1908, produzido pelo francês Émile Courtet e uma das primeiras obras a ser reconhecida como animação, e o primeiro longa: *El Apóstol* de 1917, produzido pelo argentino Quirino Cristiani.

No Brasil, Eugênio Fonseca Filho foi o primeiro a experimentar com animação, porém as descontinuou eventualmente, sendo apenas em 1953 criada a primeira animação brasileira:

¹² “[...] animation is graphic art in motion”

¹³ “The Association of International Film Animation (ASIFA) uses a definition that might be summed up as ‘not live action’”.

¹⁴ “In this technique animators need to make at least 12 drawings on paper for one second length of film. The drawings are later scanned or captured for post-production using computer.”

¹⁵ “Using this technique, 3D models are created, textured, rigged, and animated in the virtual space.”

¹⁶ “In stop-motion animation, one needs to set the character or object, in the desired state or pose against its background to expose a frame, and then do slight modifications in progression and take another frame. The process is repeated until the desired length of animation is achieved and shot.”

a Sinfonia Amazônica, por Anélio Lattini Filho, produzida durante quase seis anos inteiramente por seu criador. (EDUCACAOPUBLICA, 2009).

Hoje, apesar do enorme crescimento do mercado de animação no Brasil, o qual será abordado com mais detalhes no tópico seguinte, este ainda falha no que se refere a diversidade de seus personagens. Tal assunto é um dos debates mais frequentes acerca da comunidade LGBTQ+: A forma como são apresentados para a sociedade através da mídia, onde membros deste grupo não se sentem representados.

De acordo com Hall, S. et al. (1997, p. 61), “representação é o processo pelo qual membros de uma cultura, usam a linguagem [...] para produzir significado¹⁷”. Mais do que isso, “representação significa usar linguagem para dizer algo significativo sobre, ou para representar, o mundo significativamente, para outras pessoas¹⁸” (Ibid., p. 15). Deste modo, uma animação representativa pode ser descrita como aquela onde seus personagens se encontrem em situações, ou ajam de forma que disponha de significado, ou seja, que acrescente positivamente para determinado grupo social.

Pode-se observar a representação de personagens pertencentes à comunidade LGBTQ+ em quase todas as faixas etárias, sendo comumente apresentados para um público com mais compreensão do assunto em questão: de pré-adolescentes à adultos, como pode ser observado o uso deste tipo de personagens em animações como “*Steven Universe*” e “*Meninas Superpoderosas*” de classificação livre, e “*Bojack Horseman*” com a classificação indicativa definida para pessoas acima de 16 anos.

Figura 3 - Cenas da animação Steven Universe



Fonte: Site Den of Geek, disponível em: <<http://www.denofgeek.com/us/tv/steven-universe/259902/steven-universe-is-the-lgbtq-representation-we-need>>

Fonte: Site Steven Universe Wikia, disponível em: <http://steven-universe.wikia.com/wiki/File:Ruby_and_Sapphire_fusion_01.gif>

¹⁷ “Representation is the process by which members of a culture use language (broadly defined as any system which deploys signs, any signifying system) to produce: meaning.”

¹⁸ “Representation means using language to say something meaningful about, or to represent, the world meaningfully, to other people.” Tradução das autoras.

Em *Steven Universe* são encontradas personagens abertamente pertencentes a comunidade LGBTQ+ durante todas as temporadas, onde protagonistas como Rose, Pearl, Rubi e Safira, apresentadas na Figura 3 da esquerda para direita, se tornam parte de uma animação representativa quando os indivíduos que elas representam se veem em seus lugares através de metáforas e situações relacionadas indiretamente à sexualidade.

Figura 4 - Cenas da animação As Meninas Superpoderosas



Fonte: Site Catraca livre, disponível em: <<https://catracalivre.com.br/geral/cidadania/indicacao/episodio-de-as-meninas-superpoderosas-traz-historia-de-um-unicornio-transexual/>>

Em relação a série de animação “Meninas Superpoderosas”, o episódio “*Horn Sweet Horn*” através da metáfora de um animal que nasceu pônei, mas se identifica como um unicórnio, consegue passar a mensagem às crianças assistindo sem partir de conceitos complexos a respeito de pessoas transgênero. O produtor executivo do desenho, Nick Jennings, em uma entrevista comenta que durante o episódio várias discussões importantes acabam surgindo, como: “quem é você por dentro? Quem é você por fora? Como você se identifica? Como as pessoas te veem?”, de forma simples e espontânea. (CATRACALIVRE, 2016)

Mais do que classificar a representação da mídia através de personagens, existem outras formas de compreensão acerca da representatividade. O estudo dos estereótipos e arquétipos a seguir busca também discutir de que forma esses personagens se relacionam com a sociedade e o indivíduo, de modo que estes conhecimentos guiem o desenvolvimento dos personagens a serem criados para conclusão da pesquisa.

2.2.1 Estereótipos e Arquétipos

Estereótipos, são comumente associados a comportamentos pejorativos relacionados a grupos sociais. De fato, de acordo com os estudos iniciais acerca do assunto, como de Mackie (1973), estes tinham seu conceito diretamente ligado a crenças errôneas sobre determinados grupos de pessoas. No entanto, autores mais recentes como Jussim et al. (1995, p.6) definem

estereótipos como “[...] as crenças de pessoas sobre crenças de grupos que podem ser positivas ou negativas, precisas ou imprecisas¹⁹” (Tradução das Autoras).

Pode-se observar também, fora do âmbito das ciências sociais como no estudo da ergonomia, que estereótipos são de grande ajuda ao determinar comportamentos esperados dos usuários de um produto ou serviço, de forma a entendê-los e/ou melhorá-los. De fato, o não uso de “Estereótipos Populares”, como explanado por Gomes Filho (2003), pode resultar numa sensação de insegurança no usuário para com o produto no momento de seu contato ou manuseio dele.

Desse modo, estereótipos em si não podem ser entendidos como prejudiciais, e há necessidade de ramificação do termo. A partir disso, aqui serão entendidos estereótipos como Pejorativos e Não Pejorativos. Sendo o primeiro de maior importância nesta pesquisa.

Partindo da etimologia do termo, o Dicionário Michaelis Online (2018) define a palavra Pejorativo como algo “Que piora ou agrava algum mal” e/ou “Diz-se de palavra ou expressão empregada em sentido defectivo, desagradável ou de desaprovação; depreciativo”. Pode-se então classificar estereótipos pejorativos aqueles que se limitam em apresentar trejeitos depreciativos sobre um grupo social.

Ao entender a animação como um produto detentor de estereótipos e o grupo social em questão como a comunidade LGBT+, é possível observar diversas situações nas quais os estereótipos pejorativos se fazem presentes em produções de animação.

Por exemplo, durante o episódio “*Dial M for Monkey: Barbequor*”, de um *spin off*²⁰ de “Laboratório de Dexter”, o personagem *Silver Spooner* ou Colher Prateada, o qual é uma sátira do personagem *Silver Surfer* (Surfista Prateado), exibe diversas características que, teoricamente, seriam apresentadas mais comumente por homens homossexuais. Com sua voz afetada, seus movimentos exagerados que lembram de dançarinos de balé, e sua imensa admiração pela atriz Judy Garland, o personagem se torna um claro estereótipo pejorativo.

¹⁹ “[...] people’s beliefs about groups-beliefs that may be positive or negative, accurate or inaccurate.”

²⁰ Obra derivada de programas de televisão, jogos, animações, filmes, etc.

Figura 5 - Cena da animação O Laboratório de Dexter com o personagem “Silver Spooner”



Fonte: Site Villains Wikia, disponível em: <http://villains.wikia.com/wiki/File:SS_2.png>

No caso da animação “Vaca e o Frango”, durante o episódio “*Buffalo Gals*”, são apresentadas as personagens que fazem parte de uma gangue de motoqueiras chamadas “*Buffalo Gals*”. Estas exibem características negativas geralmente atribuídas às mulheres lésbicas: elas são masculinizadas, agressivas e invasivas.

Figura 6 - Cenas da animação A Vaca e o Frango



Fonte: Site imgur, disponível em: <<https://imgur.com/gallery/SOc4rKM>>

Fonte: Site Amino apps, disponível em: https://aminoapps.com/c/cartoon/page/blog/top-6-shocking-banned-episodes-of-popular-cartoons/5BEL_VuLn6w02NKM8RvJL8vqGN7GLEz

No entanto, nem todo o uso de estereótipos pejorativos é prejudicial: a partir do momento em que estes são dispostos para incentivar o pensamento crítico do público, e não apenas como alívio cômico, eles podem se tornar agentes de grande mudança na forma com a qual o consumidor do produto midiático vê certos grupos.

Porém, ao classificar este uso de estereótipos que não propõe pensamento crítico, mas apenas propaga a exclusão e humilhação, se torna, em síntese, o preconceito. Se tratando de homofobia é possível evocar os conceitos de Borillo (2010, p. 35) a respeito disso, que defende que tal ocorrência não é acidental ao definir homofobia como uma “construção ideológica que consiste na promoção constante de uma forma de sexualidade (hétero) em detrimento de outra,

a homofobia organiza uma hierarquização das sexualidades e, dessa postura extrai consequências políticas”. Bem como pode-se observar a extração de consequências sociais.

Este pensamento é também apoiado por McGarty, Yzerbyt e Spears (2004, p.06), ao falarem que:

Estereótipos são crenças normativas. Eles são compartilhados por membros de grupos não apenas através da coincidência, mas da experiência comum ou da existência de um conhecimento compartilhado dentro da sociedade, mas porque os membros dos grupos agem para coordenar seus comportamentos.

De acordo com Tajfel (1963), o processo de estereotipagem é necessário, pois não é possível ter uma compreensão de um grupo se não pela diferenciação deste com o outro. Assim estereótipos se interpõem como uma conexão com o indivíduo e a sociedade (LIPPMANN, 1992), então, sejam eles positivos ou negativos, eles se refletem em como seus consumidores entendem o mundo ao seu redor. Sendo assim nesta pesquisa se irá buscar compreender os estereótipos acerca da comunidade LGBTQ+, de modo a remover conotações negativas, mas ainda mantendo conceitos gerais sobre o grupo em questão, através do design de personagens.

Pode-se também buscar entender as representações de personagens LGBTQ+ através de arquétipos atribuídos a estes, visto que os mesmos são comumente utilizados na criação de personagens. Vogler (2006, p. 48) entende o conceito de Jung (2000) acerca do assunto como uma forma de “[...] designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana”, como foi posteriormente referenciado por Neumann (1974, p.4): “O arquétipo é manifestado principalmente no fato de que determina o comportamento humano inconscientemente, mas em concordância com leis e independentemente da experiência do indivíduo”.

Para Vogler (2006, p. 49) “os arquétipos também podem ser vistos como símbolos personificados das várias qualidades humanas. Como as cartas dos arcanos maiores do taro, representam os diferentes aspectos de uma personalidade humana completa”. Ao entender o uso de arquétipos como fundamental para criação de personagens, assim como Jung (2000), os classificou não só quanto a sua função na história, mas com sua relação com o próprio arquétipo de herói.

O autor apresenta outros arquétipos além destes, assim como os doze arquétipos de Jung (2000), cada um destes tem sua importância no contexto de uma história, sendo os principais: O Herói, este que pode ser caracterizado como aquele que se sacrifica por um bem maior; O Mentor, como aquele que treina e guia o herói; Camaleão, aquele que muda o ponto de vista do herói diante a uma situação, geralmente uma personagem feminina, o par romântico do herói, que o convence a fazer, supostamente, o correto; Guardiões do Limiar, como a figura abaixo do vilão principal, que impede o herói de atingir um objetivo momentaneamente; Pícaro,

geralmente conhecido como alívio cômico, aquele que aponta os absurdos de certas situações, e tira um peso que pode ser excessivo para a história; Sombra, apresenta as características do vilão ou antagonista do herói, aquele que vai contra as concepções do herói; Arauto, como aquele que define as ações do herói diante a partir de um desafio ou ao anunciar uma mudança significativa. (VOGLER, 2006, p. 52-87)

Figura 7 - Classificação dos arquétipos

Os arquétipos como emanções do Herói



Fonte: Vogler, 2006, p. 50

Personagens LGBT+, também podem se enquadrar nos arquétipos de herói, mentor, guardião, entre outros já citados, pois é imprescindível tratar destes como qualquer outro, passível de uma caracterização complexa durante o enredo no qual participa, sem deixar de lado suas experiências individuais (relacionadas à participação da comunidade LGBT+) as quais foram fundamentais na formação de seus anseios, seus objetivos, seus medos, entre outros, ou seja: suas personalidades.

Vogler (2006, p. 49) entende que os arquétipos não são estruturas fixas em cada personagem, e que em boas histórias personagens adquirem traços da personalidade daqueles que conhece durante sua jornada, vindo a ser mais de um arquétipo ao mesmo tempo, ou se tornar outro após uma ou mais situações. Por exemplo, o arquétipo de boa mãe, de contos de fada, pode se tornar o arquétipo da madrasta má devido às circunstâncias, como no livro “Branca dos Mortos e os Sete Zumbis”, que é uma releitura de contos clássicos com toques de terror.

Para Mckee (2016), histórias baseadas em estereótipos são qualitativamente inferiores às baseadas em arquétipos, onde as segundas acabam por ter reconhecimento universal e as primeiras ficam presas à certo público, não apenas gerando contos não representativos, mas consequentemente tendo lucro menor.

A estória arquetípica desenterra a experiência humana universal e então se enclausura em uma expressão sociocultural única. Uma estória estereotípica reverte esse padrão: ela sofre de pobreza tanto na forma quanto no conteúdo. Ela confina-se em uma experiência sociocultural limitada e se veste de generalidades insossas e inespecíficas. (MCKEE, 2016, P. 18)

No caso da série de animação “As Aventuras de Juniper Lee” pode-se observar diversos arquétipos nos personagens principais. Onde a personagem Juniper Lee apresenta-se como “Herói”, encarregada de trazer ordem ao mundo humano e ao mundo mágico, por servi-los; O pug Monroe, se apresenta como o “Mentor”, por ensinar Juniper sobre o mundo mágico; Ray Ray Lee apresenta-se como “Pícaro”, por se expressar de forma cômica. Estes podem ser reconhecidos não apenas em diversas culturas, mas como em diversas épocas da humanidade, sem se prender a situações observadas ou entendidas por grupos específicos em momentos específicos.

Como acontece ao observar os estereótipos que poderiam ser atribuídos aos personagens de descendência asiática na animação, geralmente por pessoas de descendência ocidental na época presente: Esperaria que as personagens femininas ou fossem submissas, as “Bonecas de Porcelana”, ou perversas, agressivas e misteriosas, as “*Dragon Ladies*” (MOMENTUMSAGA, 2017); Os personagens masculinos apareceriam como Geeks, grandes conhecedores de tecnologias avançadas, em papéis secundários, entre outros; Além de ambos serem exímios lutadores de artes marciais.

Figura 8 - Cena da Animação "As Aventuras de Juniper Lee", com Juniper, Ray Ray e Monroe.



Fonte: Site SBTpedia, disponível em: <http://www.sbtpedia.com.br/2014/07/o-dia-na-historia-10072006-desenho.html>

Deste modo é possível concluir que o que se difere entre arquétipos e estereótipos é de onde estes têm base, os arquétipos são características ou padrões inatos e estruturais do ser, como Jung (2000) afirma, fazem parte do inconsciente coletivo. Enquanto estereótipos são características exteriores aos indivíduos, propositalmente compartilhadas entre grupos.

A partir do entendimento das animações e como estas são apresentadas, também é possível começar a compreender como elas podem se relacionar com o público, não apenas LGBT+, mas também com a sociedade em geral, no âmbito comercial.

2.3 MERCADO DE ANIMAÇÃO NO BRASIL

Apesar de ter tido sua primeira animação no começo dos anos 50, apenas no ano de 1983 o Brasil se depara com a primeira série de animação produzida inteiramente no país: Inspirada nas HQs da Turma da Mônica, a série contava com pouquíssima mão de obra especializada e nenhum incentivo do governo. No entanto teve grande recepção do público, e consequentemente, nos próximos anos adquiriu cinco longas metragens. (ANIMAMUNDI, 2014).

Figura 9 - Cena da série de animação da Turma da Mônica



Fonte: Site Veja, disponível em: <<https://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/o-natal-da-turma-da-monica/>>

Nos últimos anos a produção de animações, séries em especial, teve um alto crescimento no Brasil. Hoje o país já produziu cerca de 40 séries animadas, boa parte amparadas por leis de incentivo cultural, e que já chegam a ser dubladas para diversas línguas ao redor do mundo, como Peixonauta (2009-2015), que foi transmitido em mais de 70 países. (ANIMAMUNDI, 2017)

Chegando a alcançar fama fora do contexto nacional, como por exemplo o festival de Annecy, da França, que já premiou as obras “Uma História de Amor e Fúria”, e “Menino e o Mundo” consecutivamente, e em junho de 2018 prestou uma homenagem à animação brasileira exibindo diversos filmes e séries escolhidos pelo grupo responsável pelo festival Anima Mundi.

O festival Anima Mundi foi fundado em 1993, quando o mercado brasileiro de animação, assim como boa parte dos mercados da época, se encontrava numa crise. Com o intuito de incentivar outros profissionais da animação, através da exibição de suas obras no festival e possibilidade de premiação, o festival também deu oportunidades para aumentar a rede de contatos de animadores, compartilhar técnicas e produções (Ibid, 2017). Hoje, mais de 120 filmes são exibidos por ano pelo festival, com mais de 410 inscrições, sendo o Brasil com

o maior número de participantes. E, segundo dados de 2014 da Digital Vector, “a animação é um dos segmentos da indústria criativa mundial com maior potencial de crescimento” (BNDES, 2016).

Não apenas a produção destas mídias, mas também a área acadêmica cresce constantemente, de forma a suprir o mercado que precisa de animadores capacitados. Além dos primeiros cursos de graduação exclusivos para animação 2d e 3d, diversas plataformas online surgem para capacitar alunos para o mercado, como o *Pixar In A Box*, distribuído online pela plataforma *Khan Academy*; *A Iconic Network*, que fornece cursos como “A Saga do Artista Livre”, sobre ilustração, animação e *networking*, e o curso “*Sculp*” focado em animação 3d; O estúdio *Fantom*, que além de ministrar cursos, produz filmes e séries; entre outras plataformas.

Figura 10 - Cursos da Iconic Academy



Fonte: Site Iconic Academy, disponível em: <<http://iconic.academy/>>

Essa situação de progresso e desenvolvimento crescentes se deve a diversos fatores, como, por exemplo, a fundação do grupo Anima Mundi e a criação de diversas leis relacionadas a produção audiovisual brasileira como a Lei de incentivo à Cultura, ou Lei Rouanet na mesma época, a qual afirma não ser restrita apenas a produtoras e afins, podendo ser usada por pessoas físicas que buscam financiamento para seus projetos, podendo conseguir fundos através da iniciativa privada.

Criada em 1991, a Lei de Incentivo à Cultura, mais conhecida como a Lei Rouanet, é conhecida por sua política de incentivos fiscais para projetos e ações culturais: por meio dela, cidadãos (pessoa física) e empresas (pessoa jurídica) podem aplicar nestes fins parte de seu Imposto de Renda devido. Atualmente, mais de 3 mil projetos são apoiados a cada ano por meio desse mecanismo. (EBC, 2016)

Também pode ser mencionada a Lei 12.485 ou a Lei da TV Paga, relacionada a programação de serviços à cabo, onde estes, no primeiro ano da sanção da lei, precisam atingir pelo menos 1 hora e 10 minutos por semana de programação nacional, metade dela

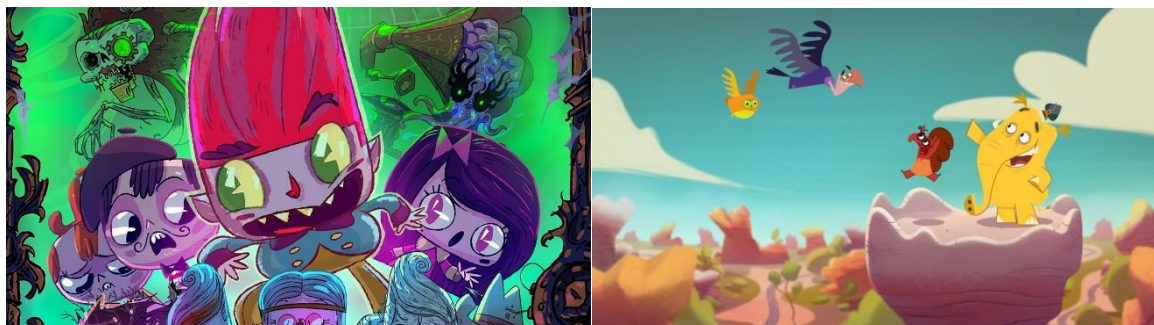
independente, no horário nobre; no segundo ano, 2 horas e 20 minutos; a partir do terceiro ano, 3 horas e 30 minutos. A lei conta também com a inclusão obrigatória de canais abertos brasileiros nos pacotes de televisão a cabo (ANCINE, 2011). Além disso, o Programa Nacional de Fomento ao Audiovisual, o qual é responsável pela criação de diversos editais para séries televisivas e filmes de longa e curta metragem, acabaram por contribuir na geração de séries animadas reconhecidas como “Tromba Trem” e “Historietas Assombradas Para Crianças Malcriadas”.

O programa Anima TV, de acordo com o site do Ministério da Cultura, através de editais regularmente seleciona projetos de possíveis séries brasileiras, eventualmente fornecendo fundos para o desenvolvimento de um episódio inicial de 11 minutos.

O Programa tem como objetivos estimular o desenvolvimento da indústria brasileira de Animação a partir da sistematização de ações que visam a geração de projetos de série de animação em diversos pontos do país; a realização de ações regionais de capacitação que reforcem a cultura da série de animação para a televisão; a articulação de um circuito nacional de tele difusão de séries de animação brasileiras; a dinamização da produção entre estúdios no território nacional; e a inserção da animação brasileira no mercado internacional. (MINISTERIODACULTURA, 2018)

Além do Ministério da Cultura, o festival Anima Mundi também tem um projeto de incentivo para profissionais da animação interessados na criação de uma série animada, o *Anima Coaching*. Este, que, apesar de não ter fundos monetários para investir, dispõe de diversos profissionais de várias áreas que prestam consultoria para aperfeiçoar o projeto, de modo que o torne viável para produção em si. Atualmente o *Anima Coaching* acontece durante o Anima Fórum, que dura alguns dias por ano, e tem lugar nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro.

Figura 11 - Imagem promocional do Filme *Historietas Assombradas* e *Cena da Animação Tromba Trem*



Fonte: Site TV Brasil, disponível em: <<http://tvbrasil.ebc.com.br/trombatrem/episodio/tromba-trem-estreia-segunda-temporada>>

Fonte: Site Suco de Manga, disponível em: <<https://sucodemanga.com.br/historietas-assombradas-o-filme-review/>>

A série *Historietas Assombradas Para Crianças Malcriadas*, é um bom parâmetro para se falar quando se trata do sucesso o qual a animação no Brasil pode atingir. Esta, chegou a

produzir três temporadas de 2013 à 2016, as quais tiveram distribuição em países hispânicos através da produtora *Cartoon Network*, e distribuição em outros países através da produtora canadense *9 Story Entertainment* (ANCINE, 2013). Além disso, desenvolveu um longa-metragem lançado em 2017, que chegou a arrecadar de 3 à 12 de novembro R\$28.293,00 nos cinemas brasileiros (ADOROCINEMA, 2018), e um jogo lançado no dia da estreia do filme, o qual hoje já passa de 100.000 *downloads* no aplicativo GooglePlay.

Além das exibições em canais de comunicação comuns como a televisão e o cinema, hoje plataformas livres como o Youtube também agem como difusores de obras de animação. Ao dispensar recursos mais formais exigidos pela televisão e o cinema, o Youtube abre o mercado para animadores iniciantes e amadores que querem divulgar seu trabalho sem maiores gastos. Como por exemplo o canal “*Explosm Entertainment*” responsável pelas animações “*Cyanide and Happiness*”, que começou com quadrinhos de humor para internet e hoje, com mais de oito milhões de seguidores online, produz constantemente curtas de animação para o Youtube, com seu estilo simples característico.

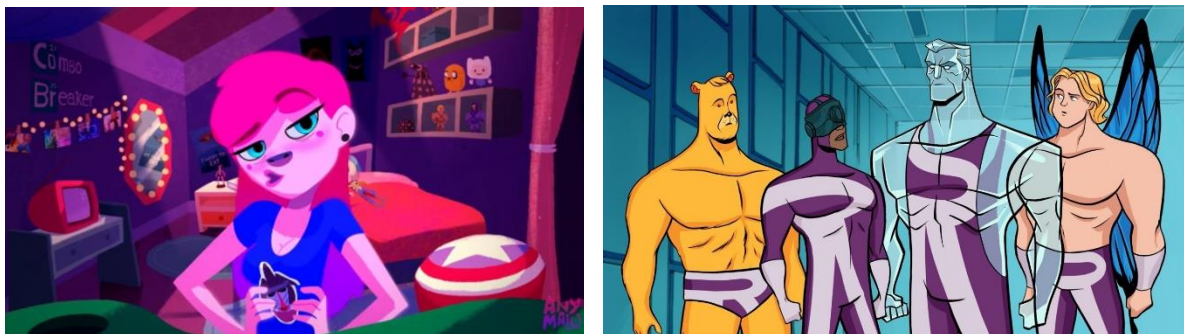
Figura 12 - Cena de um episódio de Cyanide and Happiness



Fonte: Site Giphy, disponível em: <<https://giphy.com/gifs/happiness-JRVmqC2Roy8zm>>

No Brasil podem-se encontrar os exemplos da *Youtuber* animada “Any Malu” e do canal de animação de humor “Sociedade da Virtude”, que juntos chegam a mais de dois milhões de inscritos no mundo todo. No caso do canal Sociedade da Virtude, este é desenvolvido pelos criadores do canal Porta dos Fundos, um projeto que segue a mesma linha do humor, porém apenas seguindo o gênero de super-herói através de curtas de animação de poucos minutos.

Figura 13 - Cenas das Animações Any Malu e Sociedade da Virtude



Fonte: Site Estadão, disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/gente,any-malu-e-a-primeira-youtuber-feita-em-animacao-no-brasil,10000061320>>

Fonte: Site Woo Magazine, disponível em: <<http://woomagazine.com.br/conheca-sociedade-da-virtude/>>

Contudo, embora o mercado comece a se aquecer no Brasil, ainda é comum que profissionais da área de animação deixem o país em busca de empregos em estúdios maiores, trabalhando diretamente em empresas ou mesmo como *freelancers*. “Muitos bacharéis vão trabalhar fora do Brasil após formados”, afirmou o professor Luis Moraes Coelho, coordenador do curso de Cinema de Animação da UFMG (GUIADOESTUDANTE, 2016). Vários desses até chegam a trabalhar em grandes estúdios e produzir conteúdos relevantes, como é o caso do animador Carlos Saldanha, que hoje trabalha não apenas com animação em si, mas com direção e produção, como nos filmes da franquia Era do Gelo, Rio, Robôs, Touro Ferdinando, e outros; Matias Liebrecht, que trabalhou com Tim Burton em *Frankweenie* e Wes Anderson em *Isle of Dogs*; Ennio Torresanm, que ajudou a produzir Bob Esponja e Kung Fu Panda; e diversos outros animadores. (ESTADÃO, 2009)

Estes, tem preferência com as demandas internacionais pois em países europeus, e na América do Norte, este mercado já está estabelecido. Com grandes produtoras de animação como as empresas Disney, Nickelodeon, Dreamworks, BlueSky, Cartoon Network, entre outros, que produzem quase toda a animação consumida pelo brasileiro, apenas por motivos de disponibilidade de produtos, pois o mercado nacional produz conteúdo de qualidade, porém em um número bastante inferior ao resto do mundo.

O mercado de produções midiáticas com personagens, até mesmo protagonistas, LGBT+ também cresce no mundo. Geralmente dispostos em animações para adultos, não faz muito tempo que esses personagens começaram a aparecer em programações para pessoas mais novas. Como por exemplo o filme *Paranorman*, o qual pode ser um dos primeiros filmes feitos para essa faixa etária, que deixa explícita que a orientação sexual do personagem, no caso Mitch, é outra além de heterossexual.

Figura 14 - Cena de Paranorman



Fonte: Site Nornas, disponível em: <<http://www.nornas.info/fmd/p/paranorman-mitch-boyfriend/>>

No Brasil, apenas recentemente personagens desta comunidade começaram a se fazer presentes na televisão, sem servir apenas como alívio cômico, mas com personalidades complexamente concebidas e em papéis relevantes. Ainda mais recentemente estes entraram no âmbito das animações, com o primeiro desenho animado brasileiro produzido pela plataforma Netflix, também sendo o primeiro desenho brasileiro a ter personagens abertamente gays, e que utiliza da cultura de Drag Queens, intitulado Super Drags.

Figura 15 - Cenas da animação Super Drags



Fonte: Site Geek Publicitário, disponível em: <<https://geekpublicitario.com.br/28287/super-drags-a-primeira-animacao-netflix-original-brasileira/>>

Fonte: Site Aint It Cool, disponível em: <<http://www.aintitcool.com/node/80146>>

Segundo o produtor executivo, é de grande importância para o Combo Estúdio, e os idealizadores da série, que esta seja representativa para a comunidade, não apenas no Brasil, mas em todos os países que a plataforma se encontra: “Graças à Netflix podemos levar a animação brasileira e principalmente a representatividade LGBTQ para os 190 países que têm acesso ao serviço. [...] E sonhar com um mundo onde os gays podem arrebentar os bandidos, e não o contrário”. (COSMONERD, 2018)

Plataformas de *streaming*²¹ com conteúdo *on demand* (sob demanda), como Netflix,

²¹ A tecnologia streaming é uma forma de transmissão instantânea de dados de áudio e vídeo através de redes. (TECMUNDO, 2013)

Hulu, Crunchyroll, entre outros se tornam grandes aliados no crescimento do mercado não apenas de animação, mas de audiovisual em geral. Essas plataformas que costumavam apenas hospedar mídias de terceiros hoje produzem bastante conteúdo de qualidade da mesma forma que grandes empresas que antes eram as únicas que produziam mídia para televisão e para o cinema.

Para o professor Paulo Schilitter, do departamento de cinema da USP, plataformas como o Netflix podem ser uma saída para filmes se tornarem mais conhecidos. Mas, muitas vezes o streaming paga pouco”, pondera o pesquisador. [...] “Essas plataformas não vão substituir o cinema e a TV, mas muita gente vai migrar para o novo modelo”, diz Paolo Conti, diretor de “Minhocas”, primeiro longa brasileiro em stop-motion. (FOLHA, 2016).

No Brasil a empresa Netflix já lançou duas séries *live action*²² originais do país, e hoje se prepara para lançar sua primeira série animada nacional. No entanto, não é a sua primeira série animada original. A plataforma já gerou produtos como “*Knights of Sidonia*”, “*Sr. Peabody e Sherman Show*”, “*F is For Family*”, “*Bojack Horseman*”, “*Big Mouth*”, além de diversos *spin offs* de filmes animados 3d em parceria com a companhia *Dreamworks*.

Junto a grande produção de animação nos últimos anos, houve também o crescimento do consumo desta no Brasil. De acordo com o Banco Nacional do Desenvolvimento, apenas em 2016 “o brasileiro consumiu R\$ 3,97 bilhões em animações distribuídas entre TV, cinema, games, plataformas digitais e publicidade”.

[...] em TV paga, o segmento de animação representou R\$ 1,35 bilhão, ou 5,9% do valor total pago pelos assinantes da TV paga em 2016. No cinema, os valores referentes a receita com bilheteria para animações alcançaram R\$ 518 milhões, ou 25% da bilheteria total em 2016. O estudo também observou as receitas geradas pelos serviços de Vídeo *on Demand*. O mercado de animação em plataformas de VOD gerou R\$ 73 milhões em receitas. (BNDES, 2018).

No mundo pode-se observar não apenas o maior interesse em séries animadas e em filmes, como é possível notar quando “Os Incríveis 2” se tornaram a maior bilheteria de estreia de animação de todos os tempos nos Estados Unidos, ao arrecadar 180 milhões de dólares em 2018, ultrapassando o outro longa animado “Procurando Dory”, de 2016, que tinha arrecadado em sua estreia 135 milhões de dólares. (G1, 2018)

Esse interesse não cresce apenas em filmes de longa-metragem, mas também em curtas, como é possível notar com a repercussão que “*In a Heartbeat*”, – filme animado 3d sobre o amor de dois rapazes numa escola – teve no mundo todo. No Youtube o vídeo já teve mais de 36 milhões de visualizações, e os criadores e desenvolvedores já planejam uma continuação. (THEGUARDIAN, 2017)

²² “Action involving real people or animals, not models, or images that are drawn, or produced by computer” (DICCIONARYCAMBRIDGEONLINE, 2018). “Ação envolvendo pessoas ou animais, não modelos, ou imagens que são desenhadas ou produzidas por um computador”. (Tradução das autoras).

Figura 16 - Cena do Curta "In a Heartbeat"



Fonte: Site Film English, disponível em: <<http://film-english.com/2017/08/06/in-a-heartbeat/>>

No âmbito de séries animadas é notável ainda maior recepção, com o crescimento constante de personagens LGBTQ+ representativos. No entanto, estes geralmente se fazem presentes em animações como “*Bojack Horseman*” e “*Big Mouth*”, com seu público alvo sendo pessoas a partir de 16 anos, partindo do que a classificação indicativa brasileira afirma, como pode ser visualizado na Figura 18.

Figura 17 - Cenas das Animações Bojack Horseman e Big Mouth



Fonte: Site Pop Buzz, disponível em: <<http://www.popbuzz.com/tv-film/features/bojack-horseman-asexual-todd-chavez/>>

Fonte: Site Netflix, disponível em: <<https://www.netflix.com/title/80117038>>

Atualmente a classificação indicativa brasileira se divide em: Livre, a partir de 10 anos, a partir de 12 anos, a partir de 14 anos, a partir de 16 anos, e a partir de 18 anos, cada uma com particularidades que “aumenta” sua classificação ao introduzir situações cada vez mais maduras. Também é importante afirmar que não há nenhuma lei, ou documento legal que ampare a necessidade de um “aumento” da classificação indicativa apenas por incluir a comunidade LGBTQ+.

Figura 18 - Quadro de Classificação Indicativa

L	Violência Fantásticas; Presença de armas sem violência; Mortes sem violência; Ossadas e esqueletos sem violência; Nudez não erótica; Consumo de moderado ou insinuado de drogas ilícitas
10	Presença de armas com violência; Medo/tensão; Angústia; Ossadas e esqueletos com resquícios de ato de violência; Atos criminosos sem violência; Linguagem depreciativa; Conteúdos educativos sobre sexo; Descrição verbal do consumo de drogas ilícitas; Discussão sobre o tema tráfico de drogas; Uso medicinal de droga ilícita;
12	Ato Violento; Lesão corporal; Descrição da Violência; Presença de Sangue; Sofrimento da Vítima; Morte natural ou acidental com violência; Ato violento contra animais; Exposição ao perigo; Exposição de pessoas em situações constrangedoras ou degradantes; Agressão verbal; Obscenidades; Bullying; Exposição de cadáver; Assédio Sexual; Supervalorização da beleza física/Supervalorização do consumo; Nudez velada; Insinuação sexual; Carícias sexuais; Masturbação; Linguagem Chula; Linguagem de conteúdo sexual; Simulações de sexo; Apelo sexual; Consumo de droga ilícita; Indução ao consumo de droga ilícita; Consumo irregular de medicamentos; Menção a drogas ilícitas;
14	Morte intencional; Estigma/Preconceito; Nudez; Erotização; Vulgaridade; Relação sexual; Prostituição; Insinuação ao consumo de drogas ilícitas; Descrição verbais do consumo e tráfico de drogas ilícitas; Discussão sobre "Descriminalização de drogas ilícitas";
16	Estupro; Exploração Sexual; Coação Sexual; Tortura; Mutilação; Suicídio; Violência gratuita/Banalização da violência; Aborto/ pena de morte/eutanásia; Relação sexual intensa; Produção e tráfico de qualquer droga ilícita; Consumo de droga ilícita; Indução ao consumo de droga ilícita;
18	Violência de forte impacto; Elogio/Glamorização e/ou apologia à violência; Crueldade; Crimes de ódio; Pedofilia; Sexo explícito; Situações sexuais complexas/ de forte impacto; Apologia ao uso de drogas ilícitas;

Fonte: MINISTERIO DA JUSTIÇA 2012, apud REZENDE, H. 2016.

Em conclusão o Brasil hoje não só prepara melhor seus animadores, mas também proporciona o meio para produção de suas obras, pois entende que o mercado de animação é bastante lucrativo, embora ainda precise rever a forma com a qual a comunidade LGBTQ+ pode ser representada para o público mais jovem. Desta forma a pesquisa pretende não apenas compreender como funciona a relação entre o mercado, público e a animação em si, mas também, se mostra necessário entender como gerar a série animada, partindo dos princípios de produção que somam o design e a mídia animada, para ajudar a suprir essa lacuna da minoria LGBTQ+ em mídias direcionadas ao público infantil.

2.4 PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE UM TEASER PARA ANIMAÇÃO

Como já especificado, o projeto desenvolvido nessa monografia resultará em um *teaser* de uma série animada, o que significa dizer que o produto final será algo parecido com um trailer. De acordo com o artigo de Justo (2010), trailers podem ser definidos como propagandas audiovisuais que envolvem métodos e ferramentas da indústria cinematográfica e fazem parte da estratégia de *movie marketing*, podendo ser divididos em duas classes que normalmente são utilizadas na maioria dos filmes atualmente: os *teasers*, ou *avant-trailers*, e trailers propriamente ditos.

O *teaser* é normalmente a primeira publicidade audiovisual a ser lançada pelos produtores, com o objetivo de promover o anseio dos expectadores, exatamente como o seu significado do inglês “Provocar”, sobre o produto que está por vir sem dar muitas informações sobre o mesmo, deixando vários prováveis questionamentos no público e, propositalmente, gerando nele expectativas, para isso sua duração é curta e geralmente não define datas de lançamento. Já o trailer é usualmente uma produção mais bem desenvolvida que pretende expor mais do produto ao público, apresentando a data de estreia e recortes de cenas que já integram o resultado final da produção, além disso pode ser qualificado como um curta-metragem por conta de seu tempo de duração e efeitos especiais empregados (JUSTO, 2010).

Porém, segundo Marich (2013), o *teaser* não se delimita somente ao marketing por meio do desenvolvimento de vídeos curtos, pois este na verdade é um conceito e uma estratégia dentro do *movie marketing* que tem o objetivo de criar nos expectadores a consciência sobre a existência de uma nova produção que está por vir e a percepção sobre o gênero do filme para posicioná-lo na mente do público e desenvolver o interesse deste, de maneira que faça a audiência querer mais informações posteriormente. Uma campanha de *teaser* geralmente apresenta não só os *teaser trailers*, com uma duração média de 90 a 120 segundos, como também materiais impressos para serem espalhados pela cidade como cartazes, que do mesmo modo podem servir para publicações nas redes sociais (MARICH, 2013).

Figura 19 - Cenas do teaser de Castlevania da Netflix.



Fonte: Canal da Netflix no Youtube, disponível em: <<https://goo.gl/gbXAcF>>

A partir disso é notável a importância do uso de campanhas de *teaser* como um tipo de preparo instigador do público que gera maior visibilidade. Tais recursos de *movie marketing* são utilizados por praticamente todas as produções de sucesso e representam uma ótima forma de publicidade para o produto. Como nos filmes *live-action*, o lançamento do *teaser* de uma produção de animação antecede bastante sua data de lançamento oficial, porém pode ser bem diversa no que diz respeito a quantidade de cenas e informações dadas. Um exemplo disso é o *teaser* da série “Castlevania” da Netflix (figura 19), em que existe a apresentação de vários elementos da série a partir de cenas rápidas e a exposição do provável enredo da história. Enquanto que o *teaser* da série “Super Drags” citada anteriormente expõe bem menos definição

de enredo e cenas da história para, ao invés disso, estabelecer com mais clareza o seu tema.

No geral, pode se concluir que um *teaser* para uma série de animação precisa passar não só por etapas referentes a publicidade envolvida na campanha como também pelo desenvolvimento de partes da animação e do roteiro, podendo assim ser considerado um problema de design que tem por objetivo gerar um produto que atenda às necessidades especificadas pelo público alvo da campanha. Sendo assim, o entendimento de algumas áreas específicas do design, como o design de personagens e design emocional se fazem fundamentais no processo de desenvolvimento deste tipo de projeto.

2.4.1 A Relação entre o Design de Personagens e o Design Emocional

Ante o exposto, é visível que o design pode agir como uma ferramenta auxiliadora da linguagem no desenvolvimento de toda a campanha de um *teaser*, pois as necessidades, nesse caso publicitárias, são o passo inicial para a definição de um problema de design. Para alcançar esse resultado satisfatoriamente é necessário fazer o uso correto de metodologias projetuais de design, que apresentam etapas e estratégias específicas que auxiliam no desenvolvimento da melhor solução possível para o problema com o mínimo de esforços desnecessários. (MUNARI, 2008, p. 10)

A criatividade isoladamente não vai gerar a solução para os problemas de design na maioria das vezes, e para isso as metodologias precisam não só ser devidamente aplicáveis ao problema em questão como também precisam ser seguidas de acordo com as necessidades apresentadas por ele e auxiliar o *designer* durante todo o processo de desenvolvimento, e não delimitá-lo com etapas rígidas de criação que podem ser dispensáveis dependendo do problema a ser solucionado (Ibid.). Dessa forma, podem-se utilizar etapas e técnicas de metodologias de autores diferentes no desenvolvimento de um único projeto com o intuito de se adaptar e atender ao máximo as demandas do problema.

Em vista das variadas metodologias projetuais e da ampla quantidade de vertentes do design, o foco no design de personagens especificamente relaciona-se muito bem com a presente pesquisa, visto que esse âmbito do design é diretamente ligado a criação de personalidades, visuais ou não, com cognição para se comunicar e relacionar com seu público.

A arte do design de personagens é nada mais nada menos do que a criação de algo ou alguém que, tomado no contexto de seu ambiente, vai provocar uma crença, reação

ou expectativa na audiência sobre a constituição física, disposição e personalidade da criação. Tradução das Autoras²³. (SEEGMILLER, 2008, p. 06)

De acordo com o autor, as pessoas criam personagens desde que começaram a contar histórias, descrevendo os seres atuantes da narrativa não só por meio da fala como da escrita, o que acabava deixando muito da interpretação visual desses personagens livre para a mente da audiência imaginar. Atualmente, com a existência da televisão, filmes, vídeo games e afins, é muito mais difícil que isso aconteça, pois, esses meios apresentam a descrição visual definitiva dos personagens e cenários, o que, porém, não priva o público de adquirir percepções muito particulares sobre o que lhe é apresentado.

Dessa maneira, se torna quase impossível qualificar o que seria um design de personagens bom e criativo ou não, visto que a percepção individual e repertório das pessoas são muito distintos e resultam também em sensações diversas perante um mesmo personagem, de forma que pode ser considerado bom para uns e ruim para outros. Segundo o autor, é por conta disso que o processo de produção de um personagem é geralmente muito ambíguo e pode envolver uma quantidade incansável de técnicas criativas para que seja finalizado.

Em vista disso, é muito “fácil” que o designer de personagens acabe gastando tempo em tentativas desnecessárias que não levam a lugar algum quando não tem um sistema metodológico apropriado. Para isso, Seegmiller (2008) apresenta algumas regras básicas para que o desenvolvimento do personagem seja mais fluído e harmonioso.

Quadro 3: As cinco etapas apresentadas por Seegmiller.

1ª Etapa	Identificar quais as expectativas para o personagem.
2ª Etapa	Analisar e simplificar o problema maior e dividir em problemas menores.
3ª Etapa	Escolher a melhor ideia de personagem.
4ª Etapa	Desenhar a ideia escolhida quantas vezes forem necessárias para se tornar um resultado concreto.
5ª Etapa	Mostrar a ideia para outras pessoas para ter <i>feedback</i> .

Fonte: Seegmiller (2008, p.17).

Conforme o autor, primeiramente é necessário ter diálogos muito claros sobre os objetivos do estúdio ou contratante, pois eles normalmente já têm algumas ideias em mente que precisarão ser traduzidas pelo designer de personagens de maneira coerente. Esse processo envolve tomar conhecimento de algumas delimitações, como requisitos de projeto, para que não se gaste tempo criando um personagem disfuncional que não se aplica aos interesses do estúdio. No caso de um personagem para uma animação, seria necessário, por exemplo, tomar

²³ “The art of character design is no more and no less than creating someone or something that, taken in the context of its environment, will elicit a belief, reaction, or expectation from the audience about the physical makeup, disposition, and personality of the creation.”

muito mais cuidado com a quantidade de detalhes e formatação deste, para que não se torne impossível de animar.

Afim de seguir uma produção mais ou menos linear, o autor indica mais cinco procedimentos extremamente importantes para o desenvolvimento de personagens: identificar quais são as expectativas para aquele personagem e definir um problema, em seguida analisar o problema e dividi-lo em problemas menores e mais simples de serem resolvidos, para depois juntar as soluções pequenas e chegar na resolução do problema maior, geralmente é nesse momento que se faz necessária a utilização de vários métodos criativos que envolvem desde o formato visual da silhueta do personagem até a forma como as cores podem ser utilizadas para representar significados. Dada a quantidade de possibilidades desenvolvidas na fase anterior, na terceira etapa é necessário escolher a melhor ideia e na quarta desenhá-la quantas vezes forem necessárias para a concretização do estilo.

É normalmente nessas últimas duas etapas que nasce e se desenvolve o *concept art* do personagem, que pode ser definido como a arte capaz de “traduzir ou vender uma ideia, de representá-la de forma que uma história possa ser lida; seja o resultado um elemento, um personagem, um ambiente ou um mundo inteiro” (ZUPI, 2010, p. 04). É necessário dizer que o *concept art* pode ser efetuado em qualquer tipo de material, desde que represente a ideia central, o âmago artístico elaborado para aquele produto. Dando sequência às etapas apresentadas por Seegmiller (2008) vem a quinta e última fase, onde o designer analisa seu produto final e deixa que outras pessoas o examinem também, com o objetivo de avaliar os resultados de maneira realista e considerar os comentários externos.

Personagens são evidentemente produtos de design que transmitem sentimentos a sua audiência e, como explanado por Norman (2004), é necessário, dentro do processo de produção de um designer, que seja entendida a importância do forte componente emocional envolvido na maneira como os produtos são desenvolvidos, utilizados e recebidos pelo público. De acordo com o autor, o lado emocional do design de um produto é provavelmente mais crítico para o seu sucesso do que seus elementos práticos.

Para determinar melhor como cada produto é percebido, segundo o autor citado previamente, existem três níveis cerebrais que envolvem tanto a percepção quanto o design. O primeiro deles é o Visceral, definido como uma camada pré-equipada e automática, ligada a aparência dos objetos. O segundo nível se refere ao Comportamental, onde o cérebro controla o comportamento diário e rotineiro e tem a ver com o prazer e a efetividade do uso de produtos. E por fim vem o terceiro nível chamado Reflexivo, que se caracteriza como contemplativo e considera a racionalidade e intelectualidade ligada ao produto.

Os três níveis interagem entre si, cada um modelando o outro e, como resultado, Norman

(2004) afirma que toda ação do ser humano apresenta um lado cognitivo e um lado sentimental, o primeiro para atribuir significado e o segundo para conferir valor às coisas, de forma que não se pode negar a percepção do lado sentimental que existe no ser humano e tende tanto para as emoções positivas quanto para as negativas.

Dessa maneira, segundo o autor, é possível notar que o favoritismo ou irritação dos seres humanos com relação a produtos é ligado diretamente às sensações e emoções transmitidas por estes àqueles. Além do mais, como descoberto pela psicóloga Alice Isen, há comprovações de que o estado de felicidade ou satisfação amplia os processos de pensamento do ser humano e aumenta sua capacidade de pensamento criativo. Sendo assim um projeto agradável, que faz os usuários se sentirem bem, tende a mantê-los mais interessados, tolerantes e abertos a novas alternativas.

O sentimento positivo desperta curiosidade, engaja a criatividade e transforma o cérebro em um organismo de aprendizado eficaz. Com afeto positivo é mais provável que você veja a floresta do que as árvores, prefira o quadro geral e não se concentre nos detalhes. Tradução das Autoras (NORMAN, 2004, p. 26)²⁴

Sendo assim é possível inferir que os personagens de uma animação podem não só se relacionar bem com sua audiência, como também influenciar boas ações e melhorar suas capacidades. Para que isso aconteça é necessário que os personagens, cores, premissas e cenários representem algo agradável para esse público, tragam sensações positivas e melhorem sua capacidade de absorção de ideias. Dessa maneira, é importante também expor algumas fases importantes do processo de animação que resultará na geração dos atributos citados anteriormente.

2.4.2 Processo de Desenvolvimento de Uma Animação

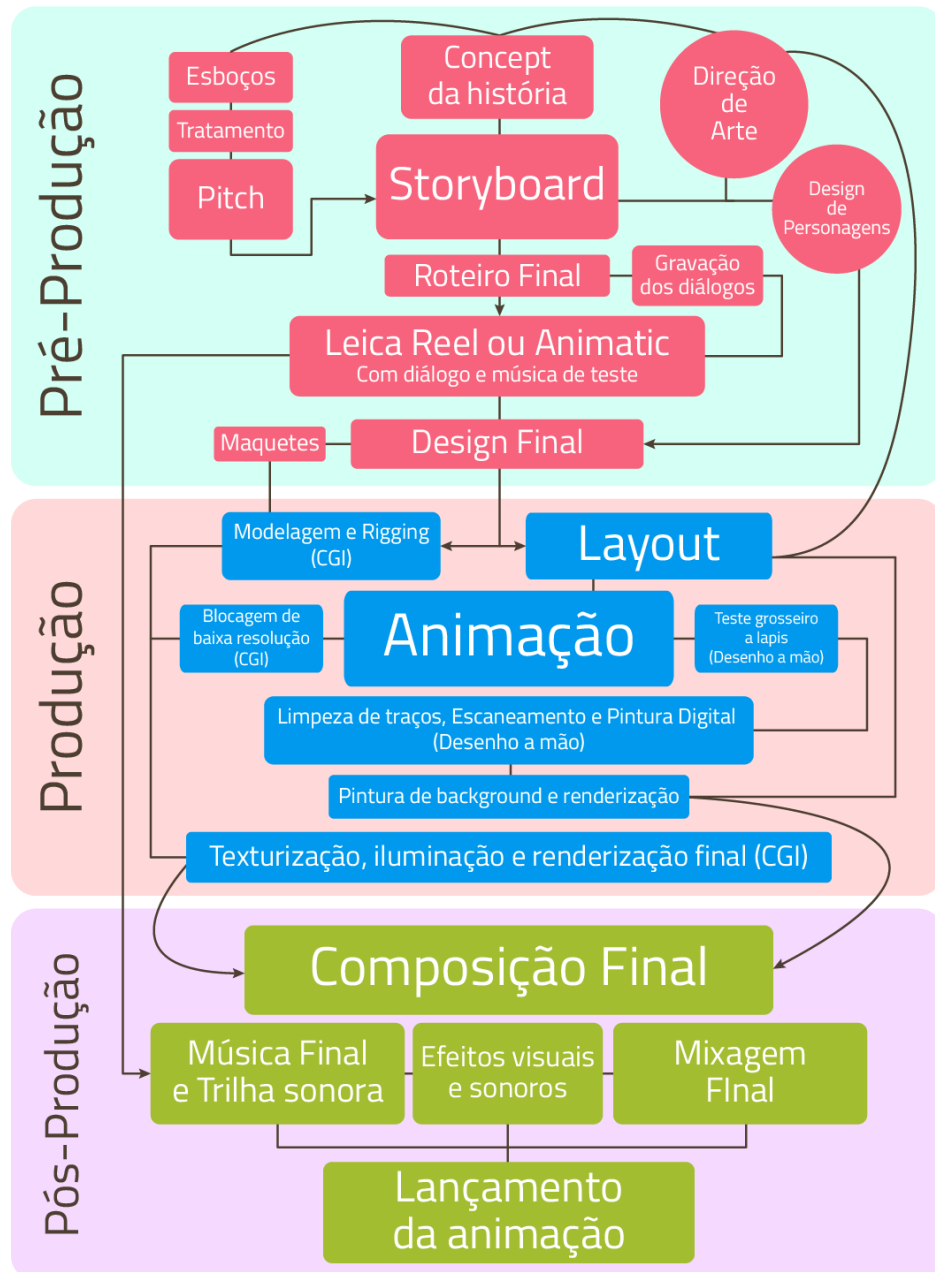
O processo necessário para a criação de um produto de animação depende muito da estratégia de produção de seus realizadores, de maneira que é impossível definir uma estrutura concreta sobre as etapas a serem efetuadas. Porém, sempre é possível notar algumas fases do desenvolvimento que se repetem nos processos de várias animações e representam pontos importantes para o bom andamento da elaboração do produto (WRIGHT, 2005).

No entanto, para maior compreensão dessas etapas será utilizado aqui o modelo apresentado por Beiman (2017) na terceira edição de seu livro *“Prepare to Board”*, onde ela separa a produção de uma animação em pré-produção, produção e pós-produção, o que pode

²⁴ "Positive affect arouses curiosity, engages creativity, and makes the brain into an effective learning organism. With positive affect, you are more likely to see the forest than the trees, to prefer the big picture and not to concentrate upon details."

ser melhor sintetizado pela Figura 20. Embora o produto dessa monografia não se proponha a utilizar todas as fases apresentadas pela autora citada, pois se trata de uma produção com pouca disponibilidade de tempo e recursos, é importante expor algumas das bases necessárias para o desenvolvimento das animações como um todo.

Figura 20 - Modelo do processo produtivo de uma animação, “A Anatomia da Animação”



Fonte: Beiman, 2017, p. 20. Adaptado pelas autoras

Assim como no modelo apresentado por Beiman (2017), e adaptado com uma tradução livre por parte das autoras, a pré-produção se inicia com a fase conceitual da história, onde é estabelecida primeiramente a *logline*, uma frase que represente a ideia básica de toda a animação, como por exemplo a *logline* de Shrek, apresentada pela autora como: “A aparência

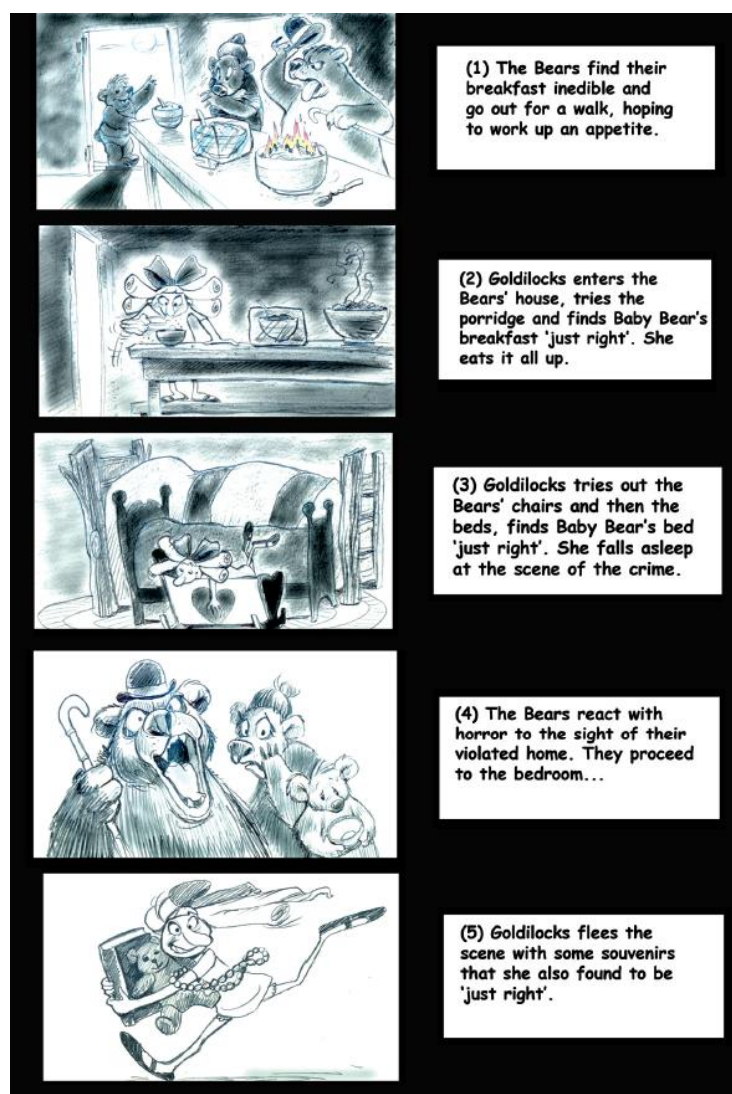
externa pode enganar. Pessoas vêm em camadas, como cebolas”. A partir dessa definição é possível passar para o desenvolvimento do enredo que pode ser apresentado em duas ou três sentenças que formem a espinha dorsal da animação, como exemplificado pela autora sobre o enredo de Branca de Neve e os sete anões: “A rainha tem inveja da Branca de Neve. Ela quer a garota morta e eventualmente consegue isso, mas o primeiro beijo do amor quebra o feitiço”.

Segundo White (2006), os melhores enredos tendem a possuir três elementos: o estabelecimento da situação geral em que a animação se passará - introduzindo a audiência para as circunstâncias principais da história - o conflito, onde normalmente acontece uma reviravolta ou as coisas começam a dar errado, e a resolução, que invariavelmente traz o fim da história de uma forma agradável ou não. É possível notar tais itens no exemplo dado anteriormente por Beiman (2017), onde a primeira sentença inteira estabelece o contexto da história, a segunda define o conflito que foi enfrentado e a terceira finaliza mostrando como a situação determinada anteriormente foi solucionada.

A partir daí, segundo a autora supracitada, se inicia a criação de esboços para a história e a exploração de conceitos para os personagens, pois os dois são igualmente importantes e precisam ser desenvolvidos simultaneamente para se manterem em harmonia. Uma dica da autora para concluir essa etapa é a criação de um quadro com quatro colunas onde se estabelece na primeira o que a personagem é (Orgânico, inorgânico, animal, vegetal, mineral, bípede e afins), na segunda é definido um possível local em que a personagem será inserida, na terceira uma lista de situações e ocupações que podem acontecer durante a história, e na quarta e última coluna os prováveis conflitos e relações passados pelas personagens.

Em seguida vem o que a autora define como Tratamento, em tradução literal, que nada mais é que uma versão pequena da história do filme contendo descrições, sequências de atos e diálogos em um total de cinco a dez páginas. Finalizando todas essas etapas é possível desenvolver os *beat boards*, que são semelhantes a *storyboards* porém apresentam bem menos detalhes como ângulos de câmera e diálogos, para a criação e apresentação do *pitch*²⁵ que pode ser definido como uma exposição da história básica da animação de maneira compacta para uma audiência, afim de receber *feedback* sobre o êxito da narrativa ou não.

²⁵ Recomenda-se a leitura do trabalho de conclusão de curso na Universidade do Estado do Pará chamado Liga dos Super-Mega Vilões: Desenvolvimento do Pitch de uma Série Animada, de autoria de Maria Luiza Pimenta de Souza Baganha, que pode ser encontrado na biblioteca digital do CCNT, Centro de Ciências Naturais e Tecnologia.

Figura 21 - Exemplo de *Beat Boards*.

Fonte: Beiman, 2017, p. 180.

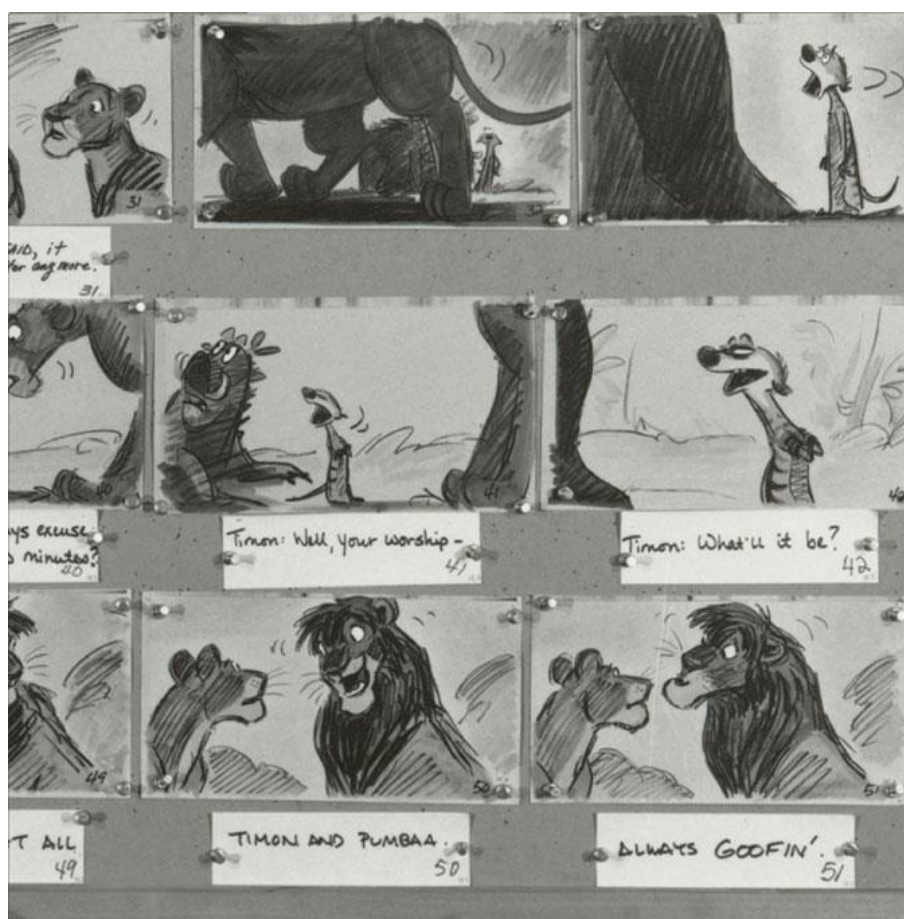
Terminada a etapa de construção dos *concepts* referentes ao desenvolvimento da história, o próximo passo de acordo com Beiman (2017) é o *storyboard*, que representa basicamente o roteiro visual da animação e é uma fase extremamente importante para o andamento de toda a produção pois é a partir dele que se reúne e aperfeiçoa tudo o que foi produzido anteriormente ao criar quadro a quadro todas as cenas e ações que serão efetuadas. Todas as partes de um filme animado são desenvolvidas na etapa de geração do *storyboard*, como o design de personagens, ações, atuações, ritmo, história, diálogos, efeitos, movimentos de câmera, direção e edição. O fim da etapa de *storyboard* se dá somente depois de feitas todas as edições e revisões necessárias por parte da direção.

Segundo White (2006), o estúdio Disney foi o responsável pelo desenvolvimento e propagação da utilização do *storyboard* como uma das peças principais para visualização da animação como um todo. Walt Disney tinha uma tendência a não contratar roteiristas e preferia

que os próprios animadores formulassem um enredo e roteiro a partir das ideias de cada um, para isso os funcionários do estúdio eram altamente incentivados a expor seus pensamentos.

Dessa maneira cada um fazia esboços de cenas da história que estavam desenvolvendo e os pregavam num quadro, de forma que os papéis pudessem ser removidos, substituídos ou colocados em outra sequência de cenas pregadas por outros companheiros de trabalho. Assim ia se formando o roteiro completo do filme, cena após cena grudadas uma ao lado da outra com outros papéis de anotações e de diálogos que se resumia num quadro contendo toda a história desenvolvida por eles, o que explica o nome “*storyboard*” que, em tradução literal, significa “Quadro da história”.

Figura 22 - Exemplo de *Storyboard* do filme "O Rei Leão".



Fonte: Site Oh My Disney, disponível em: <<https://goo.gl/LhQzqH>>

Durante a etapa de produção do *storyboard* também se dá o desenvolvimento dos personagens mais detalhadamente, de maneira que tudo fique em sincronia, afinal, o *storyboard* apresenta as falas e trejeitos dos personagens e precisa estar em conformidade com a equipe de design de personagens. Segundo Beiman (2017), é muito importante fazer muitos experimentos e esboçar um personagem várias vezes e de ângulos diferentes enquanto realiza ações variadas para que sejam compreendidas com firmeza suas expressões e maneirismos.

O roteiro, definido por Mckee (2006) como a estrutura que comporta uma seleção de eventos da história da vida dos personagens, seguindo uma ordem estratégica para produzir e apresentar emoções e pontos de vista específicos, só é definido por completo, nesse modelo de produção de animação, quando o *storyboard* é concluído. Tal situação se mostra coerente com a ótica da autora citada anteriormente (Op.cit.), pois esta afirma que a estrutura do roteiro se dá em torno dos personagens e precisa de eventos que criem mudanças significativas na vida destes, além de cenas, *beats*, sequências e atos que geram a história, definida como um “evento chefe” que traz consigo uma mudança absoluta e irreversível.

A partir daí, de acordo com o processo apresentado por Beiman (2017), se dá a gravação dos diálogos estabelecidos nas etapas anteriores e enfim a geração da *Leica Reel* ou do *Animatic*. Ambos os processos têm o objetivo de apresentar o resultado obtido na fase de *storyboarding* com a adição das vozes originais gravadas e demais sons que acompanhem o ritmo de cada cena. Porém, a *Leica Reel* se delimita a somente colocar todas as imagens do *storyboard* no *timing* certo em harmonia com a gravação das vozes e a trilha sonora de teste, sendo assim um resultado bem mais barato. Já o *Animatic* usa mais movimentos de câmera e alguns efeitos especiais para criar uma percepção bem mais específica do *timing* de cada ação, fala e intensidade junto da trilha sonora de teste e, para tanto, resulta numa apresentação mais cara e sofisticada da visualidade final da etapa de pré-produção.

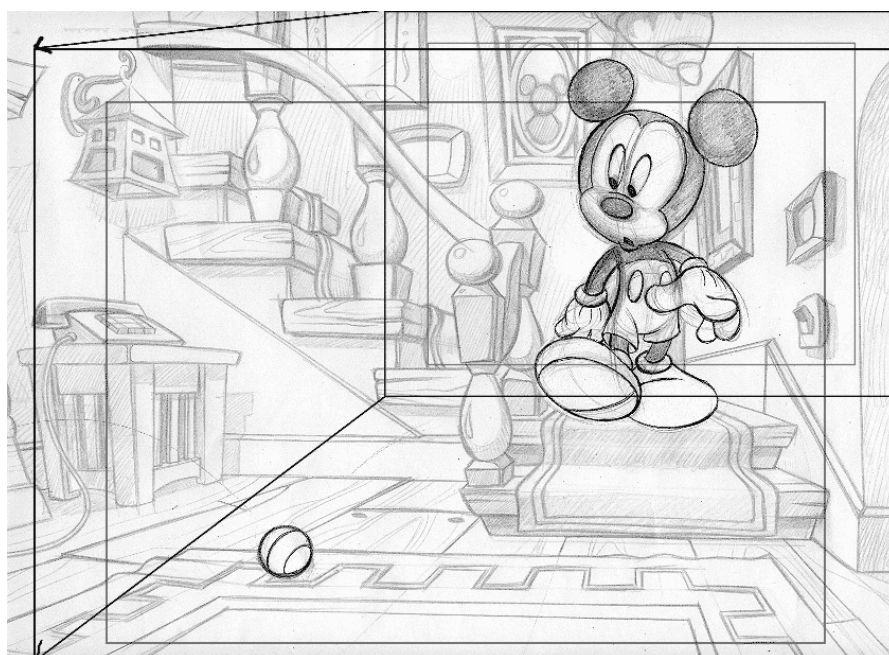
Para que os animadores possam desenhar os personagens em qualquer ângulo com maior facilidade e diminuir a possibilidade de erros de caracterização, alguns estúdios optam por fazer maquetes em 3D a partir das folhas de modelo de cada personagem antes de entrar na etapa de produção, onde a animação é efetivamente iniciada e essas maquetes em 3D são passadas para o computador e ajustadas com a utilização de softwares de efeitos visuais (CGI) num processo chamado *Rigging* que basicamente é quando o esqueleto do modelo 3D do personagem é criado para que, posteriormente, possa ser movimentado e animado ou colocado em qualquer posição.

De acordo com a autora mencionada, a maior parte do trabalho em cima de uma animação está no desenvolvimento de sua fase criativa, ou seja, a pré-produção. Portanto, quando o progresso da animação atinge a etapa de produção, cerca de quarenta por cento de todo o trabalho já está concluído e toda a produção a partir dali irá somente seguir o que já foi definido anteriormente e apresenta uma margem de erros bastante minimizada por conta de toda a fase de edição e testes feitos com o *storyboard*.

A primeira fase da produção é o desenvolvimento de *layouts*, que basicamente melhora ainda mais o *storyboard* por coreografar os movimentos da câmera e também definir o design de todos os cenários com maior precisão e aprofundamento. O *layout* é como uma etapa de

preparação do palco para os personagens animados, pois estes irão ser inseridos nesses cenários e irão participar dele. Enfim chega a fase de animação, onde finalmente se dá o trabalho meticuloso de dar vida aos desenhos desenvolvidos na fase do *storyboard*, de maneira que as cenas da animação inteira são feitas com base no *animatic* e conforme elas vão sendo concluídas, vão substituindo as cenas que estavam no *animatic* até que, por fim, não sobre mais nenhuma e toda a duração da animação esteja preenchida pelas cenas animadas oficiais.

Figura 23 - Exemplo de Layout e movimentação de câmera.



Fonte: Blog Hookup Animation, disponível em: <<https://goo.gl/qSaLz4>>

A partir daí todas as etapas que tangem o restante da produção e a pós-produção tem o objetivo de refinar ainda mais os resultados alcançados até ali - dando mais credibilidade para o produto geral - e montar todas as cenas, vozes gravadas, trilha sonora e efeitos num só arquivo de vídeo de maneira harmoniosa e fluída para depois ser finalmente lançado (BEIMAN, 2017).

Dando fim à explanação do processo de produção de uma animação é possível notar que o desenvolvimento de um *teaser* estaria posicionado entre as etapas de produção e pós-produção, pois se faz necessária a utilização e divulgação de algumas cenas que fazem parte do produto final da animação, assim como um *teaser* de filmes *live action*. Como já mencionado no início do tópico, existem várias maneiras de se produzir uma animação, e com o esclarecimento de algumas das fases fundamentais se torna conveniente agora articular algumas particularidades da produção de uma animação seriada.

2.4.3 Alguns Aspectos das Séries de Animação

Normalmente o sistema de produção de qualquer produto de animação segue os principais passos apresentados anteriormente, porém, existem algumas características mais específicas de cada meio que são necessárias para concluir seus objetivos de forma mais estratégica. Dessa maneira, como o presente projeto se propõe a encaixar-se nos moldes de animações seriadas, é relevante expor algumas escolhas e aspectos diferentes no decorrer do desenvolvimento desse tipo de mídia.

De acordo com Beiman (2017) uma das maiores diferenças no processo de produção de uma série animada e de um filme de animação é que este último desenvolve os personagens e o roteiro durante a etapa de desenvolvimento do *storyboard* e tem maior possibilidade de experimentação e aperfeiçoamento, enquanto que aquele precisa concluir cerca de 10 a 26 episódios no mesmo tempo de produção de um filme de animação para serem lançados na televisão em datas específicas que não podem ser modificadas por conta da programação, o que resulta no fechamento do roteiro final e do design dos personagens antes de se iniciar o *storyboard*. Tudo isso é necessário para que todas as informações fiquem o mais claras possíveis para os animadores e haja o mínimo de erros durante o processo.

Como já visto, as séries de animação têm um modelo de produção, distribuição, recepção e interpretação de narrativas bastante particular a cada estúdio e distintas de outras produções de animação (NESTERIUK, 2011). Isso é perceptível, segundo o autor citado, a partir das escolhas dos estúdios sobre alguns aspectos da animação que estão produzindo, em vista de economizar não só recursos como também tempo, que é um elemento extremamente importante durante todo esse sistema de produção.

De acordo com o autor, a maioria das séries animadas adotam um estilo de animação chamado de “Animação limitada”, em que são utilizados vários “truques” para poupar tempo e recursos. Tais artifícios podem ser notados na utilização do *storyboard* com o objetivo mais específico de eliminar, substituir ou minimizar cenas e ações desnecessárias, e não o de desenvolver melhor o roteiro e personagens como visto anteriormente nessa pesquisa.

Algumas características desse estilo de animação incluem a utilização de movimentos de câmera em cenários estáticos, enquadramentos e edições de planos para dar a sensação de movimento e profundidade sem realmente animar a cena. Além disso os movimentos a serem animados também são limitados de maneira a apresentar algumas ações de forma bem mais simples para que utilizem menos *frames* e que, às vezes, não condizem com a realidade, como por exemplo a animação de um personagem andando de maneira cíclica e sem dobrar os joelhos ou mexer o corpo de maneira natural.

Para economizar tempo, tais animações básicas para um personagem, como a de andar exemplificada previamente, são colocadas numa biblioteca de ações já animadas, para que possam ser repetidas sempre que necessário e não desperdiçar o tempo dos animadores. Para isso, os personagens são animados com camadas diferentes para seus membros, roupas, acessórios e afins para que possam ser facilmente modificados e editados com a adição dessas ações já animadas anteriormente. Se necessário, algumas cenas inteiras podem ser repetidas diversas vezes durante a série, como por exemplo no caso de um personagem que sempre atua a mesma sequência de ações para se transformar num super-herói (NESTERIUK, 2011).

Além disso nesse estilo de animação também há a simplificação do traço e da pintura dos personagens, cenários e objetos, tendendo a se limitar em cores mais chapadas, com pouca utilização de sombras ou degradê. Como forma de esconder ou minimizar alguns desses truques, esse estilo também faz um grande uso de trilhas sonoras envolventes e efeitos sonoros de qualidade para que a experiência do usuário com a animação não seja comprometida.

Segundo o autor mencionado, existem também outras características específicas que se desenvolvem mais dentro da narrativa e roteiro das séries televisivas e podem ser percebidas em séries animadas da mesma forma por conta do modelo seriado de mídia. Primeiramente, de acordo com Vilches (1984), existem tipos de apresentação dos elementos narrativos de uma série, entre eles o tipo topológico, no qual o ambiente ou localidade estabelece um forte elemento de associação com o público por conta da narrativa girar em torno de sua ambientação, e o tipo rendado, onde cada episódio compreende o outro mas não é necessário conhecer o episódio anterior para entender o próximo, formando assim um sistema de objetivos e missões a serem cumpridas com o passar de cada episódio que podem findar em si mesmos.

Segundo o autor, ainda existem esquemas de funções narrativas que caracterizam as produções seriadas, entre eles o esquema fixo com variações psicológicas, onde a série avança com a solução de conflitos pessoais dos personagens principais que vão sendo mostrados paralelamente ao andamento dos episódios, e o esquema fixo com variações de tema, em que os personagens e seus psicológicos permanecem os mesmos durante a série e os episódios se dão a partir do surgimento de temas ou aventuras diversificadas.

Por fim, de acordo com a fragmentação apresentada nos programas televisivos por conta dos *breaks* comerciais, Machado (2000) apresenta outros tipos de classificação de narrativas seriadas, entre eles a narrativa única (ou várias entrelaçadas), que se sucede mais ou menos linearmente com o passar dos capítulos e a narrativa unitária em que cada episódio apresenta temas, personagens e cenários completamente diferentes um do outro e podem ser assistidos sem qualquer ordem por não se relacionarem entre si, mantendo somente sua temática geral ou gênero.

A partir disso é possível perceber que para uma série de televisão algumas tomadas de decisão por parte dos roteiristas, no que se refere a ambientes, personagens e demais elementos compositores, se tornam extremamente interligadas com o enredo e roteiro pelos quais a história da série passa. Dessa maneira é importante também tomar conhecimento sobre o gênero empregado na trama, que funciona como um delimitador e norteador para o desenvolvimento da narrativa. Sendo o gênero fantasia urbana o escolhido para o desenvolvimento do *teaser* deste projeto de pesquisa, faz-se necessário uma breve discussão sobre seus conceitos e relações.

2.5 FANTASIA URBANA, FOLCLORE E REPRESENTAÇÃO A PARTIR DA METÁFORA

Boa parte do design de personagem e do desenvolvimento do roteiro de qualquer história sempre está intrinsecamente relacionado ao gênero a ser explorado. Dessa forma, ao passo que o roteiro é considerado a parte mais importante de um bom filme ou série (WHITE, 2006), conseqüentemente seu gênero também é. Tal pensamento é compartilhado por Martin e Dozois (2012, p.3) ao definir que “as expectativas do gênero definem e moldam nossa experiência de leitura e colorem o modo como entendemos os acontecimentos da história”, dando ao gênero de uma história o papel de identificar a base da mesma e por onde sua narrativa permeia.

Posto isso, é possível inferir que existem muitos gêneros dentro do âmbito das produções de entretenimento, mais especificamente literárias e cinematográficas, e é quase impossível listar todos pois, de acordo com Turner (2003) se trata de um assunto muito dinâmico que traz consigo uma quantidade infindável de discussões. Para o melhor entendimento das bases para a história que será desenvolvida no presente projeto, o foco cairá somente sobre o gênero de Ficção e como este se segmenta dentro da indústria.

Ficção em si é um gênero que pode ser dividido entre Ficção Científica e Ficção Fantasia, os quais podem ter seus limites relativamente difíceis de distinguir. Porém, o mais comum é que enquanto a ficção científica pode ser relacionada, na maioria das vezes, com os avanços tecnológicos (JOHNSON-SMITH, 2005), a ficção fantasia pode ser definida como

[...] uma narrativa auto-coerente que, quando definida em nossa realidade, conta uma história que é impossível no mundo como o percebemos; quando definido em um Outro Mundo ou Mundo Secundário, esse outro mundo será impossível, mas as histórias ali estabelecidas serão possíveis nos termos do outro mundo. (CLUTE; GRANT, 1997,

P.338)²⁶ Tradução das autoras.

Mais genericamente esses dois subgêneros provenientes do gênero de Ficção também podem ser diferenciados como:

[...] Ficção científica assume que o universo opera de acordo com certas leis naturais, mesmo que elas sejam, por vezes, leis sobre as quais ainda temos que aprender, fantasia e horror são semelhantes ao assumirem o contrário. Existem alguns elementos nos mundos da fantasia que não são inteiramente racionais e muitas vezes não obedecem ao que pensamos como lei natural. (D'AMMASSA, 2006, p. 5). Tradução das autoras ²⁷

A partir disso o foco passa a se inclinar mais especificamente para o gênero de Ficção Fantasia, evidenciando um de seus subgêneros de modo a se aproximar ao máximo de uma ambientação narrativa comum ao público alvo. A Fantasia Urbana ou Fantasia Moderna, se torna uma das bases da história a ser desenvolvida para a produção do *teaser*, e é conceituada pelos autores (Op.cit, p. 975) como “[...] textos onde fantasia e o mundo mundano se cruzam e se entrelaçam através de um conto que é significativamente sobre uma cidade ‘real’²⁸ ou, de acordo com Card (1990, p.5) é “[...] o tipo de história onde algo mágico acontece num ambiente familiar e de alta tecnologia”.

Entretanto, existem também autores que assumem a Fantasia Urbana como um gênero da ficção mais relacionado com o Horror. Segundo Martin e Dozois (2012), a Fantasia Urbana atualmente representa um gênero literário muito mais ligado à reprodução da vida noturna nas cidades, com uma atmosfera pesada, miserável e degenerada que envolve os já conhecidos seres fantásticos quase sempre retratados em obras desse gênero, como vampiros, lobisomens, zumbis, espíritos, demônios e entre outros que os autores se referem como “criaturas da noite” e que foram mais bem consolidados culturalmente por histórias de horror criadas por autores renomados como Bram Stoker, Edgar Allan Poe e H.P. Lovecraft.

Criaturas fantásticas como as mencionadas pelos autores são comumente utilizadas nesse gênero, estando a história ligada ao horror ou não, e são provenientes de expressões culturais desenvolvidas de diversas formas com o passar do tempo, algo comum dentro de histórias fantásticas visto que “os mitos, crenças, e as práticas preferidas por uma cultura ou grupo de culturas encontrarão seu caminho para as narrativas dessas culturas onde elas podem

²⁶ “A fantasy text is a self-coherent narrative which, when set in our reality, tells a story which is impossible in the world as we perceive it; when set in an Otherworld or Secondary World, that otherworld will be impossible, but stories set there will be possible in the otherworld's terms”.

²⁷ “Generally, then, whereas science fiction assumes that the universe operates according to certain natural laws, even if they are sometimes laws about which we have yet to learn, fantasy and horror are similar in that they assume quite the contrary. There are some elements in the worlds of fantasy that are not entirely rational and often do not obey what we think of as natural law.”

²⁸ “UFs are normally texts where fantasy and the mundane world intersect and interweave through out a tale which is significantly about a real city”

ser reforçadas, criticadas, ou simplesmente reproduzidas²⁹” Tradução das autoras (TURNER, 2003, p.89).

Esse conjunto de expressões culturais tão importantes para o desenvolvimento da Ficção Fantástica e Fantasia Urbana é identificado como o folclore, que pode ser conceituado como um

[...] conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social. Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade. Ressaltamos que entendemos folclore e cultura popular como equivalentes, em sintonia com o que preconiza a UNESCO. A expressão cultura popular manter-se-á no singular, embora entendendo-se que existem tantas culturas quantos sejam os grupos que as produzem em contextos naturais e econômicos específicos. (COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE, 1995, p.1).

Dessa maneira é possível compreender que existem diversas manifestações culturais ao redor do mundo, visto o entendimento de que a cultura popular pode ser entendida como o “saber do povo”, de acordo com Cavalcanti (2002), onde o conceito de folclore se estende pelas diversas “formas de conhecimento expressas nas criações culturais, dos diversos grupos de uma sociedade” (Ibid., p.1). A autora afirma ainda que “folclore/cultura popular e cultura de elite opõem-se, ainda que de modo complementar” (Ibid., p.2) o que, dessa forma, pode entrar em contato com o conceito marginalizado das histórias de Fantasia Urbana definidas anteriormente por Martin e Dozois (2012), enxergando esse subgênero de Fantasia muito atrelado ao folclore utilizado em obras definidas como tal, muito embora não seja uma regra que tais elementos da cultura popular sejam retratados dessa forma, como será visto posteriormente.

Dentro do conceito de folclore pode se enxergar a presença dos mitos e lendas que envolvem narrativas antigas as quais misturam, relacionam e explicam fatos da realidade, misteriosos ou não, e origem da existência humana fazendo uso de figuras heroicas, forças e seres sobrenaturais como por exemplo o Boitatá e o Curupira, criaturas presentes no folclore brasileiro (GUILLOUSKI et al, 2012).

Como já mencionado, o folclore, como conjunto de expressões culturais particulares de cada comunidade ou grupo dentro da sociedade, apresenta também seres fantásticos próprios de origens diferentes ao redor do mundo, como o mito das fadas para a mitologia céltica ou da cobra grande para o folclore brasileiro. Entretanto, de acordo com Cascudo (2001), a partir de influências de outras culturas, a miscigenação dessas narrativas é uma realidade que pode afetar a interpretação original das lendas e até gerar diferentes níveis de relevância sobre a comunidade da qual faz parte, a exemplo do Brasil, onde o folclore se difundiu com a mistura

²⁹ “For now, however, we need to be aware that the myths, beliefs, and practices preferred by a culture or group of cultures will find their way into those cultures’ narratives where they can be reinforced, criticized, or simply reproduced.”

da cultura indígena, africana e portuguesa.

O português, batendo todo o Brasil com seus sapatões de bandeirante, carregava, em maior percentagem, seus mitos, herança inarredável e perpétua. Os mitos verdadeiramente "gerais", que se mantêm com as linhas mestras, são de origem peninsular. Nenhum Saci-Pererê, ignorado no norte ou nordeste, nenhum Caapora, pouco definido em São Paulo e Minas Gerais, pode aceitar o desafio de medir-se com o Lobisomem que trota, cada sexta-feira, por todos os estados do Brasil. [...] Os mitos portugueses, ou por eles trazidos, têm direito às prerrogativas do domínio. (Ibid., p.50)

Segundo Breguêz (2002), essa influência maior de certas culturas sobre outras pode ser explicada pela distinção social imposta entre elas, onde a cultura erudita, formada por grupos que possuem poder na sociedade, é considerada mais avançada e a cultura popular mais rústica. O autor também sugere essa distinção pelo fato de a cultura erudita ser imposta a partir dos produtores para os consumidores, o que se estende aos meios de comunicação que representam uma ferramenta muito importante de formação cultural com a qual as gerações mais antigas podem difundir e manter vivas suas experiências, símbolos, valores e mitos.

Dessa maneira, a representação do folclore a partir de obras de Fantasia Urbana que se utilizam dessa variedade de seres mitológicos pode ser amplamente reconhecida na mídia global, sendo retratada de diversas formas e se tornando bastante conhecida e popular tanto no cinema como na literatura, gerando inclusive franquias milionárias como Percy Jackson e Harry Potter.

O mundo de Percy Jackson se encaixa no conceito de fantasia urbana ao mesclar figuras e conceitos de diversas mitologias (Gregas, Romanas, entre outras) com o mundo que os personagens principais vivem, no caso o século XXI, utilizando de criaturas mitológicas como o Minotauro e afins. Já no caso de Harry Potter, se trata das aventuras de um garoto que descobre ser um bruxo e passa a estudar numa escola de magia e bruxaria, tendo contato não só com a sociedade bruxa como também com seres mitológicos como Centauros e outros, harmonizando tudo isso com a convivência entre os "trouxas", nome apresentado na história para se referir aos humanos que não são bruxos.

O que há de comum entre as duas obras é que o mundo em que os personagens da história estão inseridos é apresentado como a terra, a sociedade, países e demais elementos culturais que cercam a realidade como a se conhece, dando a entender que a história se passa no mesmo mundo em que os leitores vivem. Porém, é adicionado a isso a existência de situações e seres fantásticos que coexistem no mundo junto dos seres humanos comuns e de alguma maneira são "escondidos" através do uso de algum tipo de magia ou simples comedimento, e geralmente é essa a explicação para a possibilidade da existência de elementos fantásticos no mundo em que os leitores também habitam.

Figura 24 - Ilustração oficial da série de livros Harry Potter e Cena de Percy Jackson e o Ladrão de Raios.



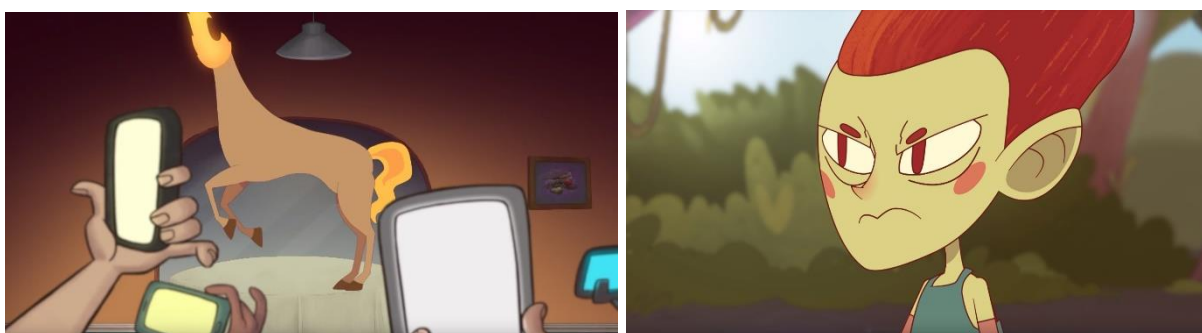
Fonte: Site Plugcitários, disponível em: <<http://plugcitarios.com/blog/2013/07/25/ilustracoes-ineditas-da-saga-harry-potter/>>

Fonte: Site Worst Previews, disponível em: <<http://www.worstpreviews.com/review.php?id=1424>>

Nas animações também é possível observar diversos exemplos referentes ao gênero de fantasia urbana que se utilizam de mitos e lendas provenientes de vários locais, como as séries animadas Além da Lenda, A Vida e as Aventuras de Juniper Lee, Gravity Falls, Steven Universe e vários outros.

Num tema mais ligado ao folclore brasileiro, a série animada “Além da Lenda” tem o objetivo de apresentar a visão dos seres míticos da cultura brasileira sobre a sociedade atual, na qual estes não são mais lembrados. A história do seriado expõe o lado vivido por esses seres e como os mesmos passam por situações que contradizem suas naturezas e precisam da ajuda de um terapeuta para lidar com tais problemas.

Figura 25 - Cenas do trailer da série de animação Além da Lenda.



Fonte: Canal Além da Lenda no Youtube, disponível em: <<https://goo.gl/GDQuiA>>

Na série “A Vida e as Aventuras de Juniper Lee” o enredo gira em torno da habilidade de Juniper de interagir tanto com o mundo humano, quanto o mundo mágico, equilibrando sua vida de adolescente comum, envolta no ambiente da família, escola e amigos, com a vida de guardiã. Durante a série é possível notar a mistura de temas de fantasia com cenas do cotidiano urbano no mundo moderno, como por exemplo o fato de que diversos trabalhos são exercidos por criaturas mitológicas.

Figura 26 - Cenas da série de animação A Vida e as Aventuras de Juniper Lee



Fonte: Site IMDB, disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0419348/mediaviewer/rm2385597952>>

Fonte: Site IGN, disponível em: <<http://www.ign.com/boards/threads/cartoon-network-mma-3-juniper-lee-vs-numbuh-5-abigail-lincoln.454749242/>>

No caso da animação “*Gravity Falls*” se tem a história de dois irmãos e seu tio avô que investigam durante o período de suas férias de verão os mistérios de uma cidade imaginária chamada *Gravity Falls*, onde eles encontram diversos seres fantásticos, itens e situações mágicas que se misturam com a sua realidade moderna. A exemplo, pode-se identificar a figura de um gnomo na Figura 27, uma criatura mitológica europeia.

Figura 27 - Cenas da animação Gravity Falls



Fonte: Site Gravity Falls Wikia, disponível em:

<http://gravityfalls.wikia.com/wiki/File:S1e9_the_gang_going_in_time.png>

Fonte: Site What The Fangirl, disponível em: <<http://whatthefangirl.com/2015/03/23/gravity-falls-s1e1-trust-me/>>

Mais do que uma ligação imediata com o público através da fantasia urbana, a pesquisa também busca se aproximar de sua audiência de maneira não complexa, ao passar mensagens de forma alegórica, através de metáforas. A partir disso, Guttenplan (2005, p.12) entende metáfora como um “Fenômeno do significado”, este significado geralmente é apresentado a partir de situações além da situação original, que pode ser aplicada em qualquer tipo de linguagem. Ademais, Lakoff e Johnson (2003) apontam que as metáforas são grande influência

na percepção dos receptores das mensagens que se passam numa obra, o que se interliga facilmente com as propostas de narrativas de Fantasia Urbana ligadas aos elementos folclóricos.

O mito também é uma narração que explica os fatos da realidade, os fenômenos da natureza, os mitos são bastante simbólicos, são histórias carregadas de metáforas. Neles aparecem Deuses, seres sobrenaturais, heroínas, heróis, etc. O mito nos fornece mensagens profundas sobre nossa própria experiência humana. (GUILOUSKI et al, 2012, p. 2-3).

Martin (2005, p. 93) afirma que metáfora, mais especificamente em linguagem cinematográfica é a “[...] justaposição por meio de duas imagens que, confrontadas na mente do espectador, irão produzir um choque psicológico, choque este que o diretor quer exprimir do filme”. Mais a frente o autor divide metáforas em três grupos: As Metáforas Plásticas, a qual representa uma situação ou sentimento através do uso de imagens, Metáforas Dramáticas, onde sua compreensão é necessária para a “condução ou compreensão do enredo”, e por fim Metáforas Ideológicas, as quais tem como finalidade “fazer brotar na consciência do espectador uma ideia cujo alcance ultrapassa largamente o quadro de ação do filme, implicando uma tomada de posição mais vasta sobre os problemas humanos”, (MARTIN, 2005, p. 94 -95) sendo as últimas aquelas que serão utilizadas no desenvolvimento dos personagens e o enredo base do *teaser*.

No filme “A Lista de Schindler”, por exemplo, pode-se observar o uso da Metáfora Ideológica através da personagem da menina do casaco vermelho. Esta que chama atenção no filme não apenas por ser uma das únicas partes do filme que não é preto e branco, mas pela mensagem que o diretor quis passar. Onde a cor simboliza vida e sua ausência no filme é proposital, ao ver cor na criança dá ao espectador esperança. No entanto, o sentimento é logo subvertido com a morte da menina. A situação vista pelo personagem principal que é fundamental para a mudança nas ações do protagonista, acaba por atingir o público também, diferente de Schindler, o público deve entender que não se pode esperar que algo de tamanha violência ocorra para se tomar uma decisão, ou mudar o curso de vida (OBVIOUS, 2015). Desta forma, a metáfora atingiu diversos problemas humanos de cada espectador da mídia.

Figura 28 - Cena do Filme A Lista de Schindler



Fonte: Site Obvious Mag, disponível em: <http://obviousmag.org/palavra_a_paquelavra/2015/o-que-nos-diz-a-menina-do-casaquinho-vermelho.html>

Como mencionado anteriormente, o público alvo em questão é de grande importância para a escolha do gênero de ficção a ser aplicado, pois para construção da premissa da série de animação e o *teaser* a ser desenvolvido serão utilizadas metáforas relacionadas a criaturas de diversas mitologias para o entendimento de assuntos mais complexos como a discriminação, sexualidades e gêneros componentes da comunidade LGBTQ+, sem a necessidade de entrar em discussões mais aprofundadas com pessoas de pouca idade, ou seja, transmitir a mensagem de forma lúdica.

Um exemplo disso pode ser visto na série de animação “*Steven Universe*”, anteriormente referida, que apresenta a homossexualidade de suas personagens de forma simples e realista sem precisar partir para concepções comuns sobre sexualidade. No caso dessa animação, existem seres extraterrestres conhecidas como “*Gems*” que são nomeadas a partir das pedras preciosas que se localizam em alguma parte de seus corpos.

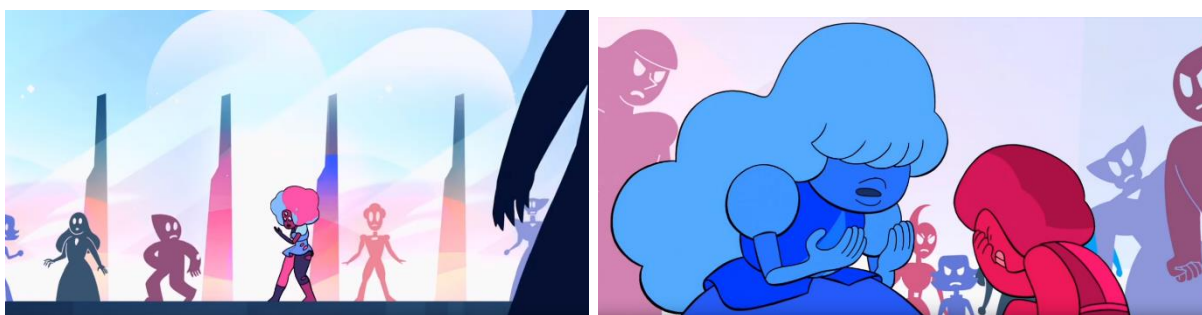
As gemas representam quem esses seres extraterrestres realmente são e seus corpos humanoides são somente a materialização física da pedra, tanto que é comum terem a cor da pele bem próxima da cor da pedra e se esta for despedaçada a *Gem* morre. Ao contrário do que acontece quando seu corpo, a materialização física, é machucado pois a *Gem* irá somente sumir e depois retomar sua forma.

A partir disso existe o conceito de fusão entre as *Gems* que tem a necessidade de contato físico para acontecer e numa transformação em forma de luz resultarem numa pedra diferente. É nesse contexto que surge a análise sobre a personagem Garnet, que é uma das protagonistas da série e é na verdade a fusão entre as personagens Rubi e Safira, já mencionadas anteriormente. A situação da metáfora se dá pelo fato de que dentro da sociedade desses seres extraterrestres, a fusão entre *Gems* diferentes é considerada algo imoral, criminalizado,

subversivo e até passível de punições, de maneira que a maioria das *Gems* sequer sabem da possibilidade de fusão entre gemas diferentes, pois o normal é que, por exemplo, duas Safiras ou duas Rubis se fundissem e nunca uma Safira e uma Rubi.

Dessa maneira, durante o episódio “A Resposta”, que faz parte da segunda temporada da série, é apresentada à audiência como se deu o primeiro contato de Rubi e Safira. Durante a narrativa é explicado que as duas se deram bem desde o início e a fusão entre elas aconteceu de maneira inesperada porém também irrefreável e na presença de muitas outras *Gems*, de forma que ela, agora Garnet, foi imediatamente acusada de ser uma aberração, o que a fez fugir do local e se isolar. A partir dali a personagem conseguiu retornar a forma de Safira e Rubi, mas a fusão entre elas, ou seja, Garnet, se tornou sua nova forma dali para frente.

Figura 29 - Cenas do episódio “A resposta” da série animada “*Steven Universe*”.



Fonte: Youtube, disponível em: <<https://goo.gl/7xf9R8>>

Dessa maneira, é possível notar que a fusão entre essas *Gems* é considerada na série como uma espécie de casamento entre seres que não “poderiam” ficar juntos por conta da estrutura social de sua civilização, o que se assemelha diretamente com as relações homossexuais e o casamento entre pessoas do mesmo sexo na realidade atual. De acordo com o que é explanado durante o episódio, a fusão entre Safira e Rubi, Garnet, é objetivamente simplificada como a representação do amor das duas personagens que as tornam um só ser mais forte que as *Gems* comuns, emocionalmente estável e feliz consigo mesmo.

A partir de todo esse levantamento fica perceptível como se dá o uso do folclore nas narrativas fantásticas de fantasia urbana que conseguem se relacionar com seu público a partir da vida moderna e comum à sua audiência, além da importância da disseminação dos mitos e lendas que representam culturas atualmente bastante miscigenadas para que estes sobrevivam com o passar do tempo dentro da sociedade e possam continuar a expressar simbolismos e metáforas a partir de suas explicações fantásticas para situações reais. Assuntos esses fundamentais para a compreensão do desenvolvimento do projeto em questão que será tratado em seguida.

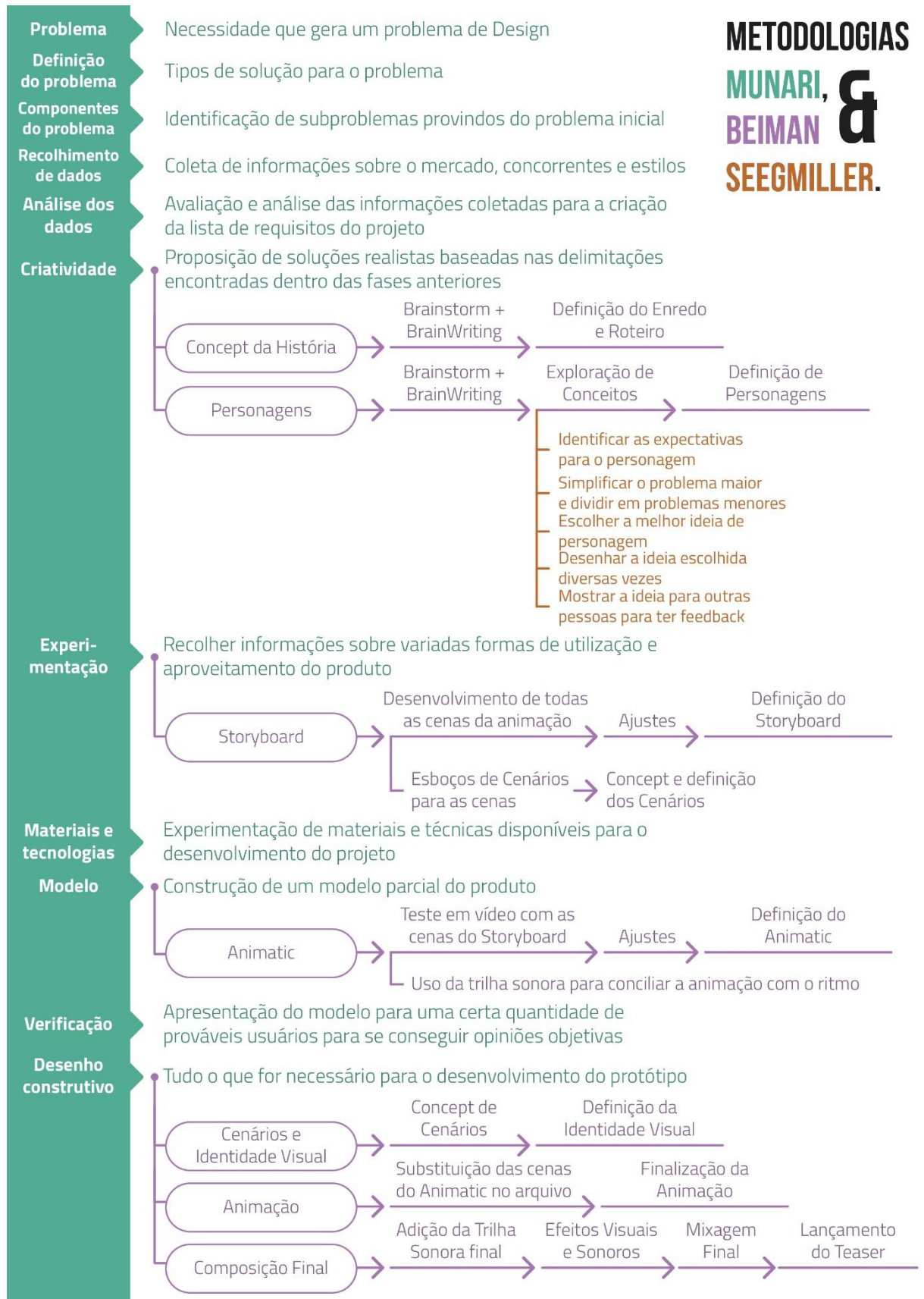
3 DESENVOLVIMENTO DO TEASER DA SÉRIE ANIMADA “QUEBRA FEITIÇO”

Para o desenvolvimento do *teaser* da série animada “Quebra Feitiço” foram selecionadas duas metodologias gerais, que correspondem a metodologia do projeto de design discutida por Munari (2008) e a metodologia de produção da animação apresentada por Beiman (2017) além destas, também foram utilizadas as técnicas de Seegmiller (2008) como uma ferramenta auxiliar na fase criativa do projeto. Tais metodologias fundamentais foram escolhidas não só pela boa compatibilidade entre ambas como também pela afinidade que as autoras possuem ao lidar com elas. Ademais, diversas outras técnicas mais específicas foram empregadas no desenvolvimento de cada etapa do projeto e serão melhores explanadas no decorrer de suas execuções.

Na Figura 30 é possível visualizar um infográfico referente às adaptações feitas pelas autoras nas metodologias mencionadas, onde o “esqueleto” de ambas foi ajustado e harmonizado de acordo com as necessidades previstas para o desenvolvimento do projeto. No que se refere a metodologia de Munari (2008), somente foi trocado a ordem das etapas de “Materiais e Tecnologias” e “Experimentação” para que a sequência das fases apresentadas por ele ficasse mais fluída em contato com a outra metodologia.

Com relação a metodologia de Beiman (2017) é perceptível que sua extensa gama de etapas foi bastante simplificada em vários aspectos, como por exemplo na retirada da etapa de Tratamento, *Pitch*, entre outras, não só por se tratar de uma produção de baixo orçamento com prazos bastante curtos, mas também pelo fato de ser um projeto acadêmico focado mais especificamente no desenvolvimento de um *teaser* para uma série animada hipotética.

Figura 30 - Infográfico apresentando as metodologias utilizadas no projeto.



Fonte: Munari (2008), Beiman (2017) e Seegmiller (2008). Adaptado pelas autoras.

3.1 PROBLEMA

Archer (1967 apud MUNARI, 2008, p. 39) afirma que o problema se origina a partir de uma necessidade, ou seja, o problema de design parte da insuficiência ou inexistência de um produto ou serviço numa determinada situação. Assim, o problema identificado no projeto em questão diz respeito a escassa representatividade LGBTQ+ nas séries de animação infantis, pois em sua grande maioria tais temáticas não são abordadas e, quando são, geralmente se tratam de séries animadas para maiores de idade que em grande parte reforçam estereótipos pejorativos com relação aos membros desse grupo minoritário.

3.2 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

De acordo com Munari (2008), neste momento se define a necessidade do público alvo, de modo a compreendê-lo como um todo, limitando a atuação do projeto. Para a produção deste limita-se ao desenvolvimento do *teaser* de uma série de animação representativa acerca da comunidade LGBTQ+, do gênero de fantasia urbana, para o público de 11 a 13 anos, como foi definido no primeiro capítulo.

3.3 COMPONENTES DO PROBLEMA

Nessa etapa o problema tem de ser dividido em diversos subproblemas de modo que seja possível colocar cada um deles em evidência e tomar conhecimento de suas possíveis soluções individualmente. Mesmo que alguns dos resultados encontrados não sejam compatíveis entre si, o designer deve conciliá-los com base numa coordenação criativa (MUNARI, 2008, p. 36 – p. 38). Dessa maneira foram identificados os seguintes componentes:

- Caracterização do Público Alvo;
- Análise de animações ocidentais com personagens LGBTQ+;
- Análise de estereótipos sobre a comunidade LGBTQ+ em animações ocidentais;
- Entrevistar pessoas LGBTQ+ para auxiliar no processo de criação do roteiro do *teaser*;
- Identificação e estudo de estilos de ilustração de séries de animação para o público escolhido;
- Definição de requisitos do projeto;
- Composição de personagens e cenários para o *teaser* com base nos dados coletados;

- Composição da identidade visual da série.

A partir destes componentes se tornou possível delimitar e guiar o processo de coleta de dados, onde foram recolhidos elementos visuais e de narrativa para composição do *teaser* da série de animação e sua identidade visual.

3.4 COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Nesta fase se inclui a pesquisa de mercado, coletando informações de produtos semelhantes ao que o pesquisador tem em vista (MUNARI, 2008, p. 40); Em seguida, os dados recolhidos são averiguados tecnicamente, e levando em conta a estética apenas ao término dessa averiguação (MUNARI, 2008, p. 42). Durante este momento a pesquisa se focou na reunião e análise do público alvo e dos concorrentes do problema, partindo do estudo da faixa etária escolhida em relação ao público, para chegar ao estilo e a abordagem de outras séries de animação sobre os temas da pesquisa em questão. Parte desta pesquisa já foi iniciada durante o segundo capítulo, neste momento serão analisadas temáticas relacionadas especificamente com a produção de séries de animação.

3.4.1 Público Alvo

O público de 11 a 13, como exposto na introdução desta pesquisa, foi definido como público alvo, essa escolha aconteceu com base na compreensão de que nesta fase a aceitação dos grupos fora da família cresce consideravelmente (WRIGHT, 2005, p. 52), consequentemente também é a idade com a qual o *bullying* homofóbico se torna mais presente. Estas também são idades com as quais geralmente se caracteriza como o começo da puberdade e da adolescência, desta forma o começo da compreensão das noções de sexualidade.

Aos 11 anos as crianças têm uma capacidade de compreensão inicial de ética e justiça, como estas compreensões ainda estão em desenvolvimento é possível introduzir o pensamento crítico sobre questões como o preconceito com diversos grupos, através da discussão de eventos atuais e esperar a compreensão da situação com julgamentos de certo e errado, pois Wright (2005, p. 52) também afirma que “eles precisam de orientação para estabelecer metas pessoais, avaliar crescimento e realizações e discutir problemas sociais e pessoais³⁰”. (Tradução das

³⁰ “They need guidance in setting personal goals, evaluating growth and achievement, and discussing social and personal problems.”

Autoras)

Aos 12 anos é possível notar o senso de moral se desenvolvendo, este já influenciado pelas experiências e pelas discussões nas quais observou ou participou. Nesta fase da vida as crianças também buscam por heróis em diversas mídias, tendo em vista que estes são muitas vezes construídos a partir de elevadas morais (WRIGHT, 2005, p.52).

Aos 13 anos as crianças têm um “conhecimento sofisticado dos problemas do mundo e bom senso de ética” (WRIGHT, 2005, p.53). Eles tendem a ter uma visão idealista e questionadora do mundo, e se sentem capazes de pensar por si mesmos. Desta forma este momento pode ser usado para a apresentação de temas mais complexos relacionados a preconceitos, podendo deixar de lado metáforas e discutir assuntos, como discriminação e aceitação, de forma mais direta.

No entanto, embora o sistema de classificação indicativa brasileira, previamente mencionado durante o segundo capítulo, não entenda o grupo de 11 a 13 anos como um público só, é possível partir da classificação capaz de abranger os temas a serem discutidos e incluir boa parte do público alvo, esta sendo a classificação de 12 anos. Mesmo que ainda não caiba a discussão aberta de quaisquer tipos de preconceitos para a faixa etária de 12 anos de idade, ainda é possível usar de metáforas simples para a discussão do assunto, bem como outras situações relacionadas à comunidade LGBTQ+, tendo em vista que mesmo em plataformas de *streaming* com conteúdos *on demand* como o Netflix, Crunchyroll e Amazon Prime a classificação indicativa é presente.

Figura 31 - Classificação indicativa do desenho Hora de Aventura



Fonte: Site Netflix, disponível em: <netflix.com/hora-de-aventura/>

Entretanto, plataformas como o Youtube e *Daily Motion*, previamente entendidas como também difusoras de conteúdos de animação, apenas apresentam restrição com relação a idade,

se o conteúdo apresentado contemplar suas diretrizes de consumo para público maior de idade, no caso do Brasil este é tomado como 18 anos.

Figura 32 - Restrição de idade em vídeo da plataforma Youtube



Fonte: Site Notícias UOL, disponível em: <<https://noticias.bol.uol.com.br/ultimas-noticias/entretenimento/2013/04/02/apos-retirar-video-do-porta-dos-fundos-do-ar-youtube-coloca-restricao-no-acesso.htm>>

De forma complementar as informações anteriormente expostas, foi desenvolvido um questionário a respeito dos interesses e preferências de crianças (pertencentes ao público alvo) em relação à visualidade e narrativa de animações de grande popularidade (APÊNDICE A). Porém, o local para aplicação do questionário, inicialmente disponível, não se pronunciou oficialmente com a resposta até o momento final do desenvolvimento da coleta de dados, entretanto, extraoficialmente foi negado o acesso das pesquisadoras para coleta dos dados. Infere-se que a temática do trabalho (animação representativa ao público LGBTQ+) tenha causado estranheza e intimidação aos gestores responsáveis pelo local.

Dessa forma, apenas as entrevistas com o público LGBTQ+ foram realizadas com o propósito de extrair elementos que pudessem compor o *teaser* da animação.

3.4.1.1 Entrevistas Com Público LGBTQ+

Em conformidade com o tópico de componentes do problema, foram aplicadas entrevistas a partir de questionários com pessoas que fazem parte da comunidade LGBTQ+, já que não seria prudente fazer uma abordagem mais específica com as crianças.

Foram entrevistadas 10 pessoas de 18 à 37 anos durante o mês de agosto de 2018. No primeiro momento foram efetuadas perguntas relacionadas à história de vida das pessoas, no âmbito de suas identidades de gênero e expressões sexuais, e no segundo momento foram

efetuadas perguntas acerca do entendimento da expressão “estereótipo pejorativo”, onde os entrevistados manifestavam suas interpretações.

As entrevistas no primeiro momento tiveram o papel de auxílio para construção do roteiro do *teaser*, partindo do método de história de vida, os entrevistados declararam tópicos sobre sua infância e adolescência acerca do assunto; enquanto o segundo momento teve sua pesquisa direcionada à compreensão das opiniões dos entrevistados para validação das ideias propostas no capítulo 2, e as quais serão utilizadas na análise das séries posteriormente.

As entrevistas do primeiro momento ocorreram de maneira informal, como é referido na descrição do método no capítulo 1, se propondo a apresentar e responder o questionário através de uma conversa. Foram obtidas informações relacionadas a forma com a qual a identificação na comunidade foi entendida e recebida pelos entrevistados e as pessoas ao seu redor, em que momento houve a compreensão e suas opiniões no que poderia mudar.

Foi notado que em vários casos os entrevistados ao começar a perceber sua sexualidade e gênero, não tinham qualquer entendimento do assunto. E tiveram seus primeiros contatos e referências de fontes deturpadas, que influenciaram negativamente na vida pessoal e em seus relacionamentos; em alguns casos, a existência de pessoas LGBTQ+ não chegava a ser repreendida, pelo motivo de não ser mencionada em momento algum. “[...] se eu soubesse antes que LGBTQ existe, mesmo que não seja inerentemente sexual, eu não teria tido tanta angústia pra me entender e sair do armário depois”, Len, 18 anos.

É importante ressaltar também que em algumas situações os familiares de alguns dos entrevistados inicialmente não enxergavam tantos problemas quanto sua expressão, trejeitos e gostos, mas que na escola, entre crianças de mesma idade, costumavam ser taxados como “diferentes” e, em certas ocasiões, até excluídos. “[...] Eu recebia alguns apelidos maldosos e na época eu não entendia direito o porquê, isso me deixava confuso porque eu não conseguia entender o porquê eu era diferente das outras meninas.”, Manuel, 23 anos. Além do mais, eventualmente os familiares passavam a se incomodar com o comportamento não normativo dos entrevistados conforme cresciam e, em alguns casos, tanto o ambiente escolar quanto doméstico se tornavam agressivos.

Foi observada, inclusive, a reincidência da queda das notas dos entrevistados durante o momento que começaram a se questionar sobre sua sexualidade e/ou gênero. O que era mais ou menos simultâneo às conclusões que as pessoas ao redor chegavam ao observar comportamentos que fugiam às normas esperadas, e que se baseavam em estereótipos amplamente divulgados pela mídia. Como por exemplo, meninos que não se portavam de maneira comumente entendida como masculina eram rapidamente repreendidos pelas pessoas ao seu redor com violências físicas e verbais abertamente relacionadas à sexualidade e o gênero

dos meninos, mesmo que as pessoas envolvidas tivessem compreensão acerca do tema.

Como comentado por Sávio, de 22 anos, durante a entrevista “Aos 11 anos, mudei de turno no colégio onde estudava. [...] De todos os anos que passei estudando, este foi o mais complicado, pois ser quem eu era, agir como eu agia era algo pra ser feito de chacota. Lembro de um dos meus primeiros dias de aula, quando juntaram as turmas da sexta e da sétima série. Fui o primeiro da minha turma a entrar no local onde estavam todos reunidos (a sétima série já estava toda lá) e me caçoaram bastante. Acho que foi um dos primeiros momentos que me vi completamente indefeso e questionado quanto a minha sexualidade.”

Em relação ao questionamento de estereótipos pejorativos, foi compartilhado o pensamento de que sejam ideias difundidas num meio social que os tratam – os membros da comunidade LGBTQ+ - como “vilão ou mau exemplo”, ou como um ser “vulgar” através de parâmetros sem lógica. Em alguns casos, os estereótipos pejorativos foram associados a piadas degradantes e desrespeitosas sobre a comunidade, que não os representam e os invalidam.

A partir do conhecimento comportamental e das fases de desenvolvimento do público alvo é possível compreender como o enredo do *teaser* deveria se apresentar, e delimitar os concorrentes partindo desses estilos de *storytelling*³¹ e animações para essa faixa etária.

3.4.2 Análise de Concorrentes

Conforme exposto durante a decomposição do problema, neste momento foram coletadas e analisadas produções de animações relacionadas ao público LGBTQ+ e animações voltadas para o público alvo escolhido. Em relação a estes, foram selecionadas séries animadas que mais se aproximam com o estilo de *storytelling* desejado e estilo visual, para a faixa etária em questão.

3.4.2.1 Séries com Temática Semelhante

A escolha se deu pela seleção de séries de animação mais lucrativas segundo o site IMDB (2018), que continuam a ser exibidas no Brasil durante a pesquisa, e que tenham temas ou elementos semelhantes aos buscados na pesquisa.

³¹ “É a arte e a técnica utilizada para contar qualquer tipo de história: de um filme ou uma campanha publicitária a uma informação comercial ou apresentação de uma empresa” (NUNES, 2007, p. 20)

3.4.2.1.1 *Steven Universe*

Exibida a partir de 2013 a série “*Steven Universe*” conta a história de Steven, um menino de 14 anos e suas amigas, que, assim como Steven, são seres que possuem poderes relacionados às joias. Durante a animação, como já previamente comentado, a série apresenta personagens relacionados a comunidade LGBT+, de forma não pejorativa e tem o alcance da faixa etária do público da pesquisa.

Figura 34 - Cartaz e Cena da Animação *Steven Universe*

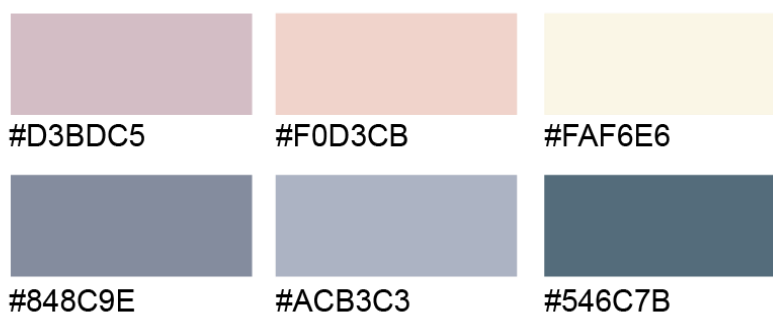
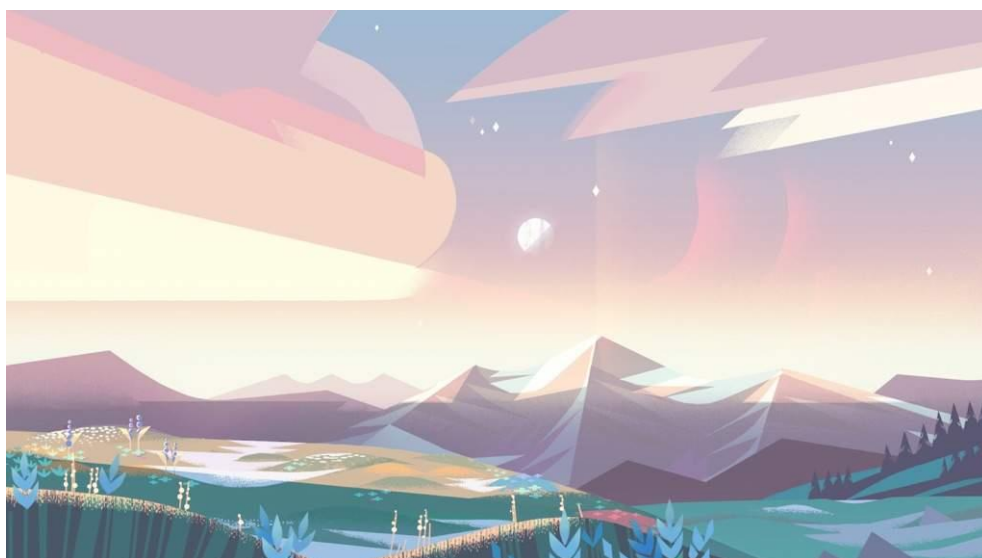


Fonte: Site IMDB, disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt3061046/>>

Fonte: Site Steven Universe Wikia, disponível em <[http://steven-universe.wikia.com/wiki/File:We_need_to_talk_Rose_Greg_Singing_\(2\).png](http://steven-universe.wikia.com/wiki/File:We_need_to_talk_Rose_Greg_Singing_(2).png)>

O estilo da série é semelhante ao de várias outras atualmente. É principalmente composto de ilustrações “cartoonizadas”, compostos por formas simples e de fácil manipulação para a animação, que conseqüentemente se tornam de baixo custo de produção. Com exceção de trabalhos mais elaborados, feitos para publicidade, a animação também apresenta, em relação a suas cores, tonalidades “chapadas” que apresentam grande variação de sombra e iluminação para definição do volume, além das linhas de contorno.

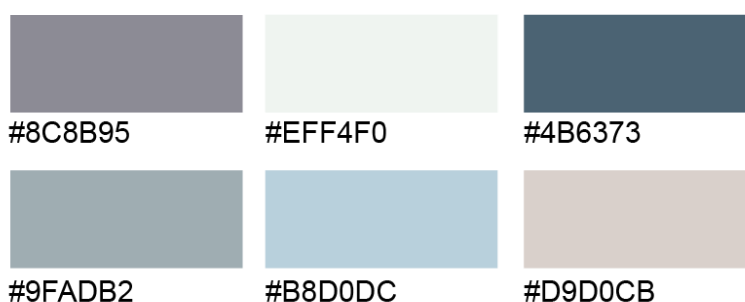
Figura 35 - Cenário de Paisagem Natural de Steven Universe e sua Paleta de Cores



Fonte: Site Amino Apps, disponível em: <https://aminoapps.com/c/steven_universe/page/blog/steven-universe-scenery/EXjx_BnuPuJkpxYx45YVbvjrK4xnwJ6GL>

No entanto, em relação ao cenário a série apresenta grande mistura de cores através da variação tonal (degradê), conforme a paleta mostrada (Figura 36). O cenário, como parte da produção que pode ser repetido diversas vezes sem variação tonal, acaba por não representar um custo muito maior dentro do ritmo de produção estabelecido para séries de animação, mesmo que se apresente de maneira mais complexa, com uma maior elaboração de cores, formas e perspectivas.

Figura 36 - Cenário Urbano de Steven Universe e sua Paleta de Cores



Fonte: Site Poly Count, disponível em: <<https://polycount.com/discussion/157520/ue4-steven-universe-beach-city-environment>>

Em *Steven Universe*, o cenário urbano pouco se diferencia da paisagem natural em relação aos tons das cores. Podendo apenas variar em relação à saturação dependendo da situação em que os personagens se encontram, suas emoções e que parte do dia. Em geral, a série através de seus cenários passa a sensação de tranquilidade e delicadeza, deixando que personagens, com linhas de contorno mais grossas, se destaquem.

3.4.2.1.2 Gravity Falls

A série conta a história de dois irmãos, Dipper e Mabel, que são enviados para passar as férias com o seu tio avô Stan na cidade de *Gravity Falls*, onde eles encontram vários segredos acerca do lugar e criaturas mágicas. A animação atinge o público alvo em questão, e se relaciona a pesquisa também ao utilizar do tema de fantasia urbana.

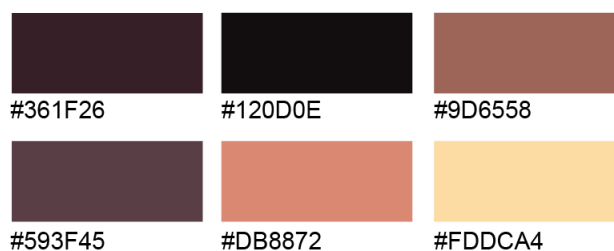
Figura 33 - Imagem Promocional da Série Gravity Falls



Fonte: Site Ubisoft, disponível em: <<https://www.ubisoft.com/en-us/game/gravity-falls>>

A animação tem um estilo semelhante à anterior, *Steven Universe*, em relação aos traços dos personagens, ainda “cartoonizados” e de fácil repetição, tornando-os também elementos de menor custo dentro do estilo de produção seriada. No entanto, apresenta maior uso de tons de marrom, amarelados, rosa e roxo, não apenas em seus personagens, mas principalmente em seus cenários.

Figura 34 - Cenário da Paisagem da Série Gravity Falls



Fonte: Site Pinterest, disponível em: <<https://www.pinterest.nz/pin/496029346432344902/>>

Boa parte das histórias de cada episódio da série tem como cenário as redondezas da casa do personagem Stan, na floresta de Gravity Falls. Mesmo durante o dia, as cores são de baixa saturação, com exceção do cenário do interior da casa e da loja. Usando tons mais escuros na apresentação da floresta e em peças publicitárias.

3.4.2.1.3 Jovens Titãs em Ação

A série se trata de uma versão descontraída da animação original Jovens Titãs, que foi ao ar dos anos 2003 à 2006. O enredo se baseia na vida dos heróis adolescentes Ciborgue, Havena, Estelar, Robin e Mutano e apresenta situações com elementos de fantasia urbana ao mesclar elementos fantásticos com o cotidiano urbano dos personagens.

Figura 35 - Cena de Jovens Titãs em Ação e Sua Paleta



Fonte: Site Cartoon Network, disponível em <<https://www.cartoonnetworkasia.com/video/teen-titans-go-reaction-video-tv-show>>

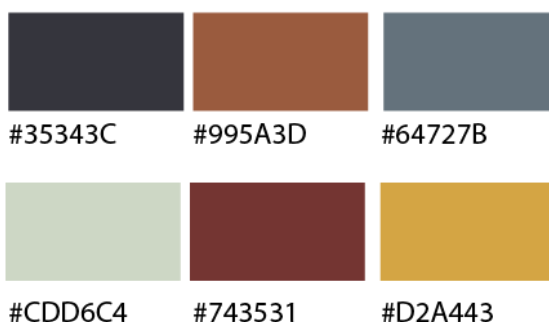
Em relação ao estilo de ilustração, a animação tem a maior variedade de cores entre os concorrentes pesquisados, e seus tons são mais quentes e saturados que a média, em contraste

com as cores dos cenários que tendem a maior parte do tempo à tons de azul e lilás. No entanto seus traços são menos sinuosos e tendem a retas que remetem ao estilo da série animada original.

3.4.2.1.4 Hora de Aventura

Hora de Aventura é uma animação americana focada no universo dos personagens principais Finn, um menino de doze anos e seu cachorro mágico Jake. A série conta com um enredo que pode se enquadrar num cenário de ficção de fantasia, com a classificação indicativa variante dependendo do episódio, mas que no geral se encaixa na idade média do público alvo proposta no trabalho em questão, além de apresentar personagens secundários que efetivamente são definidos como LGBT+.

Figura 36 - Cena de Hora de Aventura e Paleta de Cores



Fonte: Site Hidden Remote, disponível em: <<https://hiddenremote.com/2017/12/03/25ish-adventure-time-episodes-to-watch/>>

A animação apresenta um estilo de ilustração simplificado, com linhas de contorno de baixa espessura. Os personagens geralmente apresentam tonalidades únicas, sem o uso do degradê. Mesmo o cenário tem pouca variação de tom para tom, tendo suas cores separadas

com linhas de contorno na ilustração em boa parte da animação, exceto em momentos específicos, como quando durante a apresentação do nome do episódio.

Em conclusão, é possível notar certa semelhança entre as animações analisadas. Elas apresentam estilos de ilustração simples, de modo a obter o maior lucro através da repetição de elementos sintetizados. É também possível perceber o uso de tons mais sóbrios, com a repetição de tons de marrom, amarelado, roxo e rosa, principalmente em cenários, de modo que os personagens sejam o foco durante as cenas.

Embora haja um grande número de animações com tema de fantasia urbana para crianças, durante a pesquisa foram encontradas poucas animações que possuem temática LGBTQ+, mesmo que apenas por um episódio, ou com personagens secundários, para pessoas com menos de 16 e 14 anos. E quando personagens que, em tese, fazem parte da comunidade LGBTQ+, são apresentados para essa faixa etária, em sua maioria tem sua base em estereótipos pejorativos e apenas recentemente começa-se a observar mudança neste cenário.

3.4.2.2 Análise de Séries de Animação com Personagens LGBTQ+

Conforme o exposto durante os componentes do problema, é necessária a análise de séries de animação que apresentam personagens LGBTQ+ em seus enredos. No entanto, a maioria das séries que se enquadram neste requisito não pertencem ao público de 11 a 13 anos, necessitando a busca de animações seriadas para pessoas de maior idade. Neste momento as animações são separadas entre representativas e, com estereótipos pejorativos, de acordo com a forma que utilizam o *storytelling* de seus personagens.

3.4.2.2.1 Séries com Personagens Representativos

A série animada “*Rick and Morty*” é uma das mais recentes a apresentar um personagem principal como LGBTQ+. Criada em 2013, com a faixa etária do público alvo de no mínimo 16 anos, ela começa com os personagens principais Rick, um cientista que se considera a pessoa mais inteligente de vários universos, e Morty, seu neto adolescente com o qual viaja no espaço e através de portais para outras realidades. Durante uma das viagens da dupla e a irmã de Morty, Summer, Rick encontra uma antiga namorada, Unity, uma alienígena capaz de criar uma consciência coletiva invadindo a mente de planetas inteiros. Enquanto consciência coletiva de um planeta todo, Rick e Unity retomam o relacionamento através de todas as pessoas “assimiladas”, sem diferenciação de gênero, deixando evidente a pansexualidade de Rick. A qual mais a frente foi admitida durante entrevistas com produtores e animadores.

Figura 37 - Cena da animação Rick e Morty



Fonte: Site Rick and Morty Wikia, disponível em:
 <http://rickandmorty.wikia.com/wiki/File:S2e3_pansexual_rick.png>

A orientação sexual de Rick nunca havia sido discutida até aquele momento, sabia-se apenas que o personagem teve um relacionamento com a mãe de sua filha e as abandonou em algum ponto, deste modo não havia abertura para qualquer tipo de comentário construtivo ou não em relação ao tema. No entanto, mesmo durante e após o episódio, a situação não foi levada como uma piada ou problema para nenhum dos personagens, deixando a impressão de normalidade diante às circunstâncias.

Já a série animada “Os Simpsons”, ao mesmo tempo em que traz pequenos preconceitos e estereótipos sobre várias comunidades, também chega a oferecer personagens diversos. No episódio “*Flaming Moe*”, por exemplo, são apresentados personagens que se mostram parte dos estereótipos a serem discutidos no tópico seguinte, porém tem o foco nos personagens LGBT+ que estão fora do padrão.

Figura 38 - Cena do episódio Flaming Moe



Fonte: Site Parou Tudo, disponível em: <<http://paroutudo.com/2011/simpsons/>>

Quando Smithers não consegue entrar numa boate gay por não se encaixar no padrão de beleza do local, o personagem cria uma parceria com o dono do “Bar do Moe”, e juntos desenvolvem um lugar para pessoas LGBTQ+ fora do padrão. A partir deste momento nota-se a presença de diversos figurantes que não se encaixam nos estereótipos comumente atribuídos a pessoas da comunidade, cada um com personalidades e formas diferentes.

No entanto, ao partir para uma faixa etária ainda mais jovem, é comum utilizar de metáforas para atingir o objetivo de trazer a comunidade LGBTQ+ para o público mais jovem, como é o caso da animação Meninas Superpoderosas de 2016. Um *reboot* da série original, com estilo e temas mais modernos. Por exemplo, durante o episódio “*Horn Sweet Horn*”, usa-se a metáfora de um animal, um potro, que se diz um unicórnio, e que tenta através da ciência do Professor, se tornar inteiramente um unicórnio, o que o torna uma clara metáfora para pessoas transgênero, que passa a mensagem de aceitação e questiona o que define cada pessoa como ela é, de forma lúdica.

Figura 39 - Cena de Horn Sweet Horn



Fonte: Site Pinterest, disponível em: <<https://www.pinterest.ca/pin/554927985325381119/>>

Enquanto foram encontradas animações que podem ser classificadas como representativas, que apresentam não apenas personagens LGBTQ+, mas estes em posição de destaque mesmo que por apenas um episódio, estas ainda se encontram em minoria em animações de todas as faixas etárias, principalmente do público em questão da pesquisa.

3.4.2.2.2 Séries com Estereótipos Pejorativos

Enquanto é possível encontrar diversos personagens representativos em séries de animação para a faixa etária de 11 a 13 anos, é de maior facilidade encontrar séries com personagens LGBTQ+ que partem de estereótipos pejorativos. Com base nas entrevistas e no

referencial teórico apresentados anteriormente, tendo o entendimento do que é considerado pejorativo, aqui foram catalogadas estas representações em séries de televisão, plataformas de *streaming* e *on demand*, partindo dos critérios de vestuário, comportamento/trejeitos e aparência física dos personagens LGBT+, conforme exposto no quadro 4.

Quadro 4 – Quadro de Estereótipos Pejorativos;

Título da Série	Temporada(s) e Episódio(s)	Comportamentos Observados em Séries com Personagens LGBT+
Allen Gregory	“Pilot” 1ª Temporada, episódio 1	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem homossexual se comporta de forma intrusiva; • Personagens se referem à um personagem homossexual masculino com palavras do gênero feminino; • Personagem homossexual se recusa a ouvir o personagem heterossexual quando este declina seus avanços românticos.
American Dad	“Barriga de Aluguel” 3ª temporada, episódio 7	<ul style="list-style-type: none"> • Personagens homossexuais masculinos lutam como se fosse uma dança elaborada; • Personagens andam e agem de forma excessivamente feminizada, segundo os padrões da sociedade; • Voz propositalmente aguda; • Academia e um corpo padrão são prioridades na vida dos personagens homossexuais.
American Dad	“Dear Queearest” 4ª temporada, episódio 19	<ul style="list-style-type: none"> • Personagens andam e agem de forma feminizada; • Personagem homossexual excessivamente dramático; • Personagem homossexual obcecado com musicais da Broadway.
A Vaca e o Frango	“Buffalo Gals” 2ª temporada, episódio 7	<ul style="list-style-type: none"> • Personagens femininas homossexuais se comportam de forma invasiva e agressiva com pessoas de fora de sua comunidade.
As Told By Ginger	“Butterlies are Free” 3ª temporada, episódio 47	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem masculino homossexual usa gravata rosa, usa maquiagem e tem voz propositalmente aguda.
Big Mouth	“Am I Gay?” 1ª temporada, episódio 3	<ul style="list-style-type: none"> • Personagens principais homossexuais seguem padrão físico caucasiano e de baixo peso; • Academia e um corpo padrão são prioridades na vida do personagem homossexual.
Brickleberry	“The Gay Bomb” 1ª temporada, episode 6	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem lésbica é acima do peso; • Personagem lésbica tem atributos físicos de um corpo biologicamente masculino; • Lésbica se comporta de forma sexualmente agressiva; • Personagens constantemente fazem piadas sexuais, visuais a verbais; • Personagens homossexuais masculinos com voz propositalmente aguda; • Personagens homossexuais femininos com voz propositalmente grave; • Personagem homossexual masculino excessivamente dramático; • Personagens homossexuais masculinos com roupas geralmente utilizadas por pessoas do gênero feminino.
Drawn Together	“Gay Bash” 1ª temporada, episódio 3	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem homossexual principal segue padrão físico caucasiano e de baixo peso; • Usa poucas roupas que deixam visíveis seu corpo musculoso; • Personagem excessivamente dramático; • Personagem com voz propositalmente aguda; • Personagens constantemente fazem piadas sexuais, visuais a verbais;
Fudêncio	“Gay!!” 3ª temporada, episódio 33	<ul style="list-style-type: none"> • Personagens homossexuais masculinos usam roupas tipicamente femininas; • Personagens homossexuais masculinos usam maquiagem; • Personagens homossexuais masculinos fazem uso constante de linguagem relacionada às relações sexuais;

		<ul style="list-style-type: none"> • Personagens homossexuais masculinos são sexualmente agressivos; • Personagens homossexuais masculinos tem fixação em seus relacionamentos.
Família da Pesada	“You May Now Kiss the... Uh... Guy Who Receives” 4ª temporada, episódio 25	<ul style="list-style-type: none"> • Constante uso de piadas sexuais; • Personagens homossexuais masculinos usam roupas cor de rosa e curtas.
Família da Pesada	“Um Gay da Pesada” 7ª temporada, episódio 8	<ul style="list-style-type: none"> • Trejeitos de homossexuais masculinos que lembram hábitos comumente associados às mulheres; • Piadas sexuais constantes; • Voz propositalmente aguda partindo de personagens homossexuais masculinos; • Academia e um corpo padrão são prioridades na vida do personagem homossexual; • Personagens homossexuais masculinos excessivamente dramáticos; • Personagens homossexuais masculinos em roupas cor de rosa.
Família da Pesada	“O pai de Quagmire” 8ª temporada, episódio 18	<ul style="list-style-type: none"> • Homossexualidade do personagem entra em contradição com o fato dele ser um homem; • Personagens não entendem a diferença entre homossexualidade e transsexualidade; • Personagem mulher transgênero não é entendida como uma mulher de verdade por alguns personagens; • O relacionamento entre a personagem transgênero e o personagem cis heterossexual é alvo de piadas pela própria existência; • Personagens continuam a se referir com o outro gênero à personagem transgênero; • Personagem se sente enojado e traumatizado com ter se relacionado com uma pessoa trans.
King of The Hill	“My own Private Rodeo” 6ª temporada, episódio 18	<ul style="list-style-type: none"> • Roupas comumente utilizadas por mulheres por personagens homossexuais masculinos; • Personagens homossexuais masculinos roupas curtas e apertadas; • Piadas sexuais constantes; • Personagem homossexual masculino excessivamente dramático.
Laboratório de Dexter - Amigos da Justiça	“Dial M for Monkey” 1ª temporada, episódio 18	<p>Personagem homossexual masculino apresenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movimentos que lembram de bailarinas; • Voz propositalmente aguda; • Corpo de academia.
Meninas Superpoderosas	“Tough Love” 1ª temporada, episódio 6	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem masculino com voz propositalmente mais aguda; • Traços sinuosos; • Maquiagem; • Roupas comumente utilizadas por mulheres.
Os Simpsons	“Homer’s Phobia” 8ª temporada, episódio 15	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem homossexual masculino com voz propositalmente aguda; • Homossexualidade como um problema causado pela má criação dos pais; • Personagens homossexuais masculinos excessivamente dramáticos;
Os Simpsons	“Faming Moe” 22ª temporada, episódio 11	<ul style="list-style-type: none"> • Academia e um corpo padrão são prioridades na vida do personagem homossexual; • Homens homossexuais tem atração por todos os homens sem exceção;
The Awesomes	“The Gayfather” 3ª temporada, episódio 8	<ul style="list-style-type: none"> • Personagens homossexuais masculinos com vários acessórios de cor rosa; • Personagens homossexuais brancos e loiros.
The Bondocks	“The Booty Warrior” 3ª temporada, episódio 9	<ul style="list-style-type: none"> • Personagem homossexual é um estuprador.

Fonte: Acervo das Autoras, 2018.

Durante a pesquisa se tornou notável o grande número de personagens cis masculinos em comparação aos outros gêneros da comunidade LGBTQ+. Estes em sua maioria são homens homossexuais brancos de baixo peso, com cabelo e olhos claros; raramente sendo encontrados homens e mulheres bissexuais, pansexuais, transgêneros, assexuais e outros.

Das situações que se apresentam nas animações, é possível observar uma constante quanto a heteronormatividade, quando a forma de tratar os relacionamentos homossexuais é baseada na norma de que um deve apresentar mais características ditas masculinas e outro deve apresentar mais características ditas femininas. Por exemplo, na animação “*Allen Gregory*”, no relacionamento do casal principal, um dos personagens masculinos é referido como “a madrasta” durante um diálogo do episódio Piloto. Mesmo quando esta situação se mostra mais sutil num relacionamento, as séries ainda se mostram heteronormativas quando transformam personagens homossexuais como quase do gênero oposto, não aceitando a possibilidade de que dois homens ou duas mulheres podem ter interesse uns nos outros e continuarem sendo homens ou mulheres. Como é possível observar durante o episódio “*Dear Queerest*”, da série *American Dad*, quando um dos conjugues de um relacionamento homossexual, se confunde com seu gênero quando dialogando com outro personagem.

Em adição, estas séries que mostram personagens masculinos com comportamentos geralmente ditos como femininos, em geral usam destes como parte das piadas, entendendo a feminilidade como algo degradante, principalmente para um homem.

Figura 40 - Cena da animação King of the Hill



Fonte: Site Memes Get Yarn, disponível em: <<https://memes.getyarn.io/video/6fce0959-9fbf-46f6-a239-acecbcf03fb>>

Em contradição a isso, nos casos raros de um personagem transgênero se fazer presente

numa narrativa, o gênero com o qual eles se identificam é completamente posto de lado, com os outros personagens chegando a se recusar a fazer o uso dos pronomes escolhidos pela pessoa transgênero, como é o caso do episódio que introduz a personagem Ida Quagmire na série *Uma Família da Pesada*.

Assim como personagens homossexuais masculinos apresentam comportamentos classificados pela sociedade como femininos, como gostar de dançar, cantar e ter uma certa fixação com a busca de um corpo perfeito, personagens lésbicas são comumente apresentadas como mulheres masculinizadas que não apenas agem como homens heterossexuais problemáticos, mas como se parecem com eles fisicamente. As personagens “*Buffalo Gals*” da série “*A Vaca e o Frango*” e a personagem Connie da série “*Brickleberry*”, tem fisionomias parecidas, com cabelos cortados em tamanhos curtos, grande força física, altura superior às outras mulheres, apresentam voz grossa, são agressivas e parecem estar acima do peso.

Figura 41 - Cena da animação *Brickleberry*



Fonte: Site Keck Tv, disponível em: <<https://www1.coolkecktv.pro/brickleberry-season-1-episode-6-s01e06-free-online3-v1-44169>>

Homens e mulheres homossexuais também compartilham de estereótipos pejorativos iguais, quando ambos são ditos como sexualmente agressivos com as pessoas de seu interesse, além de constantemente serem partes da criação de piadas sexuais. Foi observado que mesmo com a recorrência de personagens, ou seja, personagens que não se faziam presentes em apenas um episódio, esses ao se encontrarem em episódios que não eram especificamente sobre si, não passavam de elementos secundários ao fundo da narrativa dos outros personagens, servindo apenas para ajudar a guia-los para a conclusão de seus objetivos.

Figura 42 - Cena da animação Brickleberry, episódio "Gay Bomb"



Fonte: Site Fórum Sheerdog, disponível em: <<http://forums.sherdog.com/threads/gay-bomb-gay-frogs-wut.3470397/page-3>>

Desta forma, nos tópicos anteriores se buscou, a partir da coleta e análise de dados, ter maior compreensão de como as animações são produzidas, tanto para o público alvo, a partir de seu comportamento, e a análise das animações mais assistidas e com temas semelhantes ao projeto em questão; como para o público em geral, a partir da análise das animações de diferentes idades através do Quadro 4, e os possíveis usuários através das entrevistas e questionários. Destes se resultou a definição dos requisitos de projeto, e o tópico de criatividade que resultará no desenvolvimento do *teaser*.

3.4.3 Requisitos de Projeto

- A paleta de cores deve ser composta de matizes marrom, roxo, lilás com variação de tons e de baixa saturação em sua maioria;
- O estilo de ilustração “cartoonizado”, sem traços excessivamente realistas, deve ser prioritário;
- Deve-se abordar temáticas relacionadas à comunidade LGBTQ+ através de metáforas, mas com a clareza de personagens da comunidade na história;
- Os personagens LGBTQ+ não devem ser apenas os vilões, alívio cômico ou personagens secundários;
- O *teaser* deve conter outras sexualidades e/ou expressões de gênero além de homossexual e cis;
- Desenvolver pelo menos três personagens principais;
- Usar o gênero de fantasia urbana para definição da narrativa.

3.5 CRIATIVIDADE

A partir dessa fase todas as informações coletadas na etapa anterior passam a servir como base para as primeiras soluções dentro dos limites do problema (MUNARI, 2008, p. 44), tendo os requisitos de projeto como norteadores para geração e seleção das alternativas. Com toda a fundamentação analisada anteriormente é possível assumir influências de padrões de cores, traços e narrativas que serão empregados em uma das fases mais importantes para a conclusão do projeto: a de geração de ideias. Nessa fase os subtópicos foram separados entre vários elementos para a melhor compreensão, porém foram concebidos simultaneamente e reavaliados de acordo com as necessidades de cada item dentro da criatividade.

Dessa maneira, foram utilizadas como espinha dorsal algumas das técnicas e etapas apresentadas por Beiman (2017) e Seegmiller (2010) mescladas, a primeira com foco na ordem de produção do *teaser* e a segunda para a criação dos personagens. Como já discutido anteriormente, o primeiro passo para o início da produção, de acordo com Beiman (2017), é a definição do *concept* da história, onde o enredo e o roteiro passam a ser desenvolvidos com o auxílio dos conceitos e técnicas de autores como White (2006) e Mckee (2016).

3.5.1 Roteiro

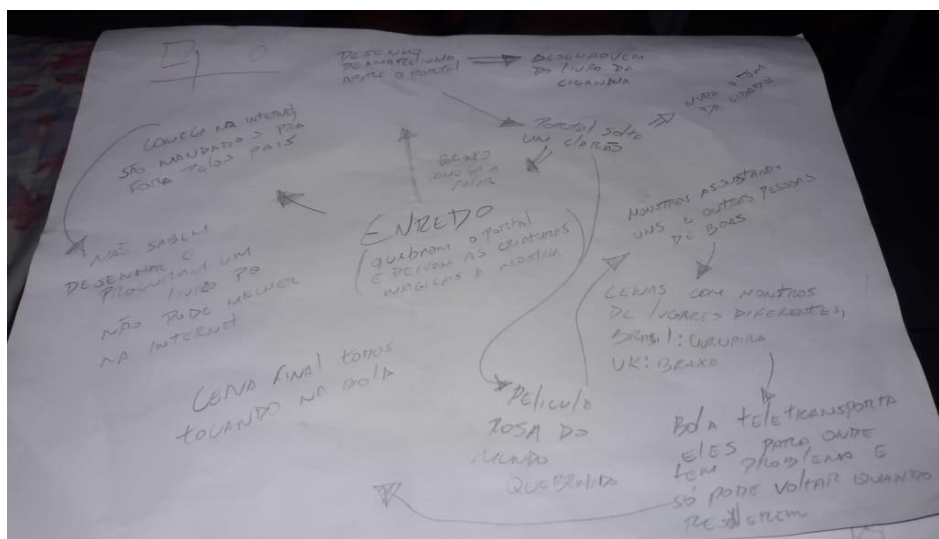
Como já mencionado durante o capítulo anterior, o uso do gênero de fantasia urbana para a concepção da história era visado desde o início do projeto não só por conta de sua boa disseminação atualmente a partir de várias animações como também por ser uma forma de história que consegue se comunicar bem com seu público, apresentando não só fantasias e aventuras como também situações cotidianas vividas normalmente pela audiência. Como mencionado por White (2006), a definição do gênero da história não é necessariamente uma obrigação, mas auxilia muito na criação de uma obra concreta.

A partir disso, o enredo que envolve todo o *teaser* foi baseado na ideia inicial de que a história se passaria numa representação do mundo atual, considerando a premissa regional interessante ao desenvolvimento de animações no estado, com o objetivo de uma boa parte da história se passar no Pará. Tendo isso como ponto de partida, foram feitas reuniões entre as pesquisadoras para a geração de novas ideias para o enredo utilizando a técnica de *Brainstorming*, em tradução literal “Tempestade cerebral” ou “sessão de agitação de ideias” de acordo com Baxter (2000), que, conforme o autor, é uma ferramenta para a geração de ideias em que pessoas envolvidas no projeto se reúnem para dar várias sugestões para a resolução do problema em questão e posteriormente desenvolver melhor, analisar, avaliar e definir as ideias

geradas.

Em conjunto com essa técnica, as autoras utilizaram também a ferramenta de *Brainwriting*, descrita pelo autor supracitado como uma evolução do *Brainstorming* que se baseia na mesma premissa de geração de várias ideias a partir de um problema, porém com o diferencial de ser feito de maneira escrita e não oral como a ferramenta anterior. Juntando os dois procedimentos, as pesquisadoras geraram em conjunto várias ideias para o desenvolvimento da história.

Figura 43 - Resultado das técnicas de *Brainstorming* e *Brainwriting*.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

A fase de *Brainstorm* foi importante para a definição dos elementos do enredo, mas também foi orientada e enriquecida pelo conceito de “Evento da Estória”, definido por Mckee (2016) como algo que “cria mudanças significativas na situação de vida do personagem, que é expressa e experimentada em termos de valor e alcançada através do conflito” (Ibid., p. 46), de maneira que durante todo o processo de *Brainstorming*, o evento da estória era o foco para a maioria dos acontecimentos que seriam apresentados no *teaser*.

Juntando todos os elementos criados nessa fase, foi reconhecido como se daria a utilização dos seres fantásticos, personagens, narrativa e demais fatores importantes para formular algo coerente com a proposta do projeto. A partir disso, foi inicialmente definido que, considerando a existência de criaturas fantásticas diferentes próprias de cada localidade, como por exemplo os *Leprechauns* que se tratam de seres também conhecidos como gnomos do folclore Irlandês, a história do projeto em questão apresentará um mundo em que todas essas criaturas existam simultaneamente, vivam geralmente no território de origem do folclore que os contempla e sendo “escondidos” dos olhos da população humana por uma magia antiga.

Como já especificado, o desenvolvimento dos personagens foi executado em conjunto

com o enredo e roteiro, de maneira que nesse momento os três protagonistas já estavam sendo formulados e tanto suas características como criação serão mais aprofundados no subtópico posterior, porém, para gerar um melhor entendimento e familiaridade seus nomes (Diego, Cris e Helena) serão utilizados daqui em diante.

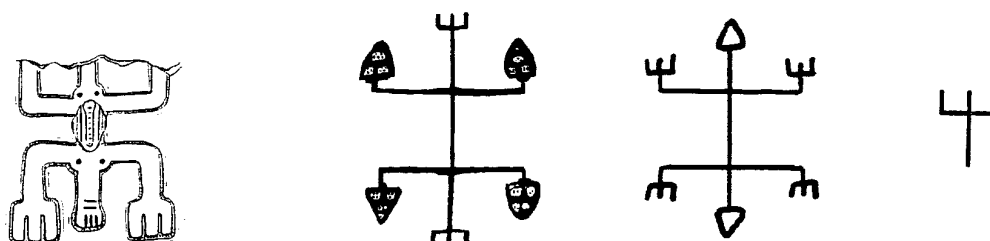
Dessa maneira, foi estabelecido que os personagens principais, seguindo o comportamento usual perante suas idades, teriam acabado por gerar o Evento da estória logo após um conflito com os pais referente ao tempo que perdiam em seus celulares, computadores e revistas em quadrinhos. Tal evento se dá na acidental quebra da magia antiga que ocultava os seres fantásticos do mundo inteiro após os personagens, desprovidos de celulares para se livrar do tédio por conta do castigo dado pelos pais, desenharem um símbolo mágico poderoso que acharam representar o que deveria ser uma “amarelinha” mais complexa, uma forma de entretenimento irônica iniciada por Diego como um tipo de desafio para se livrarem da monotonia gerada pelo desinteresse dos três em praticar atividades físicas ao ar livre como os pais haviam demandado.

Dessa forma, o símbolo mágico que desenharam na verdade provinha de um ancestral livro de magias que pertencia a tataravó de Diego, item que foi encontrado pelo mesmo poucos dias antes e, como não tinha qualquer entendimento do que se tratava o livro, achou que algum dos símbolos que vira poderia representar uma “amarelinha” mais complexa. Os três foram estabelecidos como bons amigos de infância e Cris e Helena não viram tanto problema em ceder ao plano de Diego pois não tinham nada a perder.

Ao finalmente terminarem o desenho guiados pelo livro, jogaram a primeira pedra para iniciar o jogo e dessa maneira o símbolo mágico foi ativado, gerando um grande raio de luz por toda sua extensão. A partir daí a magia antiga que escondia os seres fantásticos foi desfeita em volta do mundo inteiro e desequilibrou completamente a ordem mágica que regia o mundo representado na história, não só por conta do recente conhecimento dos humanos sobre seres fantásticos como também por conta das outras magias antigas que foram desajustadas pela quebra de uma delas.

Dado o evento da estória, cada um dos três amigos acabou por sofrer consequências ao serem expostos pela magia de maneira tão próxima e logo após sua quebra os personagens se viram marcados por um símbolo mágico localizado nas costas de suas mãos que tem o significado de “Unidade” na iconografia marajoara (Figura 44). Assustados com o acontecido, tentaram buscar respostas no livro e dessa maneira encontraram o que parecia ser um pingente em formato de olho que logo se revelou ser um tipo de amuleto que carregava a alma da tataravó de Diego, uma feiticeira poderosa que faz o papel do arquétipo de Mentor apresentado anteriormente.

Figura 44 - Símbolo da "Unidade" de acordo com a iconografia Marajoara.



Fonte: Site Rupestre Web, disponível em: <<http://rupestreweb.tripod.com/schaan.html>>

Com o auxílio dado pela feiticeira foi revelado aos três que agora serviriam como guardiões da ordem mágica como um tipo de maldição acarretada por quebrarem o equilíbrio da mesma e, com isso, acabaram recebendo poderes provindos das profundezas do feitiço antigo que desfizeram. A partir desse momento os personagens passam a ter contato com seus poderes de forma mais acentuada e precisam resolver todas as divergências mágicas e dimensionais geradas pelo Evento da estória, sempre utilizando o livro para resolverem os enigmas mágicos e evitar o colapso de vários feitiços construídos para regerem a magia e a realidade do mundo em questão e que poderiam gerar problemas muito maiores se quebrados.

É importante ressaltar também que o desenvolvimento da narrativa foi baseado na utilização de metáforas para ocasiões relacionáveis com a realidade vivida pelas pessoas, de forma que situações mais complexas para o entendimento do público-alvo possam ser representadas de maneira mais simplificada e mesmo assim compreensível. Dessa maneira, o mundo mágico dentro da narrativa funciona como uma interpretação comparativa da comunidade LGBTQ+ na sociedade, visto que a comunidade formada pelos seres mágicos na história tendia a permanecer adormecida e invisível aos olhos dos humanos e quando essa situação se reverteu o cenário parecia complicado por conta do preconceito mas também promissor para o desenvolvimento de uma nova realidade mais diversa. Portanto, alguns dos problemas que os heróis da história irão solucionar envolvem várias metáforas relacionadas a situações de discriminação, empatia e aceitação existentes na realidade em que o público-alvo vive.

Dessa maneira a premissa inicial da história foi montada com o objetivo primordial de dar ao *teaser* a possibilidade de expor no mínimo as informações mais importantes sobre a narrativa, seus personagens e aventuras pelas quais irão passar. Os elementos gerais da história não foram muito mais aprofundados que isso não só pelo tempo insuficiente dado ao projeto em questão como também pelo que já foi mencionado anteriormente sobre o *teaser* representar um recorte bastante inicial de uma produção e, portanto, não precisar apresentar todos os aspectos da história de maneira tão explicativa como um *trailer*. Uma das referências utilizadas

para definir um *teaser* com esse estilo de apresentação de narrativa foi o da nova série *ThunderCats Roar* como pode ser percebido na figura 45.

Figura 45 - Cenas do *teaser trailer* da série *ThunderCats Roar*.



Fonte: Canal moviemaniacsDE no Youtube, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2qi41rHz4ps>>

A partir disso também é possível inferir que o maior foco do enredo gerado está sobre o desenvolvimento do *teaser* e não da série de animação da qual a história hipoteticamente faria parte, pois para isso seria necessário um leque muito maior de eventos e situações a serem percorridos com o passar dos episódios e acarretaria na criação de muito material de enredo e roteiro que não seriam utilizados no produto final desse projeto.

Com o enredo geral finalizado chegou o momento de desenvolver o roteiro que provém dele. As cenas mais importantes a respeito do que se passaria na espinha dorsal da história já haviam sido geradas pelo processo descrito anteriormente, porém, o *teaser* precisava expor um pouco mais dos protagonistas não só como uma ferramenta para demonstrar como a dinâmica da narrativa se seguiria como também para dar foco aos personagens desenvolvidos que também são produtos do trabalho em questão.

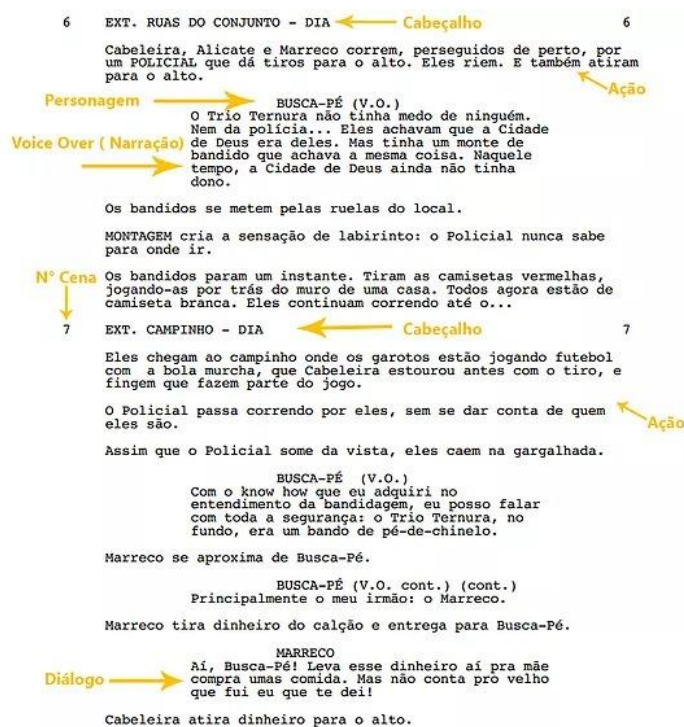
Como já mencionado todas as etapas da fase de Criatividade proposta por Munari (2008) foram feitas em conjunto e durante o momento de criação do roteiro em si, os personagens como um todo já haviam sido definidos e, portanto, já era possível entender o papel de cada um e como funcionaria a relação entre eles com o passar da história, de maneira que se tornou bem mais simples gerar as cenas expositivas concentradas em apresentar os personagens.

Dessa maneira foram separadas três cenas para cada personagem em que seriam exibidos primeiramente em algum momento de interação entre os três em que um se destacasse para revelar um ponto importante de sua personalidade e como isso normalmente é respondido pelos amigos. Em seguida uma cena a respeito do reconhecimento da sexualidade de cada protagonista e como reagem isso, e por último uma cena para expor seus poderes e como os utilizam para o desenvolvimento da história. Foi planejado que se passassem essas três cenas seguidas para cada um dos personagens como um momento do *teaser* explicitamente focado em defini-los melhor.

Partindo para o desenvolvimento do roteiro, é possível inferir que este pode ser escrito de qualquer forma que melhor se adapte dentro da produção, mas o formato mais utilizado e aceito atualmente se chama “*Master Scene*” que compreende uma maneira de representar o roteiro de forma bastante objetiva e de fácil leitura para todos os membros da produção, bem como para possíveis investidores. Esse formato é tão disseminado que é dado como exemplo de roteiro, podendo haver algumas poucas mudanças, a ser seguido pelo site *Oscars Academy of Motion Picture Arts and Sciences* em um documento chamado *April Format Guide* que disponibilizam *online*.

De acordo com Moss (1998), definir um formato de roteiro é relativamente ruim para o roteirista pelo fato de delimitar sua forma de produzir, mas os benefícios de se utilizar tal configuração são ainda maiores. O autor cita como algumas dessas vantagens a quantidade mínima de regras de formatação a se seguir, a facilidade de leitura que permite a qualquer leitor se acostumar rapidamente, a possibilidade de medir mais ou menos o tempo da produção já que cada página em *Master Scene* dura cerca de um minuto de filme, e tornar o trabalho do roteirista muito mais objetivo e focado na história que o roteiro planeja contar, pois não existe adição de movimentos de câmera ou formas de cortes de cenas.

De acordo com o autor, nesse formato existem elementos de roteiro para organizar as cenas e de acordo com a sua localização o leitor pode entender do que se trata cada texto. Inicialmente vem o número da cena e em seguida o cabeçalho que se trata de uma breve descrição de “Onde”, “Precisamente onde” e “Quando” respectivamente, de maneira que pode-se utilizar a abreviação “EXT.” (Exterior) ou “INT.” (Interior) para cenas produzidas em ambientes externos ou internos, seguida do local em específico no qual a cena se passa e por fim o tempo em que se passa, podendo ser definido como “DIA” ou “NOITE”.

Figura 46 - Exemplo de roteiro do filme “Cidade de Deus” no formato *Master Scene*.

Fonte: Site Tertulia Narrativa, disponível em: <<https://www.tertulianarrativa.com/comoeroteirodecinema>>

Conforme discorrido pelo autor, o cabeçalho precisa ser modificado toda vez que uma mudança de cenário ou de tempo for feita, além de poder ser ainda mais descritivo ao especificar melhor o local e o tempo, como por exemplo “EXT. CASA DE DENISE - TERRAÇO - DIA - FINAL DE TARDE” (MOSS, 1998, p. 6). Logo abaixo do cabeçalho vem a Ação, que descreve o que se passa na tela, tudo o que os personagens estão fazendo e que a audiência precisará ver.

Em seguida, segundo o autor supracitado, vem o nome do personagem em letras maiúsculas para introduzir um diálogo, podendo ser seguido das siglas (V.O.) que significa *Voice Over*, quando é possível escutar a voz de um personagem mas ele não está aparecendo na cena, (O.S.), para quando o ator está na cena, mas não está visível num dado momento, e (cont.) ou (cont'd), quando a fala de uma mesma personagem continua após ser interrompida por uma Ação.

Existem muitos outros elementos de roteiro citados por Moss (1998) que podem ou não ser utilizados e também podem ser levemente modificados de acordo com o roteirista, mas por conta da curta extensão do *teaser* não será necessário utilizar de todos esses elementos. A partir disso, as pesquisadoras iniciaram a escrita do roteiro, partindo da premissa expositiva que já foi mencionada e também da não utilização de diálogos, não só para diminuir o custo e tempo de produção do *teaser* como também para que as informações visuais junto da trilha sonora tomassem maior importância. O roteiro pode ser encontrado no Apêndice B do trabalho.

Com a finalização das cenas montadas no roteiro foi possível ter uma breve ideia da

quantidade de tempo que ele teria e com isso também se tornou viável cortar ou adicionar algumas cenas, ajustando-as para que tivessem uma dinâmica melhor dentro de todo o contexto até que a versão final e mais lapidada do roteiro do *teaser* estivesse pronto, como informado anteriormente, sem a adição de qualquer nota sobre movimentos de câmera, estilos de cortes de cenas ou trilha sonora.

Com o desenvolvimento concreto dessa etapa é também possível se ter uma ideia inicial de como o *storyboard* irá se comportar, tendo basicamente a mesma quantidade de cenas apresentadas no roteiro que serão mais detalhadas posteriormente com a fase de criação do *Animatic*. Dada por terminada a roteirização do *teaser* foi possível então iniciar o subtópico que envolve o desenvolvimento dos personagens que participariam da trama apresentada e dariam vida às aventuras planejadas no enredo e roteiro.

3.5.2 Desenvolvimento de Personagens

Dando início ao segmento do tópico de Criatividade proposto por Munari (2008) que trata especificamente sobre o desenvolvimento de personagens, é importante ressaltar que para o bom prosseguimento dessa fase de criação foram bastante utilizadas as informações adquiridas na coleta e análise de dados que se mostraram essenciais para a adição de características e elementos específicos nas personalidades dos personagens para que fossem representativos e relacionáveis com seu público.

Dessa maneira, como já especificado anteriormente, um dos focos principais na construção dessas figuras que protagonizam o *teaser* era o distanciamento de suas imagens como LGBT+ dos estereótipos pejorativos encontrados em várias das animações analisadas, que normalmente tendiam para a utilização de personagens LGBT+ de maneira cômica e com pouca responsabilidade ou seriedade perante a realidade que os membros dessa comunidade costumam passar diariamente.

A partir dos relatos de pessoas LGBT+ obtidos com a técnica de história de vida, foi perceptível que muitos dos entrevistados se viam diferentes dos demais colegas, por conta da personalidade, forma de agir ou simplesmente porque eram tratados de maneira diferente pelos que estavam ao seu redor. Para alguns isso não gerou muitas complicações na época e para outros tudo aquilo se tornou um marco de complicações em suas vidas. Algo que foi muito relatado era a falta de entendimento ou sequer o conhecimento da existência de algo diferente da heterossexualidade e cisnormatividade, o que levou muitos deles a se enrustirem e negarem suas singularidades por bastante tempo.

Muitas considerações foram feitas em cima de tais assuntos sensíveis e necessários para

a criação dos personagens e junto disso foram aplicadas as técnicas previstas por Seegmiller (2008) para que o desenvolvimento seguisse uma linha de raciocínio lógico e pudesse corresponder ao melhor resultado possível no dado momento de criatividade do projeto.

Seguindo os requisitos de projeto previstos ao fim da análise dos dados coletados anteriormente foi possível iniciar a primeira etapa da geração de personagens segundo o autor supracitado a partir das expectativas propostas a eles, para que se mostrassem representativos para a comunidade LGBTQ+ e também compatíveis não só com seu público-alvo como também com seus possíveis concorrentes.

Dessa maneira foi notável a necessidade de personagens de características mais simplificadas para uma boa compreensão de seus elementos essenciais e, por consequência, gerando menos complicações para serem animados. Além disso, tais personagens precisavam apresentar cores interessantes ao estilo do traço e se diferenciar entre si para uma maior diversidade de representações e reconhecimento visual. A personalidade também seguia o fator distintivo entre os personagens, mas com a primordialidade de criar uma consonância entre eles, tanto no que se refere a suas falhas quanto no que tange suas qualidades, de maneira que o grupo se balanceasse entre suas características.

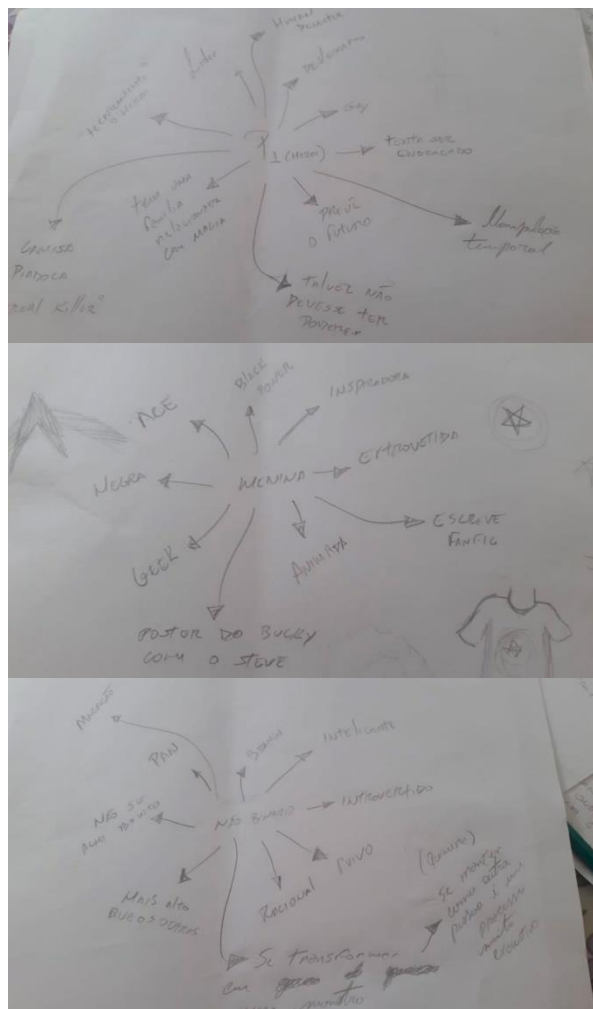
Como já mencionado, os personagens e o enredo foram gerados simultaneamente, portanto, o *brainstorming* e o *brainwriting* praticados na etapa anterior também se mostraram eficientes na criação dos personagens. Segundo as etapas apresentadas por Seegmiller (2008), a segunda fase é definida pela segmentação de um problema maior em outros menores e mais fáceis de solucionar. Inicialmente as autoras preferiram se referir aos personagens com numerações ou suas características preliminares definidas a partir da análise dos concorrentes, como por exemplo a necessidade de representação feminina e masculina entre os personagens principais. Como o presente trabalho se baseia no desenvolvimento de mais representatividade LGBTQ+, foi determinado que além dos dois gêneros citados também seria interessante a existência de um não-binário ou gênero fluído por conta da perceptível falta de representatividade constatada na coleta de dados.

Dessa maneira foram feitas três seções de geração de ideias, uma para cada um dos personagens principais, em que algumas características foram sendo adicionadas a cada um deles com base nas entrevistas com o público LGBTQ+ e suas histórias de vida, de forma que com o passar dessa etapa algumas premissas para cada um dos personagens foram sendo desenvolvidas mais concretamente. A partir dessas pequenas definições foi possível determinar também os nomes de cada personagem, dando bastante atenção para o objetivo de torna-los mais próximos e relacionáveis com o público apresentando nomes mais comuns.

O objetivo para o nome do primeiro personagem tendia a algo relacionado com

liderança ou convencimento e para isso foi escolhido o nome Diego que, segundo as definições apresentadas no site Dicionário de Nomes Próprios, significa “aquele que doutrina” ou “conselheiro”. Para a personagem feminina foi proposto um nome que se relacionasse com sua premissa forte, enérgica e chamativa, que foi determinada com o nome Helena, pois de acordo com o site supracitado significa “reluzente” ou “resplandecente”. Já o nome proposto para o personagem não-binário tinha maior foco na necessidade de ser reconhecível e também ambíguo, portanto foi determinado o nome Cris que segundo o site citado anteriormente significa “ungido” ou “puro”.

Figura 47 - Resultado das sessões de Brainstorm e Brainwriting para os personagens principais.



Fonte: Acervo das Autoras, 2018.

Com algumas características de cada personagem já formuladas, como seus nomes e algumas peças de roupa, com base não só na criação conjunta com o enredo quanto com alguns aspectos percebidos durante as entrevistas, foi possível assumir um arquétipo base que seria fundamental para o entendimento do papel de cada um dos três personagens principais para o desenvolvimento da trama e, conseqüentemente, do *teaser*. Para isso, foi utilizado como auxílio

de criação o conteúdo apresentado no *site TvTropes*, que condensa vários exemplos de arquétipos utilizados diversas vezes em variados tipos de mídia e demonstra a existência de algumas bases fundamentais para a concepção de personagens e histórias de maneira bastante atualizada.

A partir dos arquétipos comumente encontrados na cultura pop apresentados pelo *site* supracitado, foram identificados os que mais se assemelhavam às bases de cada um dos três personagens desenvolvidos até o momento de maneira que serviriam como uma contribuição para a tomada de algumas decisões no que se refere a personalidade e ações dos mesmos. Entretanto, é importante ressaltar que tais arquétipos servem somente como auxílio para o desenvolvimento de uma história e personagens com papéis reconhecíveis pelo público, afinal, suas personalidades não seguiriam à risca todos os aspectos mais comuns de cada arquétipo.

Primordialmente, Diego acompanha o arquétipo apresentado no *site TvTropes* como “*The Chosen One*”, “O escolhido” em tradução literal, que acompanha um herói escolhido para resolver o problema pois somente ele tem o que é necessário para solucioná-lo e por isso existem grandes expectativas pesando em seus ombros por conta de seu potencial, normalmente relacionado com acontecimentos passados. Tais características se encaixam na base formulada para Diego pois, como foi citado anteriormente durante o desenvolvimento do enredo, seus poderes e linhagem familiar são essenciais para que o grupo resolva os problemas e somente ele pode lidar com os feitiços encontrados no grimório³² de sua tataravó.

Dessa maneira, os outros dois personagens dentro da tríade heroica especificada para a história em questão são importantes para não só acompanhar “o escolhido” como também para prestar apoio e mais diversidade de narrativa e representação com o passar das aventuras. O arquétipo identificado como base para Cris é mencionado no site citado anteriormente como “*Badass Bookworm*”, que pode ser traduzido como um leitor ávido e incrível que normalmente é apresentado como um personagem quieto e muito inteligente que embora possa não apresentar força física, ainda assim pode ter algum poder ou habilidade que o leve a ser importante em combates. E por último o arquétipo básico definido para Helena é apresentado no site como “*Action Girl*”, uma heroína muito forte e decidida que enfrenta inimigos perigosos e grandes obstáculos com uma grande probabilidade de sempre vencer pois ela normalmente tem total capacidade de se defender e entrar em brigas intencionalmente.

Com a junção desses três arquétipos básicos foi possível definir melhor o tipo de papel que cada personagem teria dentro da trama e como se relacionariam para concluir seus objetivos. Apesar das boas definições encontradas para cada padrão de personagens, afim de

³² É um livro de feitiços; compilação de magias, feitiçarias ou de bruxaria. (DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS)

dar mais profundidade a eles e também manter a narrativa mais criativa e próxima das realidades percebidas com as entrevistas ao público LGBTQ+ e também com a análise dos concorrentes, o desenvolvimento de suas personalidades prosseguiu de acordo com o *brainwriting* desenvolvido anteriormente, o que pode subverter ligeiramente alguns dos conceitos repetitivos de cada arquétipo supracitado.

Em suma, por conta de sua personalidade leve e piadista, Diego na maioria das vezes será não só o elemento de expectativa por ser “O escolhido” como também um fator cômico exatamente por conta de seu perfil infantil, despreocupado e relativamente preguiçoso que normalmente não se encaixaria no título de um herói importante, o que geralmente pode lhe causar problemas por não conseguir lidar com toda essa responsabilidade. Cris é a mente racional por trás do grupo que fornece a maioria das informações ou planos para que possam enfrentar seus objetivos, porém tem pouca confiança em si mesmo e pode ser visto como o elemento menos corajoso no grupo. Por fim, Helena é praticamente a perfeita figura de uma ótima heroína confiante que está sempre disposta a combater o mal e ajudar as pessoas com toda sua energia, entretanto toda essa convicção e força cega sua compreensão emocional e racional sobre as coisas e quase sempre gera problemas para si e seus amigos.

No geral os três personagens conseguem se relacionar bem dentro da trama e garantir que durante uma única situação várias reações sejam representadas ao mesmo tempo em que os heróis resolvem o problema se utilizando de suas melhores características em conjunto, a partir da boa comunicação e amizade entre eles. O desenvolvimento de suas personalidades visava que pudessem ser agradáveis individualmente e mais ainda quando colocados em conjunto dentro da narrativa de aventura e fantasia que protagonizam.

No que se refere ao desenvolvimento da sexualidade dos personagens para a manutenção de um conteúdo representativo sobre as pessoas dentro da comunidade LGBTQ+, foi levado em consideração a óbvia falta de compreensão dos próprios personagens em relação aos seus sentimentos por conta de suas idades, que, apesar de não serem especificadas propositalmente, pretendem representar seu público-alvo durante essa época específica de suas vidas. Tendo como base os relatos coletados durante as entrevistas e também a análise dos concorrentes e animações com personagens LGBTQ+, foi possível se aprofundar um pouco melhor na criação dos personagens e contemplar as orientações sexuais que poderiam ser mais reconhecíveis e de ampla identificação por parte do público.

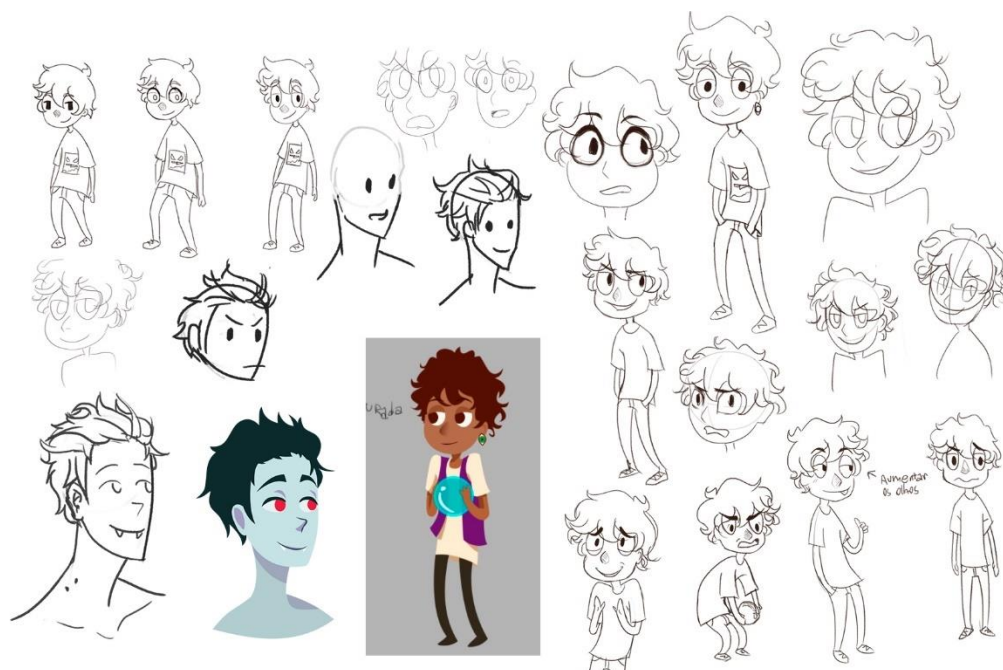
Dessa maneira, durante o desenvolvimento criativo foram especuladas dentro da prática de *brainstorming* e *brainwriting* as possíveis sexualidades de cada personagem, com a intenção de que estes pudessem ser mais vívidos quanto fosse possível e não ficassem se assemelhando aos estereótipos pejorativos ou muito genéricos encontrados na etapa de coleta e análise de

dados. Como suas personalidades já traziam alguns elementos percebidos durante as entrevistas, foi viável e intencional definir a orientação sexual de cada personagem sem afetar suas personalidades ou histórias. Para representar o que seriam os dois extremos mais comuns dentro da comunidade LGBTQ+, Diego e Helena foram definidos como jovens cisgêneros e homossexuais. Já Cris foi um personagem desenvolvido de maneira que pudesse ser considerado um indivíduo não-binário ou de gênero fluído, visto que tanto suas roupas quanto seu nome podem ser neutros, e pansexual, não só para subverter ligeiramente o arquétipo do personagem inteligente que não tem interesse em romance como também para contemplar um tipo de mediatriz entre os interesses românticos definidos para os outros dois personagens.

O objetivo determinado para o projeto tem foco na possibilidade de apresentar ao público-alvo não só uma representação mais realista e respeitosa de pessoas LGBTQ+ como também o fato de que a orientação sexual dos personagens não deve comprometer em nada o andamento de uma boa narrativa de fantasia, ação e aventura para o público jovem. Dessa maneira, foi estabelecido que os aspectos da orientação sexual de cada personagem seriam retratados de maneira simples e leve, com a utilização de metáforas de fácil entendimento ao mesmo tempo que de maneira saudável para uma boa compreensão do público em questão.

Dada por finalizada toda a análise e desenvolvimento da personalidade dos personagens, gerar suas aparências e *concepts* se tornou um processo mais fácil e espontâneo, não só por alguns elementos visuais já terem sido definidos durante a fase de geração de ideias como também por suas expressões corporais e faciais já serem mais palpáveis por conta de suas determinadas características pessoais e em grupo. Foram feitos vários esboços inicialmente com o personagem Diego, afim de que um estilo de desenho fosse concebido a partir de vários testes e também de referências retiradas dos concorrentes analisados, como mostrado na Figura 48.

Figura 48 - Esboços e testes gerados a partir da premissa do personagem Diego.



Fonte: Acervo das Autoras, 2018.

A partir de vários esboços com estilos diferenciados de traço foi possível determinar um perfil mais simplificado e de fácil entendimento e expressão para a composição geral prevista para o *teaser*, de maneira que pudesse ser repetida para o restante dos personagens com uma certa taxa de modificações entre cada um deles para que fossem singulares individualmente e tivessem silhuetas interessantes. Dessa maneira, quando colocados em conjunto formam um trio diversificado tanto em silhuetas quanto em cores, para que sejam mais facilmente reconhecíveis nas cenas.

Com o estilo de traço definido com mais precisão os outros personagens puderam ser gerados com mais facilidade e foram coloridos num estilo simplificado e sem linhas. Dessa maneira o desenho manteve a maleabilidade e traços dinâmicos como vistos em alguns dos concorrentes analisados, ao mesmo tempo que propõe um estilo de animação fluída e mais simplificada, conforme as ferramentas de animação que serão utilizadas pelas autoras, por conta da não utilização de linhas, salvo pela área do rosto e alguns detalhes nas roupas dos personagens. Tendo em mãos o estilo de desenho e colorização a ser empregado nos personagens, foi possível fazer vários testes de cores e ainda mais esboços com cada um deles (Apêndice B), conforme Seegmiller (2008) recomenda na quarta etapa de sua proposta de metodologia para o desenvolvimento de personagens.

Figura 49 - Resultado final dos personagens gerados.

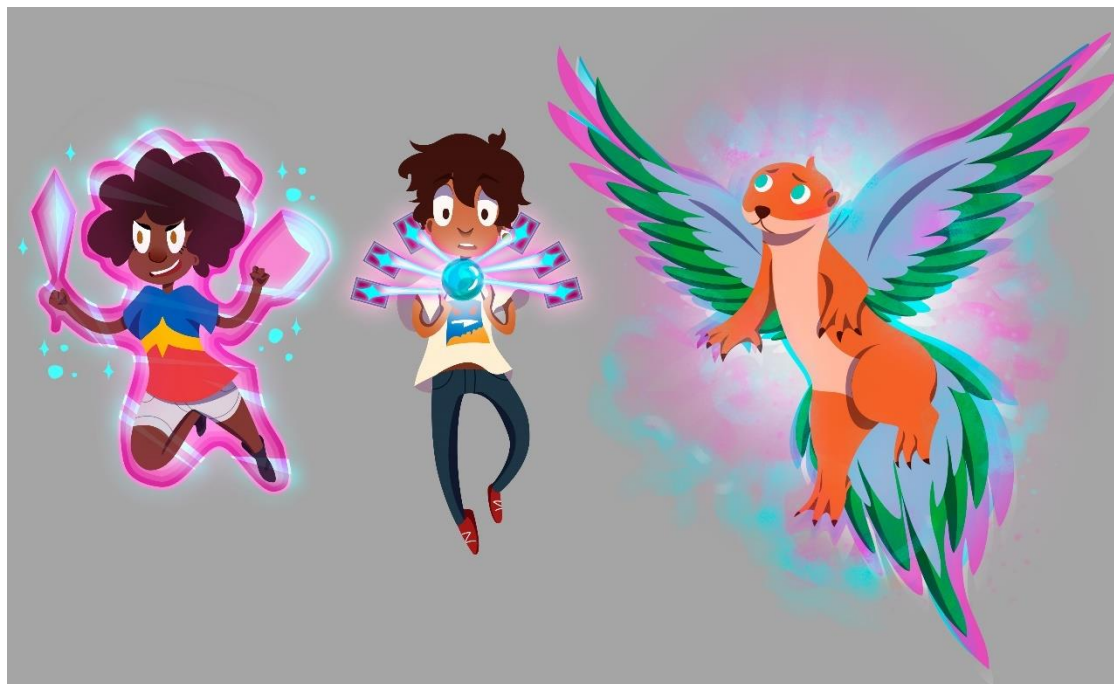


Fonte: Acervo das Autoras, 2018.

Com a maior parte dos personagens desenvolvida, foi iniciado o momento de criar a visualidade dos poderes com os quais estes foram incumbidos em consequência do “Evento da Estória” citado na etapa anterior. Ainda seguindo o que foi desenvolvido na fase de geração de ideias, *brainstorming* e *brainwriting*, as habilidades mágicas de cada personagem tendia a seguir alguns aspectos de suas próprias personalidades, de maneira a ajuda-los de alguma forma com suas falhas e auxiliar em seus crescimentos pessoais.

Dessa maneira, o desenvolvimento e criação visual de seus poderes foi uma etapa ligeiramente mais simples pois suas personalidades já estavam definidas e a geração de ideias forneceu ótimos resultados. Como já mencionado, Diego segue o arquétipo do herói “escolhido” e já tem ligações com o mundo fantástico por conta de seus antepassados, portanto carrega a responsabilidade de uma habilidade de manipulação temporal que se manifesta de várias maneiras, como com o uso da bola de cristal e cartas de tarô. Já Helena tende a ser a personagem mais fisicamente forte do grupo e seu poder foi definido como um tipo de projeção astral que pode tomar várias formas. Por fim, Cris como um personagem mais inseguro fisicamente tomou a habilidade de se transformar numa junção de Ariranha com Arara, como uma representação deformada pela magia de sua força interior e também de suas inseguranças corporais, visto que araras podem ser relacionadas com diversidade de cores e liberdade enquanto que ariranhas costumam ser mais reclusas e sem gosto por muito contato externo.

Figura 50 - Representação Visual dos poderes desenvolvidos para os personagens.

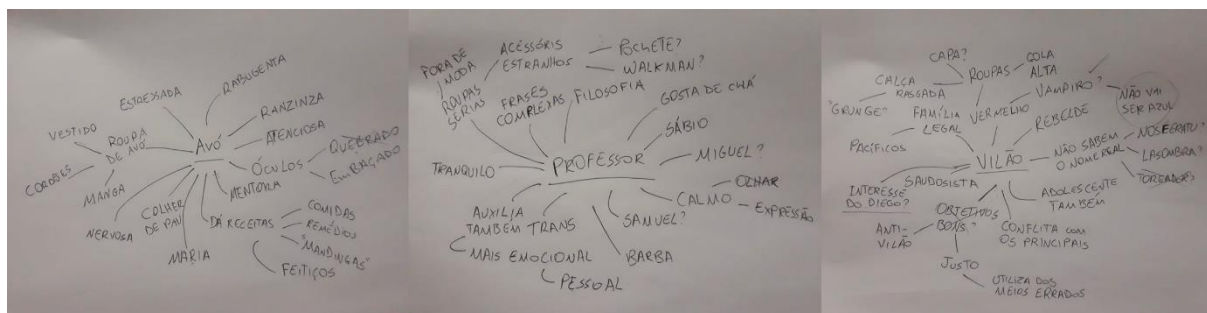


Fonte: Acervo das Autoras, 2018.

Com a maior parte do desenvolvimento dos personagens principais finalizado, chegou a etapa de criação de personagens secundários ou auxiliares que seriam apresentados no *teaser* com o objetivo de concretizar a narrativa e o modo como a história seguiria. Por se tratar de personagens com menos aprofundamento nessa etapa inicial do desenvolvimento da série animada hipotética para a construção de um *teaser* promocional, a elaboração de tais elementos auxiliares foi igualmente menos densa.

Dessa maneira, a etapa inicial se repetiu com a geração de ideias a partir da utilização do método de *brainstorming* e *brainwriting* que determinou a visualidade geral dos personagens secundários e seus papéis específicos dentro da composição geral do projeto, com a definição de arquétipos pelos quais deveriam ser reconhecidos dentro da narrativa. Seguindo as etapas determinadas por Seegmiller (2008), as expectativas para os personagens foram definidas não só por conta do desenvolvimento do roteiro como do restante dos personagens, portanto na segunda etapa, a de segmentação e solução de problemas menores, a geração de ideias foi um auxílio essencial.

Figura 51 - Resultado da sessão de Brainstorm e Brainwriting.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

A partir daí a melhor ideia foi escolhida com base nos resultados do *brainwriting* e alguns esboços foram gerados (Apêndice B) até que o resultado final da visualidade dos personagens foi definido e pode ser visto na Figura 52. Primeiramente foi determinada a atuação da tataravó de Diego, Maria, como o típico arquétipo do “Mentor”, mencionado por Vogler (2006) no capítulo anterior, que tem o papel de ensinar e guiar os heróis durante a jornada com o uso de sua experiência dentro dos assuntos que tangem toda a narrativa e, embora ela faça jus à personalidade de uma senhora ranzinza, sempre ajudará os personagens principais quando for necessário.

Seguindo com outro arquétipo apresentado pelo autor supracitado, o professor de filosofia determinado como transgênero, Samuel, foi definido como o personagem “Arauto” que tem o papel de definir algumas das ações dos heróis perante toda a jornada a partir de desafios ou transmitindo mudanças significativas, o que lhe rendeu uma personalidade paciente e criativa. Por fim, o personagem que se encaixa no arquétipo de “Sombra” proposto pelo autor, que é atribuído como um vilão que tem objetivos contrários aos dos protagonistas, também podendo ser compreendido com o arquétipo mencionado no site *TvTropes* como “*Anti-Villain*”, que pode ser traduzido como “Anti-Vilão” e normalmente tem objetivos heroicos e benignos, porém se utiliza dos meios errados e conflita com os heróis. O personagem tem a mesma idade dos heróis e se denomina “Lasombra³³” por conta de sua linhagem vampírica e gosto por histórias de terror.

³³ Lasombra é um dos clãs de vampiros mais importantes apresentado no livro de RPG “Vampiro: A Máscara” e são definidos como mestres das sombras com talento aguçado para liderança que já tiveram uma grande reputação.

Figura 52 - Representação visual dos personagens auxiliares.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

Com a finalização da representação visual, definição de arquétipos e personalidade de todos os personagens necessários para a concepção do *teaser*, foi dado início a quinta e última etapa proposta pela metodologia de Seegmiller (2008) que sugere a apresentação dos resultados de todo o desenvolvimento dos personagens para outras pessoas que façam parte ou não do público, para se conseguir *feedbacks* variados sobre os produtos elaborados e todos os seus aspectos, podendo gerar modificações ou não.

Para a execução dessa etapa foi formulado um documento em formato PDF (Apêndice B) que apresentava as informações mais fundamentais para o entendimento geral do enredo e também dos personagens, conjuntamente com alguns dados sobre o propósito de alguns elementos tanto no enredo do *teaser* quanto nos personagens. Tal documento foi enviado para cinco pessoas afim de se conseguir opiniões gerais, porém, o grupo mais importante a dar o *feedback* foi o mesmo utilizado na etapa de coleta de dados, dez pessoas integrantes da comunidade LGBT+ que poderiam validar os resultados numa ótica mais realista no que diz respeito a representatividade.

As opiniões gerais foram em sua grande maioria bastante positivas, o que também foi constatado com o grupo LGBT+ que carregava mais peso em suas considerações. No entanto, alguns pontos de possíveis ajustes foram mencionados no último grupo citado e as autoras precisaram analisar a possibilidade de modificações considerando não só avaliações realistas feitas pelos entrevistados, como determinado por Seegmiller (2008) para o bom andamento da etapa em questão, como também distinguindo as opiniões subjetivas e objetivas como exposto

por Munari (2008) na fase de verificação dentro de sua metodologia que também propõe essa ponderação de opiniões e resultados provenientes do público ou qualquer provável usuário do produto final.

Dessa maneira, foi constatado que nenhum fator negativo ou de possível mudança foi citado mais de uma vez, ou seja, todas essas considerações sobre ajustes feitas pelos entrevistados foram bastante pontuais e não se repetiam durante as outras entrevistas, na verdade algumas das opiniões chegavam a conflitar em certos casos. As pesquisadoras concluíram que foi um bom resultado pois dessa forma foi perceptível que não havia nenhum erro crítico e específico que comprometesse a apreciação do produto final.

No geral as considerações foram muito positivas, os entrevistados afirmaram conseguir relacionar facilmente a personalidade dos personagens com suas referências visuais, bem como também conseguiam reconhecer os traços dinâmicos e comuns da caracterização de cada um deles que gerava a proximidade com a realidade do público. Algumas poucas pontuações foram feitas sobre as cores de uma personagem, grau de parentalidade entre personagens e características muito repetitivas visualmente no contexto de outra personagem específica. No entanto, as outras entrevistas rebatiam tais considerações e na verdade consideravam como pontos muito positivos para se obter fácil reconhecimento e personalidade perante os personagens.

Também foi indicada a possibilidade de criação de mais personagens para representar várias outras formas ou situações em que a sexualidade pode se manifestar, porém, o projeto atual tem recursos de tempo e conteúdo delimitados por conta do produto final ser apenas um vislumbre publicitário do que seria a obra final, isto é, a série animada hipotética que carregaria todos os personagens e o enredo gerados até o momento. A partir desses resultados, as autoras determinaram ser mais proveitoso concluir a etapa de desenvolvimento de narrativa e personagens sem modificações, afinal a própria concepção de um *teaser* valida a possibilidade de mudanças futuras no projeto, e focar nas etapas referentes a criação da animação.

Com os personagens e roteiro definidos, é necessário desenvolver visualmente as cenas que irão ser apresentadas no *teaser*, o que direciona o projeto para a etapa de criação do *Storyboard*, onde a junção entre a narrativa e os personagens são colocadas em prática e é possível constatar a harmonia entre as cenas a partir de vários testes para a melhor apresentação daquilo que já foi definido e enfim compor o produto final de maneira mais refinada. Como mencionado por Beiman (2017), o design final de uma série animada é concluído antes do *storyboard*, portanto as folhas de modelo de cada personagem também, e as folhas produzidas para os personagens principais do presente trabalho podem ser encontradas no Apêndice B.

3.6 EXPERIMENTAÇÃO

Segundo Munari (2008), a etapa de experimentação se mostra extremamente importante no decorrer do desenvolvimento de um projeto pois possibilita a constatação de variadas formas de se elaborar o produto final, se utilizando de técnicas e materiais diferenciados dos habituais encontrados no sistema de produção de produtos similares ou concorrentes. No caso da realização de uma obra de animação, tal etapa foi considerada equivalente à de *Storyboard*, pois ambas se fundamentam na experimentação e utilização de recursos variados.

Utilizando as informações coletadas e geradas nas etapas anteriores foi possível desenvolver a experimentação de maneira mais funcional, assumindo as delimitações necessárias para a finalização do *teaser* em tempo hábil bem como produzindo testes que eventualmente poderiam modificar ou aperfeiçoar alguns dos elementos de roteiro já definidos previamente para que as cenas entrassem em consonância.

Como já mencionado, a fase de *storyboard* se trata do desenvolvimento do enredo de maneira mais visual, “é uma sequência de imagens (geralmente desenhadas) que interpretam visualmente o conteúdo da história dentro de um roteiro, quadro a quadro e cena a cena³⁴” (WHITE, 2006, p. 160). Dessa maneira se torna mais simples visualizar o andamento e ritmo geral da animação pois nos quadros do *storyboard* é possível definir as ações tomadas em cada cena, incluindo as posições de um personagem em relação ao outro e movimentos de câmera simples.

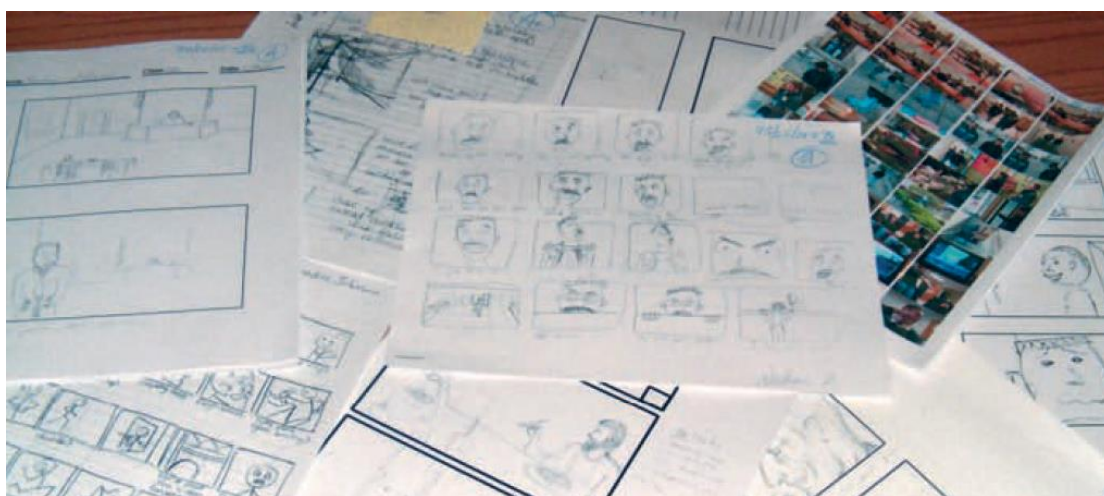
Segundo White (2006), uma obra de animação precisa de muito desenvolvimento e planejamento prévio antes de ser efetivamente produzida, isso acontece, pois, a produção de cenas animadas demanda mais tempo e mão de obra especializada do que as filmagens de obras *live-action*. Dessa forma o *storyboard* é uma etapa extremamente importante dentro do esquema de produção de uma animação, tanto para as obras de baixo quanto de alto orçamento, pois a partir dele é possível ter uma ideia geral das cenas mais e menos complexas que demandam maior ou menor utilização de recursos, ângulos de câmera, tempo total da obra e também a possibilidade de conceber várias cenas de teste até que a visualidade final se mostre satisfatória.

Ainda conforme o autor supracitado, *storyboards* podem ser produzidos de diversas maneiras e formatos (Figura 53) pois se trata de um processo criativo que demanda bastante experimentação para que seja considerado finalizado. Embora essa etapa conceda uma grande liberdade de desenvolvimento aos criadores, tudo depende da finalidade do *storyboard* e também do tamanho da produção em questão. De acordo com o autor, em algumas situações os

³⁴ “Simply stated, a storyboard is a sequence of images (usually drawn) that interpret visually the story content within a script, frame-by-frame and scene-by-scene.” (WHITE, 2006, p. 160)

storyboards podem ser utilizados para objetivos de apresentação e venda do projeto, portanto precisam estar suficientemente bem finalizados e desenhados para que qualquer um possa entender o conteúdo das cenas. Bem como a utilização de menos quadros por página tende a ser mais interessante para projetos de alto orçamento com uma grande equipe que precise visualizar e estar ciente do desenvolvimento do *storyboard*, sendo assim, deixar os quadros maiores e com a possibilidade de maior detalhamento é uma boa alternativa.

Figura 53 - Variedade de formatos de *storyboards*.



Fonte: White, 2006, p. 162.

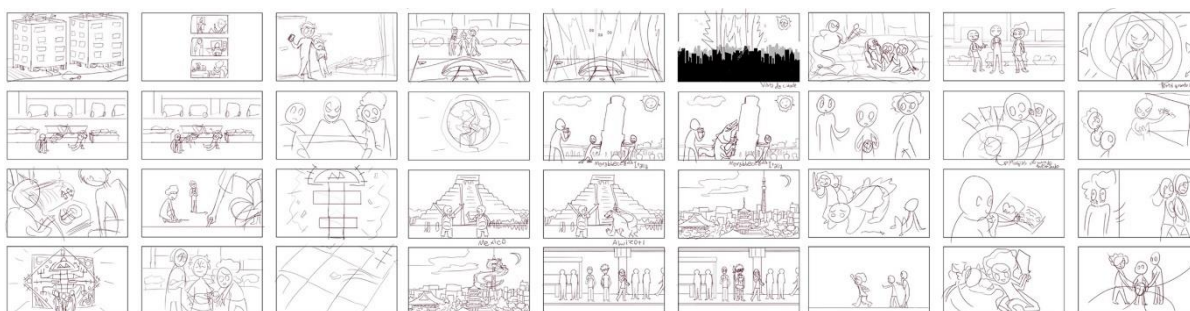
No entanto, segundo o autor, quando se trata do desenvolvimento de uma obra de animação com poucos recursos, a etapa de desenvolvimento do *storyboard* pode sofrer pequenas mudanças, mas não deixa de ser profundamente importante para o bom andamento da produção e nunca deve ser pulada ou negligenciada. Na dada situação de baixo orçamento, os *storyboards* tendem a assumir o formato que mais se mostrar proveitoso para os criadores e, embora possam não ser utilizados em apresentações de vendas, concedem uma boa visualização do que precisa ser animado e os motivos por trás de cada cena ou sequência delas, o que enriquece grandemente o resultado final da obra.

Para a efetiva criação das folhas de *storyboards* existem diversas técnicas e ferramentas conhecidas que auxiliam o desenvolvimento dessa etapa, como por exemplo os modelos já prontos para impressão de quadros com espaços para observações, diálogos e cenas extras de teste ou *softwares* específicos que tornam a enumeração, organização e descrição das cenas muito mais intuitiva e simples. No entanto, por conta do trabalho em questão se tratar de um *teaser* de animação que terá cerca de um minuto de duração, sem diálogos e com cenas pouco complexas, o estilo de *storyboard* definido foi bastante simples e funcional, priorizando a visualização geral das ações de cada cena.

Dessa maneira, foram utilizados doze quadros de resolução *widescreen*³⁵ (16:9) em cada página de tamanho A4 pois foi considerado que descrições não seriam necessárias, muito menos diálogos, deixando alguns espaços entre os quadros somente para pequenas observações referentes a forma como alguns elementos poderiam se comportar na animação ou aplicação de quaisquer modificações. Todas as páginas foram feitas digitalmente, com o uso da mesa gráfica e o *software* Photoshop, o que garantiu muito mais liberdade para montar as cenas de maneira mais interessante e compreensível.

Sem se condicionar ao papel ou a qualquer *software* específico de criação de *storyboards* o processo se mostrou extremamente simples e prático, dando liberdade às autoras de testar várias possibilidades de cenas, ajustar ou apagar de acordo com o que era esperado da interpretação do roteiro. Inicialmente as cenas foram ilustradas de maneira bastante rápida e em forma de rascunho (Figura 54) para se obter uma melhor adaptação a qualquer mudança e gerar um entendimento inicial amplo do conteúdo esperado para o *teaser*.

Figura 54 - Primeiro esboço de *storyboards*.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

Com o passar do desenvolvimento das cenas propostas no *storyboard* foram percebidas algumas falhas no roteiro definido anteriormente, dessa forma foram feitas adições de algumas cenas interessantes para harmonizar todos os elementos criados para o *teaser* e também modificações de algumas cenas e ações para atingir uma melhor fluidez e simplicidade perante a percepção do público, visto que o produto final se trata de um vídeo bastante curto que apresenta informações de maneira rápida e precisa ser suficientemente eficaz nisso.

Como mencionado anteriormente, o *storyboard* poderia permanecer visualmente “pobre” em detalhes, visto que as autoras compreendiam suficientemente bem o que cada cena remetia e como iria ser animada, porém, em vista da utilização dos quadros na etapa de produção do *Animatic*, posterior a experimentação, se tornou interessante fazer ilustrações um

³⁵ Forma de resolução de tela bastante utilizada para reprodução de vídeos em TVs, computadores, celulares e telas de cinema.

pouco mais detalhadas das ações realizadas pelos personagens. Dessa maneira alguns quadros receberam uma revisão e aperfeiçoamento de seus elementos, levando o *storyboard* a ser concluído com quatro páginas A4 e 40 cenas, como pode ser visto resumidamente na Figura 55 e em tamanho maior no Apêndice C.

Figura 55 - Versão final dos *storyboards* produzidos.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

Com a finalização do *storyboard* e, portanto, de todo o planejamento de cenas e ações necessárias para constituir o conteúdo do *teaser*, já é possível ter uma ideia bem definida da ambientação que cada cena vai demandar, tornando assim o desenvolvimento dos cenários uma etapa posterior bem mais prática. No entanto, o maior foco ao finalizar a construção dos *storyboards* de um produto de animação é prosseguir para o desenvolvimento do *Animatic*, que pode se resumir a um teste em vídeo que compila todas as cenas desenhadas no *storyboard* para se ter ideia do ritmo que a animação está tomando junto da música tema e a provável duração geral do *teaser*. Porém, antes disso é necessário explanar os materiais e tecnologias (*softwares*) que serão utilizados para se obter o melhor e mais viável resultado para o desenvolvimento restante do projeto em questão.

3.7 MATERIAIS E TECNOLOGIAS

É uma etapa que se assemelha a uma pequena coleta de dados, desta vez em relação às técnicas e materiais disponíveis ao pesquisador para realização do projeto (MUNARI, 2008, p. 46). No caso da pesquisa em questão, essa fase apresenta alguns programas relacionados a produção de animações 2D de conhecimento das pesquisadoras que também se mostram vastamente utilizados dentro do âmbito da animação por conta de suas ferramentas aperfeiçoadas e diversificadas.

Ao mesmo tempo que é possível produzir, e ainda se produz, animações através de papéis, grafite e mesas de luz, nos últimos anos vem se tornando cada vez mais comum o uso exclusivo de meios digitais para o desenvolvimento de séries e filmes animados, principalmente quando se leva em consideração o crescimento e progresso das animações 3d produzidas pelos

estúdios da empresa Disney. Dessa maneira o uso de papel, lápis e demais ferramentas mais manuais são deixadas para as fases iniciais do processo de produção da animação que envolve muita criação de esboços para o desenvolvimento criativo da mesma.

Atualmente existem muitos desses meios digitais citados anteriormente, porém serão apresentados aqui somente os mais viáveis e práticos para que o desenvolvimento do *teaser* animado prosseguisse de maneira funcional perante os recursos delimitados. Para a produção do movimento animado propriamente dito os programas *Toon Boom Harmony* e *Adobe Animate* são os *softwares* mais utilizados pela indústria de animação no Brasil, e normalmente dependem de programas como *Photoshop* para a construção do cenário e *After Effects* para a produção de efeitos mais complexos para a animação, incluindo a trilha sonora.

Enquanto apenas o programa *Toon Boom Harmony Essentials*, *software* mais básico dentre aqueles produzidos pela empresa, custa cerca de R\$45,00 por mês, ainda seria necessário o complemento de *softwares* Adobe para a confecção do cenário e de efeitos especiais na pós-produção. No entanto o preço mensal de todos os programas da empresa Adobe soma o montante de R\$175,00 por mês, não sendo possível adquirir apenas três de seus *softwares*, visto que os planos são feitos com apenas um programa ou todos. No caso do projeto em questão, as autoras já dispunham de acesso e maiores conhecimentos atrelados ao *Toon Boom*, e aos programas complementares da Adobe, principalmente o programa *After Effects* e o programa sem custos adicionais, *SketchUp*, que auxiliou na criação e definição de bases de ângulos de câmera nos cenários que foram utilizados no *teaser*.

Com a utilização do programa *Toon Boom Harmony* e o *After Effects*, as pesquisadoras colocaram em prática um processo de animação limitada chamado de *cut out* onde as partes de objetos e personagens que precisam de movimento são separados em camadas, transformadas em elementos modeláveis para então serem remodeladas afim de poderem acompanhar o movimento, algo que dá a possibilidade de repetir o mesmo ciclo de movimentos em outras cenas se for necessário.

Tendo os cenários previamente preparados em forma de imagem com o auxílio das ferramentas dos programas *Photoshop* e *SketchUp*, estes são exportados para o *Toon Boom* e anexadas ao fundo da animação sem qualquer necessidade de modificações dentro do programa, exceto por situações como o uso de *zoom in* ou *zoom out*, de aproximação ou distanciamento da câmera com o cenário. Para finalizar o processo de criação da animação foi utilizado o programa *After Effects*, onde se torna possível fazer correções de cores, efeitos especiais caso seja necessário e também a adição da trilha sonora para concluir a mixagem final do vídeo.

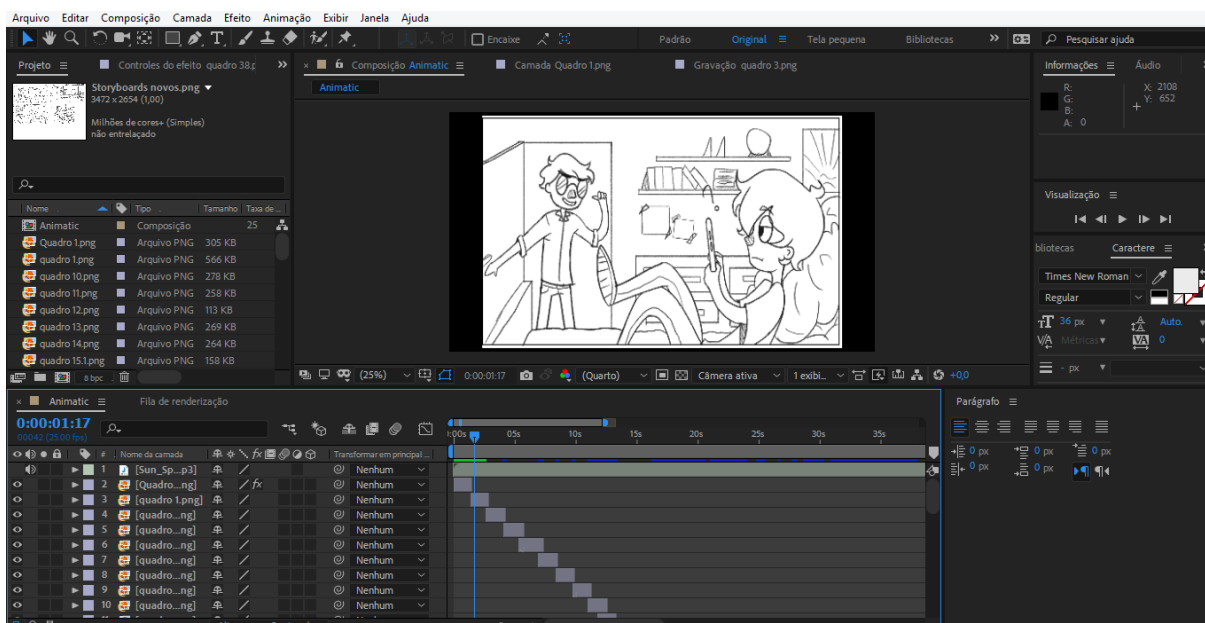
3.8 MODELO

A partir da definição das ferramentas e processos a serem utilizados para o desenvolvimento da animação em si, foi possível iniciar a etapa de modelo que, segundo Munari (2008), é uma fase resultante de todos os dados e ideias acumulados durante as etapas anteriores e se mostra muito importante para gerar os primeiros modelos que podem resultar na solução final para o problema inicial a partir do estabelecimento de conexões entre todos os dados recolhidos. Essa fase gera alguns resultados que tendem a ser refinados e reajustados para que posteriormente possam ser apresentados ao público para que possíveis problemas sejam apontados.

Neste momento, no que se refere a produção de uma animação, é desenvolvido o *Animatic*, um agrupamento em formato de vídeo dos quadros produzidos na etapa de *Storyboard*, que junto à trilha sonora escolhida promove a melhor visualização do projeto. São ajustadas as durações de cada quadro, havendo a possibilidade de remoção e adição dos mesmos, para melhor compreensão das ideias de cada cena, tendo compreensão de que movimentos de câmera e outros efeitos como de cores, ainda não fazem parte da produção.

Para a construção do *animatic* foi utilizado majoritariamente o programa *After Effects*, tendo em vista que o uso do *Toon Boom* em si tomaria mais tempo, e que o processo de animação ainda não havia começado. Durante os primeiros testes com a trilha sonora, o tempo de cada quadro precisou ser modificado diversas vezes para dialogar com a música ao fundo, alcançando cerca de trinta segundos de duração.

Figura 56 - Processo de Construção do *Animatic* no programa *After Effects*



Fonte: Acervo das Autoras, 2018.

Durante o segundo teste foi discutido o uso de movimento de câmera durante uma cena para sua maior compreensão durante a fase seguinte, no entanto este foi descartado ao ser compreendido que não prejudicava o entendimento da cena. Também foi discutido a substituição de cenas por outras com movimentos menos complexos, porém com maior *appeal*, no entanto as cenas sugeridas dariam excessivo enfoque em apenas um personagem, desta forma as cenas novas foram descartadas. Ao fim deste teste percebeu-se a necessidade da introdução de mais frames para maior fluidez e também o aumento do tempo de duração de algumas cenas para que fossem melhor visualizadas. O *animatic* finalizado pode ser observado integralmente através do seguinte link: www.encurtador.com.br/bFNQ4.

Em conclusão, o *animatic*, após a aprovação final das autoras, pôde ser levado ao público para verificação, onde estes comentaram acerca da compreensão da narrativa proposta e indicaram possíveis modificações. Conforme será exposto no tópico a seguir.

3.9 VERIFICAÇÃO

Durante esta fase, aqueles entrevistados que previamente já tiveram contato com o enredo da história foram apresentados ao *animatic*. No decorrer da entrevista as pesquisadoras apresentaram uma breve explicação acerca dos conceitos de *storyboard* e *animatic* para maior compreensão, e em seguida os entrevistados foram questionados acerca da compreensão do enredo e do tempo de disposição de cada cena.

Foi observado que todos os entrevistados tiveram um bom entendimento das cenas apresentadas mesmo ao relatarem grande rapidez na apresentação de alguns *frames*. Em relação ao cenário observou-se apenas um questionamento quanto ao ângulo de visualização de uma cena em particular, e foi explanado que a mesma se tornaria mais clara durante a animação. Não houve repetição se tratando de outras opiniões, estas sendo entendidas como bastante subjetivas e particulares, ou que ainda não se aplicavam no momento, como quanto à adaptação da trilha sonora às cenas.

Em conclusão, foi destinado maior tempo de visualização para cenas a partir do tempo 0:30, e não ocorreram mudanças nos cenários a não ser por uma adaptação no ângulo de visualização da cena da “amarelinha”, apresentada nos *storyboards* de números 11 e 12. A partir disso foi dado início a produção da animação em si, e seus cenários, levando em consideração as alterações estabelecidas depois das entrevistas.

3.10 DESENHO CONSTRUTIVO

A última etapa da metodologia de Munari (2008), que serviu como o principal pilar para o desenvolvimento do projeto em questão, se trata da geração de desenhos construtivos, ou seja, representações claras e objetivas de tudo o que for necessário para a criação de um dado protótipo. Como todas as etapas anteriores serviram para fundamentar melhor todo o desenvolvimento de uma solução para o problema, é na última etapa da metodologia do autor em que tudo o que foi pesquisado, coletado e criado toma a forma do produto final propriamente dito que pode resolver o problema identificado inicialmente.

Dessa maneira, como mencionado no início desse capítulo, é possível inferir que tal etapa pode corresponder às fases de Produção e Pós-Produção mencionadas por Beiman (2017) que se dão posteriormente a toda a fundamentação desenvolvida para o produto de animação, afim de que o menor número de erros sejam cometidos na etapa de desenvolvimento da animação final que culmina numa última revisão da composição final do vídeo onde são efetuados os últimos ajustes antes da apresentação do *teaser* para o público.

3.10.1 Concept e Cenários

Com a finalização da etapa de verificação do *animatic* toda a composição base para a geração do *teaser* animado proposto na pesquisa em questão se tornou mais definitiva e, dessa maneira, mais segura no que diz respeito a otimização da utilização dos recursos disponíveis para a conclusão do projeto, com o intuito de evitar ao máximo o desperdício de material com o corte ou edição de cenas já desenvolvidas.

Um desses materiais de grande importância para a composição final do *teaser* são os cenários que, de acordo com White (2006, p. 42), são muito valiosos para a visualidade e sensação geral do produto de animação finalizado, pois é com a ambientação em volta dos personagens que as cenas tomam diferentes abordagens de visual e de cores que podem comunicar situações e emoções distintas ao expectador e, conseqüentemente, manter seu foco na trama. Segundo o autor, dentro do sistema de produção de uma animação é comum que um artista de *concept* crie o estilo e visualidade geral esperados para a obra finalizada em conjunto com a ambientação das cenas, visto que estes dois elementos contribuem para a sensação demandada para cada cena.

Figura 57 - Exemplo de cenário estilizado para animação 2D.



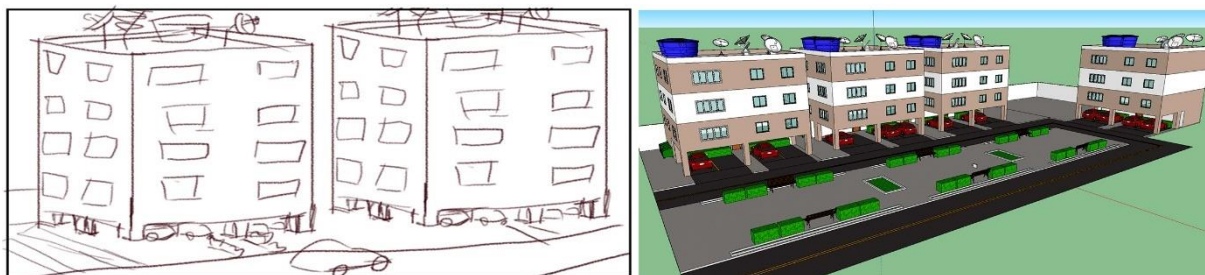
Fonte: White, 2006, p.42.

De acordo com o autor supracitado, os fundos, ou *backgrounds*, desenvolvidos para as cenas da animação podem ser essencialmente entendidos como uma imagem estática, ou seja, que não será animada, na qual os personagens serão colocados para que deem prosseguimento a trama interagindo ou não com o ambiente ao seu redor. Tais cenários propostos para a ambientação da animação podem ser desde cores lisas e básicas até grandes pinturas complexas feitas com tintas de aquarela, a óleo e entre outras.

A partir desse entendimento foi possível iniciar a fase de criação de cenários para o *teaser* de maneira que se mostrasse mais viável e funcional perante as delimitações de recursos e tempo encontradas pelas autoras. Dessa forma, foram utilizadas algumas imagens de locais reais como suporte para a criação de uma ambientação mais plausível devido a definição do gênero de Fantasia Urbana que mistura cenários urbanos reais com elementos fantásticos.

Além disso, também foi percebida a necessidade de utilização de um *software* chamado *Sketch Up* no qual o condomínio residencial que ambienta uma boa parte das cenas do *teaser* pudesse ser reproduzido tridimensionalmente para que o melhor ângulo de câmera fosse definido sem prejudicar as dimensões dos elementos com base nos princípios de perspectiva como também para manter um certo nível de detalhamento e objetos mais realistas que poderiam ser mal executados pelas autoras e conseqüentemente deteriorar a visualidade geral do cenário.

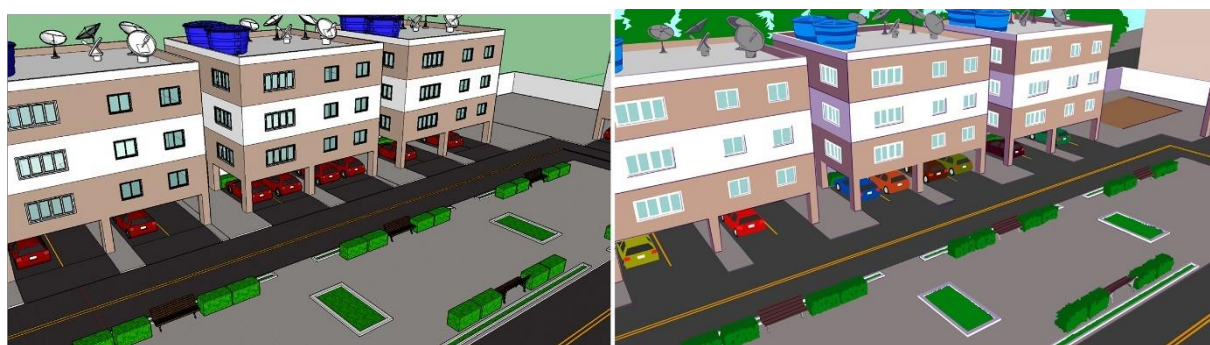
Figura 58 - Ambiente do condomínio fictício reproduzido no SketchUp.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

Utilizando-se de todos os dados coletados e desenvolvidos anteriormente no atual capítulo, foi notável a necessidade de gerar cenários que possuíssem semelhanças com ambientes da região metropolitana de Belém para as cenas que não fossem ambientadas em locais propositalmente reais, como era o caso das passagens do *teaser* animado em que o condomínio onde os personagens principais moram é mostrado e também utilizado como ambientação para várias cenas. Por escolha das autoras o condomínio não precisava ser um conjunto habitacional existente e específico, seria um local imaginário na capital sem uma localização específica a ser mencionada, portanto foram utilizadas referências de conjuntos de classe média em Belém para que o cenário pudesse alcançar o repertório do público-alvo provavelmente familiarizado com esses tipos de construções espalhadas pela cidade.

Figura 59 - Ângulo de câmera definido no SketchUp e o resultado final.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

Inicialmente a ideia era criar a ambientação do condomínio somente a partir do desenho feito à mão, mas a perspectiva e alguns detalhes que eram apresentados em cenas diferentes acabavam ficando comprometidos. Utilizando o programa de modelagem 3D foi possível manter a fidedignidade do ambiente gerado, o que também proporcionou uma maior liberdade na escolha do ângulo de cada cena. Como mostrado na Figura 59, assim que o ângulo mais interessante era escolhido, uma foto da tela era retirada e posteriormente passada para o Photoshop. No programa de edição de imagem a foto era esmaecida para que as cores e linhas

pudessem ser traçadas em cima, com alguma autonomia para troca de algumas cores e suavização de algumas formas. Tal processo se repetiu de maneira bem parecida também nas imagens traçadas por cima de cenários referentes a locais reais.

Figura 60 - Diferença de cenários testados.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

Com o passar do desenvolvimento dos cenários foi possível perceber um estilo se formando aos poucos a partir da repetição de algumas cores e utilização de técnicas parecidas, como por exemplo as cores em tom de roxo escuro de todas as sombras representadas nos cenários, algo que produz um sensação geral parecida quando os *backgrounds* são observados em conjunto (Figura 60). Tal técnica que envolve a utilização de sombras arroxeadas também foi inserida na etapa de colorização dos personagens, o que tende a criar um vínculo visual mais aparente entre os elementos presentes em cada cena. Além disso, seguindo a paleta de cores claras e com pouca saturação dos personagens e também as referências dos conjuntos de cores encontrados em séries animadas concorrentes na fase de coleta de dados, foi possível manter uma paleta relativamente parecida e, portanto, harmoniosa para os cenários criados.

Ao fim do desenvolvimento de todos os cenários necessários para a composição final da animação, que podem ser encontrados no Apêndice D, foram efetuados alguns pequenos ajustes de cores para que o resultado se mostrasse mais equilibrado, de maneira que se comunicasse melhor com o estilo simplificado da animação seriada. Com os cenários finalizados, os padrões de cores para manter a harmonia do produto final foram mais aprofundados durante a fase de desenvolvimento da identidade visual que tem por objetivo definir cores e elementos para utilizar no restante do material necessário numa campanha de *teaser*.

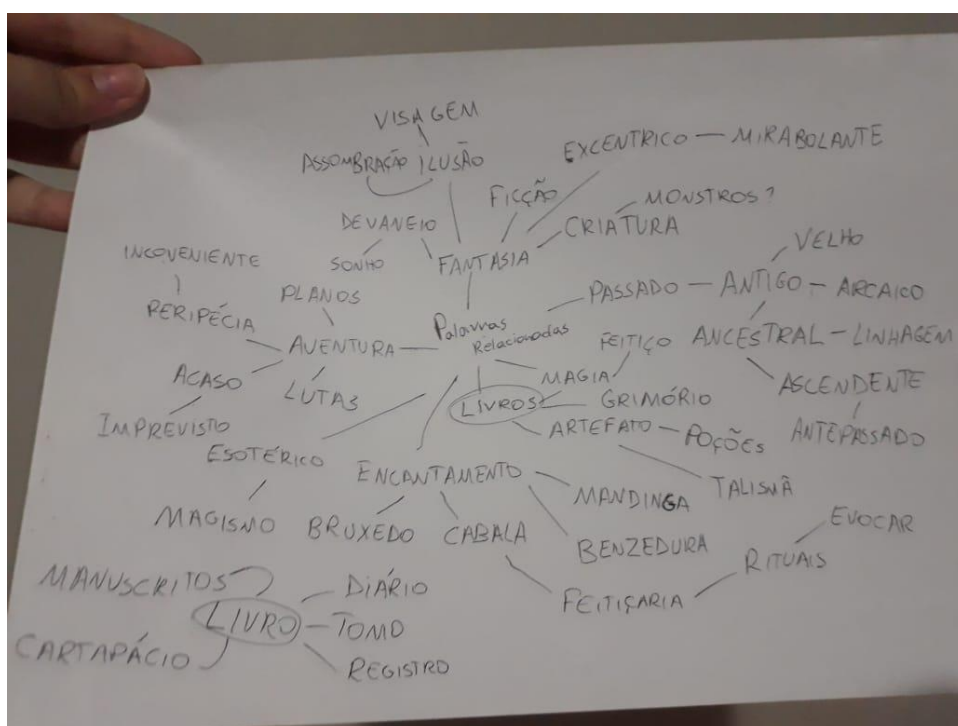
3.10.1.1 Identidade Visual e nome da série

Com uma boa parte dos elementos essenciais para a criação do *teaser* desenvolvida, foi

dado início a um processo criativo baseado em *Brainstorming*, *Brainwriting* e Mapas mentais para a geração do nome para a série hipotética da qual o produto desse projeto faria parte. Utilizando as mesmas bases de geração criativa vistas nas etapas anteriores foi possível progredir com essa fase de maneira bastante funcional e rápida por conta da prática.

Dessa maneira a sessão de *Brainstorming* ocorreu em torno de ideias de palavras variadas que se relacionassem de alguma forma com tudo o que já havia sido produzido até ali no que se refere aos elementos da narrativa, prováveis aventuras e situações presentes no contexto gerado pelo enredo. Algumas palavras chaves iniciais como “Magia”, “Fantasia” e “Aventura” foram colocadas no papel e delas foram se derivando várias outras que podiam ser sinônimos ou apenas conceitos relativos. Ao final da sessão foi possível perceber várias palavras relativamente desconhecidas, outras muito óbvias e algumas bastante relacionadas com o dialeto popular.

Figura 61 – Mapa mental de prováveis nomes para a série.



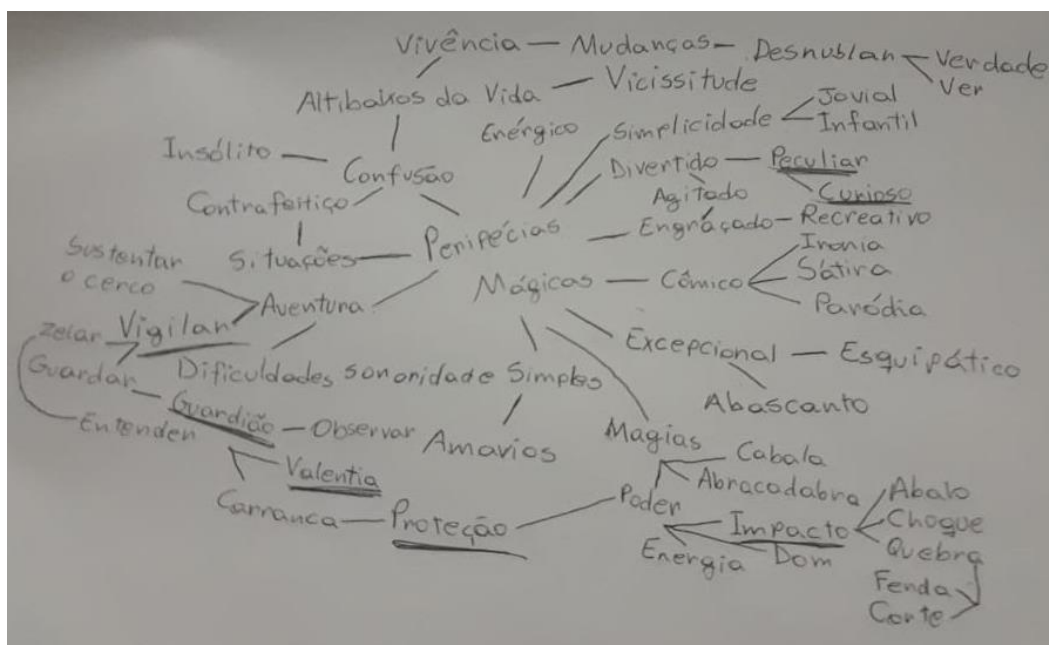
Fonte: Acervo das Autoras, 2018.

Os resultados do *brainstorming* foram compilados de acordo com a análise das autoras em forma de possíveis nomes para a série, e apresentados para o público após a entrevista de verificação do *Animatic*, onde estes poderiam escolher qual nome mais os agradava e achavam se relacionar melhor com o conteúdo que já conheciam a respeito de todo o projeto em questão, além de dar suas considerações acerca dos dispostos. Os nomes apresentados foram “Feitiçaria Ascendente”, “Grimório Ancestral”, “Peripécias Mágicas” e “Velho encantamento”.

De acordo com as entrevistas, os dois primeiros nomes foram considerados muito simples e sem profundidade perceptível, já o último foi apontado como ligeiramente misterioso e com boa sonoridade, porém não recebeu muitos votos a seu favor. Dessa maneira, o nome que mais interessou aos entrevistados a partir da votação foi “Peripécias Mágicas”, entretanto o mesmo não obteve muitas considerações positivas concretas mesmo por parte dos entrevistados que o escolheram, pelo contrário, houve uma objeção clara ao nome provinda de um dos entrevistados que o preferiram ante as outras opções.

Com base nessas informações as pesquisadoras decidiram analisar com mais profundidade o resultado da pesquisa afim de entender o que cada entrevistado havia considerado mais positivo em cada um dos nomes a ponto de escolhê-lo, enxergando os valores que os mesmos acharam mais interessante a ser exposto no nome da série. A partir disso foi desenvolvido um novo processo de geração criativa baseado não só no *Brainstorming* já visto anteriormente como também num método de *naming*³⁶ apresentado pela agência Forasteiro em seu canal do Youtube, e levemente adaptado pelas autoras, que consiste em focar não só no posicionamento da empresa/produto como também em seu respectivo nicho.

Figura 62 - Segundo mapa mental gerado para o nome da série.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

Como é possível constatar pela Figura 62, o nome que foi mais votado foi tomado como ponto de partida principal para a sessão, de maneira que fosse possível visualizar seus pontos

³⁶ É uma das etapas mais importantes no desenvolvimento da identidade de uma marca e que consiste na tarefa de nomear marcas, produtos e serviços de forma que reflita suas essências, princípios e valores. (Projetual)

fortes de posicionamento e possíveis palavras relacionadas que poderiam representar o maior interesse dos entrevistados. Ao fim da sessão as autoras compilaram os resultados para desenvolver possibilidades de nomes mais concretos e também se utilizaram da coleta de dados feita anteriormente, em que alguns dos concorrentes apresentavam nomes próprios ou que identificavam os personagens principais, como *Gravity Falls* e Steven Universo, e outros identificavam-se a partir dos eventos da história.

O último estilo de nome foi considerado mais interessante pelas autoras por já ter sido definido que não existe somente um personagem principal que participará das aventuras e a cidade na qual a história se passa não ser necessariamente identificada, embora visualmente caracterizada como Belém. A partir disso o foco se deu em cima do Evento da história e também nas aventuras consequentes desse acontecimento inicial. Além disso, como visto no mapa mental gerado, haviam algumas características no nome mais votado que se mostraram interessantes, como a simplicidade não só de significado como de sonoridade, sua sensação cômica e enérgica e também a ausência de qualquer referência a algum item mágico, como um Grimório, e a ancestralidade que eram elementos mostrados nas outras opções de nomes.

No entanto, o nome mais votado também se apresentou muito superficial e genérico, de acordo com um dos entrevistados, o que gerava falta de personalidade. Dessa maneira as pesquisadoras acataram às opiniões e compilaram com as análises anteriores, assim gerando vários resultados até chegar ao nome final definido para a série, “Quebra Feitiço”. Tal nome foi resultante de mais aprofundamento na palavra “Contrafeitiço” que surgiu no mapa mental referente às aventuras dos personagens, e a partir disso o foco recaiu sobre a situação caótica gerada pelo evento da história e a quebra da realidade conhecida até então naquele mundo.

O nome “Quebra Feitiço” foi escolhido não só por sua simplicidade como também por apresentar um nível de expositividade mediano, em que é possível o usuário absorver a informação geral rapidamente, mas ao mesmo tempo não ter total apreensão do que se passará na história como um todo. Além disso as autoras optaram por utilizar da cultura nortista como fonte de personalidade e expressividade para o nome, visto que “Quebra Feitiço” é um dos vários banhos de ervas vendidos no Ver-o-Peso que serve para proteger o usuário de vibrações ruins e maus olhados, o que também se relaciona ambigualmente com o enredo proposto na qual um grande feitiço é quebrado e os personagens principais exercem a missão de proteger as pessoas de magias negativas provindas da desestabilização criada por eles.

Com o nome escolhido foi iniciado o processo de criação do logotipo para ser utilizado não só no produto final do projeto em questão como também na elaboração da identidade visual geral para a série hipotética. A erva Quebra Feitiço é vendida no Ver-o-Peso na categoria

popular de “Banho de descarrego” e pode ser encontrada de várias maneiras lá, como em seu estado desidratado ou extrato de ervas líquido que também recebe variadas embalagens.

Figura 63 - Exemplo de embalagem do extrato da erva Quebra Feitiço.



Fonte: Site Harmonia das velas, disponível em: <<https://www.harmoniadasvelas.pt/uploads/extrato-de-ervas-banho-quebra-feitico/>>

Analisando tais embalagens foi possível perceber que seus logotipos normalmente seguiam uma formatação parecida, com as duas palavras verticalmente centralizadas e fontes com letras em caixa alta e levemente desregulares. Tais elementos em conjunto com as características de regionalismo e ficção de fantasia urbana propostas pelo enredo da série animada foram levados em consideração na etapa de testes com várias famílias tipográficas, como pode ser visualizado na Figura 64.

Figura 64 - Testes para o logotipo.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

A partir dos testes mais simples efetuados foi possível estabelecer as famílias tipográficas mais interessantes perante as considerações feitas anteriormente. Dessa maneira

foi dada preferência para as fontes de formato mais irregular para dar a sensação de uma escrita rudimentar, bem como mais dinâmica e expressiva, o que foi ainda mais realçado pela edição dos tamanhos e ângulos das letras feitas pelas pesquisadoras para que formassem um conjunto mais unificado e legível no logotipo final. Foram testadas também algumas possibilidades de contornos ou símbolos que acompanhassem a fonte modificada com o objetivo de tornar o logotipo da série mais visível e chamativo como um todo.

Figura 65 - Resultado final do desenvolvimento do logotipo.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

Após a etapa de testes foi determinada a família tipográfica *Elder Magic* em sua versão padrão para compor o logotipo da série animada, não só por conta de seus caracteres irregulares como também pelos detalhes angulados e triângulos em sua composição remeterem parcialmente às iconografias Marajoaras apresentadas anteriormente no capítulo em questão. A fonte escolhida não apresenta custos para uso acadêmico, porém para uso comercial tem o valor de US\$20,00 no momento do desenvolvimento desse trabalho. Como pode ser visualizado na Figura 65, a paleta proposta para o logotipo tende a alguns tons de violeta, ou roxo, pois de acordo com Heller (2013), essa é uma cor muito ligada a magia, esoterismo e também se mostrou bastante envolvida com a sexualidade e o histórico do movimento gay³⁷. O restante das cores foi escolhido conforme se ajustassem melhor não só aos elementos mágicos já criados para os personagens como também ao roxo da fonte principal, que findaram sendo azul, rosa e

³⁷ De acordo com a autora, o movimento “*The purple hand*”, “A mão roxa” em tradução literal, ficou bastante conhecido por conta dos funcionários do jornal *Examiner* de São Francisco terem jogado tinta roxa pelas janelas do edifício em cima dos manifestantes da “liberação gay” que faziam o protesto na frente do prédio por conta de publicações contra homossexuais feitas pelo jornal. Ao se sujarem de tinta os manifestantes acabaram marcando as paredes do edifício com as marcas de suas mãos impressas com a tinta roxa.

leves toques de amarelo, cores que representam, entre outras coisas, harmonia, sentimentalismo e otimismo segundo a autora.

Figura 66 - Cartaz resultante do desenvolvimento da identidade visual para a série.



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

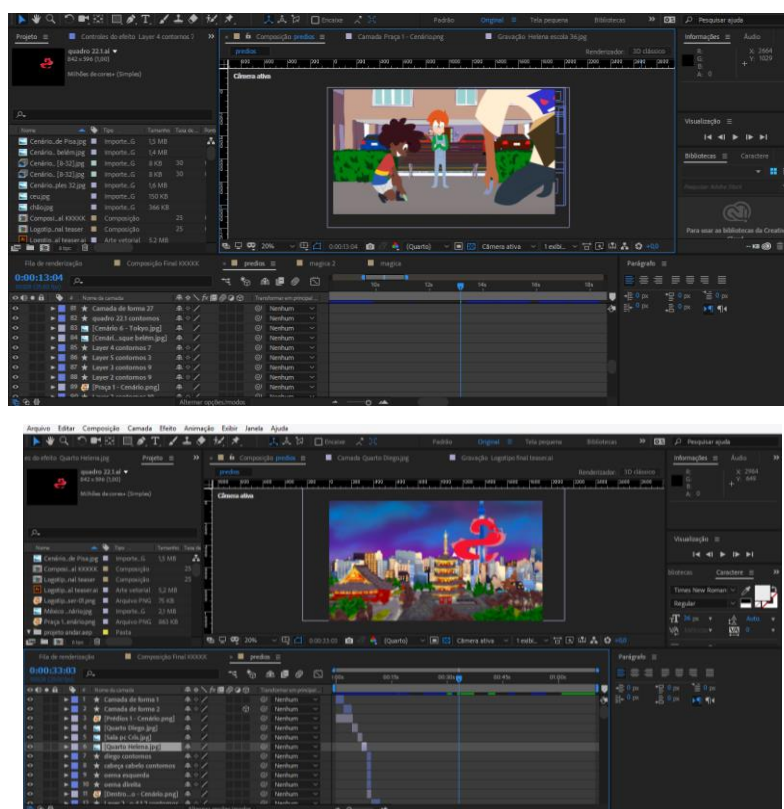
Dado por finalizado o desenvolvimento do logotipo, as autoras criaram também um cartaz compilando vários elementos gerados durante a pesquisa para condensar melhor a identidade visual concebida a partir desses fatores que quando unificados tendem a se relacionar de maneira harmoniosa e seguir o padrão de cores arroxeadas e ao mesmo tempo enérgico apresentado no logotipo. Como já mencionado anteriormente, o *teaser* faz parte de uma campanha publicitária com o intuito de apresentar um material base instigante ao seu público e a criação de elementos como o logotipo e cartazes são necessários para fundamentar uma boa

publicidade em conjunto com o *teaser trailer* propriamente animado proposto como produto final do trabalho em questão.

3.10.2 Desenvolvimento da Animação e Composição Final

Durante a composição do *teaser* foram empregadas as imagens previamente utilizadas na *Animatic*, sendo estas transformadas em vetores para serem melhor manipuladas através dos programas *After Effects* e *Toon Boom*. Durante o desenvolvimento, notou-se a redundância de uma cena, quando posta logo após outra com o mesmo propósito, esta então foi retirada, bem como alguns outros pequenos ajustes foram feitos. Em seguida, ferramentas de modificação, sombra e efeitos visuais foram utilizadas para a alteração de alguns aspectos nas cenas, a partir das necessidades vistas pelas autoras nos resultados já animados.

Figura 67 - Produção do Teaser em *After Effects*



Fonte: Acervo das autoras, 2018.

Após o desenvolvimento da animação, a trilha sonora previamente escolhida foi adicionada ao arquivo de vídeo do *teaser*, uma música distribuída pelo site *Youtube* como *Creative Commons*³⁸ de nome “*Sun Spots*”, que apresenta uma musicalidade enérgica e jovial com bastante utilização de baixo e guitarra em sua composição geral ainda que com um ritmo agradável e relativamente contínuo, algo que interessou as autoras por seguir uma sonoridade parecida com algumas de suas músicas preferidas da banda *The Strokes*. Como mencionado durante as limitações, não houve a adição de dublagem original ou efeitos sonoros no *teaser* além da trilha escolhida, ou até mesmo edições ligadas a mesma.

Ao fim, já com todos os efeitos visuais e trilha sonora adicionada, a animação passou pelo processo de *rendering*, onde adquiriu o formato de vídeo AVI com as dimensões 1920 x 1080 pixels, com 24 quadros por segundos. Desta forma, o projeto pode ser divulgado em quaisquer plataformas, também podendo ter o formato de vídeo modificado futuramente, ao preservar os arquivos originais. A animação pode ser visualizada no link: <https://drive.google.com/open?id=1Roep3wyFcTshJnK9radcxPVRSIRFSWfp>

³⁸ “O *Creative Commons* (CC) é uma organização mundial sem fins lucrativos que permite o compartilhamento e a reutilização da criatividade e do conhecimento por meio do fornecimento de ferramentas gratuitas. Nossas ferramentas ajudam: aqueles que buscam incentivar a reutilização de suas obras, oferecendo-as para uso público sob condições generosas e padronizadas; aqueles que querem fazer usos criativos de obras alheias; e aqueles que desejam se beneficiar dessa simbiose”. (CREATIVECOMMONS, 2018)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo primordial do trabalho se baseou na criação de um conteúdo representativo a respeito da comunidade LGBTQ+ que se comunicasse de maneira mais simplificada e lúdica com seu público de 11 a 13 anos, possibilitando a disseminação de mais tolerância, respeito, entendimento e auto aceitação. Com esse intuito informacional saudável, uma tendência percebida nas séries animadas atualmente, a utilização das ferramentas e metodologias de Design se mostraram imprescindíveis para gerar um produto complexo.

Durante todo o desenvolvimento do trabalho em questão buscou-se seguir as etapas conforme foram propostas nas metodologias escolhidas, admitindo algumas modificações para se alcançar resultados melhor adaptados a realidade da pesquisa. Dessa maneira o trabalho adquiriu uma base sólida o suficiente para que, no tempo de sua elaboração, apresentasse o mínimo de complicações possíveis e se tornasse viável mesmo com recursos bastante limitados.

Ainda que a inexperiência das autoras, no que se refere não só a produção de animação como também ao desenvolvimento de trabalhos acadêmicos extensos, tenha dificultado e atrasado algumas etapas do processo, o resultado final obtido se mostrou bastante satisfatório visto que cumpriu os objetivos específicos propostos para a pesquisa e também os requisitos de projeto. De toda forma, as autoras têm a intenção de continuar o projeto e não só ajustar quaisquer erros despercebidos no trabalho atual como também refinar ainda mais seus resultados futuros no desenvolvimento da série animada.

Por fim, é pertinente ressaltar a importância do desenvolvimento de um produto de animação acerca do tema da representatividade LGBTQ+ não só para as autoras que puderam evoluir e aprofundar grandemente seus conhecimentos no âmbito, como também para a sociedade, visto que o resultado das etapas de entrevista e coleta de dados expuseram a necessidade de uma série animada com essa temática consciente, e para o ambiente acadêmico brasileiro que atualmente não apresenta muitos trabalhos referentes ao processo de produção de uma animação.

REFERÊNCIAS

ABGLT; UNAIDS. **Manual de Comunicação LGBT**. Curitiba: ABGLT, 2010.

_____.; SECRETARIA DE EDUCAÇÃO. **Pesquisa Nacional sobre o Ambiente Educacional no Brasil 2015**: As experiências de adolescentes e jovens lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transexuais em nossos ambientes educacionais. Curitiba: ABGLT, 2016.

ADORO CINEMA. **Historietas Assombradas, O Filme - Bilheteria**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-255995/bilheterias/>>. Acesso em: 04 de julho de 2018.

_____. **Historietas Assombradas**: Trama Do Aventureiro Pepe Vai Virar Jogo Gratuito. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-135171/>>. Acesso em: 04 de julho de 2018.

ANCINE. **Série Animada Historietas Assombradas (Para Crianças Malcriadas) A Ser Lançada No Mercado Internacional**. Disponível em: <<https://ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/s-rie-animada-historietas-assombradas-para-crian-malcriadas-ser-lan-ada-no>>. Acesso em: 12 de março de 2018.

_____. **Tire Suas Dúvidas Sobre A Lei Da Tv Paga**. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/faq-lei-da-tv-paga>>. Acesso em: 15 de julho de 2018.

ANIMA MUNDI. **100 Anos Da Animação Brasileira**. Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br/pt/blog/100-anos-da-animacao-brasileira/>>. Acesso em: 15 de junho de 2018.

_____. **Inscreva Seu Projeto No Anima Coaching**. Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br/pt/blog/inscreva-seu-projeto-no-anima-coaching/>>. Acesso em: 03 de julho de 2018.

ATTENTIONAL; HEADWAY INTERNATIONAL. **A Profile Of Current And Future Audiovisual Audience**. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2014.

AWN. **'In A Heartbeat' Short: An Endearingly Innocent Portrayal Of Young Love.** Disponível em: <<https://www.awn.com/animationworld/heartbeat-short-endearingly-innocent-portrayal-young-love>>. Acesso em: 16 de julho de 2018.

BNDES. **A Economia Criativa e o Mercado Audiovisual.** Disponível em: <<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/conhecimento/noticias/noticia/animacao-audiovisual>>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

BAXTER, Mike. **Projeto de Produto: Guia prático para o design de novos produtos.** São Paulo: Blucher, 2000.

BEIMAN, Nancy. **Prepare to Board: Creating Story and Characters for Animated Features And Shorts.** Florida: CRC Press, 2017.

BENDAZZI, Giannalberto. **Animation a World History.** Estado Unidos: CRC Press, 2016.

BORRILLO, Daniel. **Homofobia: História e Crítica de um Preconceito.** Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

BREGUÊZ, Geraldo. **Os estudos de folkcomunicação hoje no Brasil.** Salvador: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2002. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/123254834778235550012031398828838883058.pdf>>. Acesso em: 09 de Agosto de 2018.

CARD, Orson Scott. **How To Write Science Fiction And Fantasy (Genre Writing).** Ohio: Writer's Digest Books, 1990.

CASCUDO, Câmara. **Lendas Brasileiras.** São Paulo: Global, 2001.

CATRACA LIVRE. **Episódio de As Meninas Superpoderosas Trás a História de Um Unicórnio Transexual.** Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/geral/cidadania/indicacao/episodio-de-as-meninas-superpoderosas-traz-historia-de-um-unicornio-transexual/>>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

CAVALCANTI, Maria Laura. **Entendendo o Folclore e a Cultura popular**. Rio de Janeiro: 2002. Texto produzido especialmente para o Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular. Disponível em: <http://www.cnfcp.gov.br/interna.php?ID_Secao=100>. Acesso em: 09 de agosto de 2018.

CASAGRANDE, Barros; BIACA, Valmir. **Mitos de origem: Onde começa a vida?** Paraná: Secretária da Educação, 2012. (Informativo ASSINTEC). Disponível em: <http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/deb_nre/formacao_er/os_mitos_origem.pdf>. Acesso em: 09 de agosto de 2018.

CLUTE, John; GRANT, John. **The Encyclopedia of Fantasy**. London: Orbit Books, 1997.

COSMONERD. **Super Drags: Netflix Anuncia Primeira Animação Original Brasileira**. Disponível em: <<http://cosmonerd.com.br/series/noticias-series/super-drags-netflix-anuncia-primeira-animacao-original-brasileira-confira-o-teaser/>>. Acesso em: 13 de junho de 2018.

CREATIVE COMMONS BR. **Perguntas frequentes (FAQ)**. Disponível em: <<https://br.creativecommons.org/faq/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2018

D'AMMASSA, Don. **Encyclopedia of Fantasy and Horror Fiction**. New York: Facts On File, 2006.

DEN OF GEEK. **Steven Universe Is The LGBTQ Representation We Need**. Disponível em: <<http://www.denofgeek.com/us/tv/steven-universe/259902/steven-universe-is-the-lgbtq-representation-we-need>>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

DENTRO DA CHAMINÉ. **Uma Resumida História Dos Personagens LGBTS Em Desenhos Animados Infantis**. Disponível em: <<https://dentrodachamine.com/2016/12/03/uma-resumida-historia-dos-personagens-gays-em-desenhos-animados-infantis/>>. Acesso em: 04 de julho de 2018.

DICIONARIO DE NOMES PRÓPRIOS. **Significado dos Nomes**. Disponível em: <<https://www.dicionariodenomesproprios.com.br/>>. Acesso em: 12 de agosto de 2018.

DICIONÁRIO MICHAELIS ONLINE. **Termo “Pejorativo”**. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/pejorativo/>>. Acesso em: 20 de maio de 2018.

DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS. **Grimório**. Disponível em:
<<https://www.dicio.com.br/grimorio/>>. Acesso em: 12 de setembro de 2018.

DICTIONARY CAMBRIDGE. **Live Action**. Disponível em:
<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles-portugues/live-action>>. Acesso em: 15 de julho de 2018.

EBC. **Lei Rouanet: Entenda Como Funciona A Lei De Incentivo À Cultura**. Disponível em:
<<http://www.ebc.com.br/cultura/2016/04/lei-rouanet-entenda-como-funciona-lei-de-incentivo-cultura>>. Acesso em: 13 de julho de 2018.

EDUCAÇÃO PÚBLICA. **Sinfonia Amazônica: O Primeiro Longa-Metragem Brasileiro De Animação**. Disponível em:
<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/cultura/cinema_teatro/0059.html>. Acesso em: 14 de março de 2018.

ESTADÃO. **Any Malu É A Primeira Youtuber Feita Em Animação No Brasil**. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/gente,any-malu-e-a-primeira-youtuber-feita-em-animacao-no-brasil,10000061320>>. Acesso em: 07 de agosto de 2018.

_____. **Conheça Outros Animadores Brasileiros Nos EUA**. Disponível em:
<<https://cultura.estadao.com.br/noticias/artes,conheca-outros-animadores-brasileiros-nos-eua,395817>>. Acesso em: 03 de julho de 2018.

_____. **Netflix Anuncia 'Super Drags', Sua Primeira Série Animada Brasileira**. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/tv,netflix-anuncia-super-drags-sua-primeira-serie-animada-brasileira,70002332706>>. Acesso em: 20 de julho de 2018.

FILHO, João Gomes. **Ergonomia do Objeto: Sistema Técnico de Leitura Ergonômica**. São Paulo: Escrituras Editora, 2003.

FOLHA DE SÃO PAULO. **Animações Infantis Brasileiras Crescem Apesar De Enfrentar Baixo Orçamento**. Disponível em:
<<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2016/03/1754154-animacoes-infantis-brasileiras-crescem-apesar-de-enfrentar-baixo-orcamento.shtml>>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

_____. **Animações Infantis Brasileiras Crescem: Conheça 10 Para Você Assistir.** Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2016/03/1754321-apostar-em-filmes-infantis-e-um-jeito-esperto-de-investir-no-futuro.shtml>>. Acesso em: 07 de maio de 2018.

G1. **Os Incríveis 2 Abala Recorde Com Abertura Heroica De US\$180 Milhões.**

Disponível em: <<https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/os-incriveis-2-abala-recorde-com-abertura-heroica-de-us-180-milhoes.ghtml>>. Acesso em: 02 de julho de 2018.

GATES, Gary J. **How many people are lesbian, gay, bisexual, and transgender?** Los Angeles: The Williams Institute, 2011.

GGB. **Relatório 2012: Assassinato de homossexuais (LGBT) no Brasil.** Salvador: Grupo Gay da Bahia, 2013.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Editora Atlas S.A., 2002.

GUIA DO ESTUDANTE. **Animação.** Disponível em: <<https://guiadoestudante.abril.com.br/profissoes/animacao/>>. Acesso em: 13 de julho de 2018.

GUILOUSKI, Borres; COSTA, Raquel; SANTOS, Corrêa; SCHLÖGL, Emerli; GUTTENPLAN, S. **Objects of Metaphor.** EUA: Oxford University Press, 2005.

HALL, Stuart; EVANS, Jessica; NIXON, Sean. **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices.** London: Sage Publications & Open University, 2003.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão.** São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

IMDB. **TV Series Animation (Sorted by US Box Office Descending).** Disponível em: <https://www.imdb.com/search/title?genres=animation&title_type=tv_series&sort=boxoffice_gross_us,desc>. Acesso em: 14 de julho de 2018.

JOHNSON-SMITH, Jan. **American Science Fiction TV: Star Trek, Stargate and beyond.** New York: I.B.Tauris & Co Ltd, 2005.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos do Inconsciente Coletivo**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2000.

JUSSIM, Lee; MCCAULEY, Clark; LEE, Yueh-Ting. **Stereotype Accuracy Toward Appreciating Group Differences**. Washington: American Psychological Association, 1995.

JUSTO, Maíra. **Trailer: Cinema e Publicidade em um só produto**. São Paulo: Revista Anagrama, 2010.

JUNIOR, William G.; GONÇALVES, Marilson A.; BARBOSA, Ana P. F. P. L. **Um Estudo Exploratório Sobre A Indústria Brasileira De Animação Para A TV**. São Paulo: Universidade do Morumbi, 2012.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metaphors We Live By**. Illinois: University of Chicago Press, 2003.

LIPPMANN, Walter. **Public Opinion**. London: Allen and Unwin, 1992.

LORGUS, Alexandra Luiza; ODEBRECHT, Clarisse. **Metodologia de pesquisa aplicada ao design**. Blumenau: Edifurb, 2011.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2003.

MARICH, Robert. **Marketing to Moviegoers: a handbook of strategies and tactics**. Illinois: Southern Illinois University Press, 2013.

MARTIN, George R. R.; DOZOIS, Gardner. **Ruas Estranhas**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2012.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MCGARTY C., YZERBYT V. Y. e SPEARS R. **Stereotypes as Explanations**. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os princípios da Escrita de Roteiro**. Curitiba: Arte e Letra, 2016.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Por Dentro Dos Programas: Animatv**. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/programas8/-/asset_publisher/QTN9rjJEc1bg/content/animatv-177964/10889>. Acesso em: 03 de julho de 2018.

MITCHELL, William John Thomas. **Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation**. Illinois: University of Chicago Press, 1995.

MOMENTUM SAGA. **Cinco Estereótipos Asiáticos Que Ainda Vemos Na Tv E No Cinema**. Disponível em: <<http://www.momentumsaga.com/2017/10/cinco-estereotipos-asiaticos-que-ainda-vamos-no-cinema-e-na-televisao.html>>. Acesso em: 20 de maio de 2018.

MOSS, Hugo. **Como Formatar o Seu Roteiro**. Rio de Janeiro: Livraria da Travessa, 1998.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. Lisboa: Edições 70, 2008.

NEUMANN, Erich. **The Great Mother: Analyses of an Archetype**. New Jersey: Princeton University Press, 1974.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: ANIMATV, 2011.

NORMAN, Donald Arthur. **Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things**. New York: Basic Books, 2004.

NUÑEZ, Antonio. **É melhor contar tudo**. São Paulo: Nobel, 2009.

ONU. **Resposta do Setor de Educação ao bullying homofóbico**. Brasília: UNESCO, 2013.

PINK NEWS. **What Is LGBTQ+? What Does The Plus Stand For And Is Anyone Left Out?** Disponível em: <<https://www.pinknews.co.uk/2018/03/15/what-is-lgbtq-what-does-the-plus-stand-for-and-is-anyone-left-out/>>. Acesso em: 07 de maio de 2018.

PIERI, Paolo Francesco. **Dicionário Junguiano**. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

PILLING, Jayne. **A Reader In Animation Studies**. Indiana: John Libbey Publishing Ltd, 2011.

PONTES, Ângela Felgueiras. **Sexualidade: Vamos Falar sobre isso?** Promoção do Desenvolvimento Psicosexual na Adolescência: Implementação e Avaliação de um Programa de Intervenção em Meio Escolar. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/24432/2/Sexualidade%20vamos%20conversar%20sobre%20isso.pdf>>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

POP BUZZ. **'Bojack Horseman' Now Has An Asexual Character And It's Making People Emotional.** Disponível em: <<http://www.popbuzz.com/tv-film/features/bojack-horseman-asexual-todd-chavez/>>. Acesso em: 17 de julho de 2018.

PROJETUAL. **Naming.** Disponível em: <<https://projetual.com.br/naming/>>. Acesso em: 30 de outubro de 2018.

REZENDE, Hanna Condurú de. **Concept Art de uma Animação Baseada na Lenda da Boiuna.** Pará: 2016. Disponível em: <<http://www.uepacnt.com.br/ri/documento.php?id=31>>. Acesso em: 2 de agosto de 2018.

SEGS. **Bndes Calcula Em R\$ 4 Bilhões Mercado De Animação No Brasil.** Disponível em: <<https://www.segs.com.br/mais/economia/120559-bndes-calcula-em-r-4-bilhoes-mercado-de-animacao-de-no-brasil>> Acesso em: 04 de julho de 2018.

SECRETÁRIO-GERAL DAS NAÇÕES UNIDAS. **Relatório Mundial de Violência contra Crianças.** Genebra: ONU, 2006. Disponível em: <<http://www.unicef.org/violenciestudy/reports.html>>. Acesso em: 25 maio 2018.

SECRETARIA Especial de Direitos Humanos do Ministério das Mulheres, da Igualdade Racial e dos Direitos Humanos. **Relatório de Violência Homofóbica no Brasil:** ano 2013. Brasília: 2016.

SCOTT, Joan. **Gênero:** uma categoria útil de análise histórica. Porto Alegre: Educação & Realidade, 1995.

SEEGMILLER, Don. **Digital character painting using Photoshop CS3.** Boston: Charles River Media, 2008.

SIMÕES, Júlio Assis; FACCHINI, Regina. **Na trilha do Arco-íris: Do movimento Homossexual ao LGBT.** São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2009.

TAJFEL, Henri; WILKES, A. L. **Classification and Quantitative Judgment**. London: British Journal of Psychology, 1963.

TECMUNDO. **Existe Diferença Entre Video Streaming E On Demand?** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/streaming/112641-existe-diferenca-entre-video-streaming-on-demand.htm>>. Acesso em: 15 de julho de 2018.

THE GUARDIAN. **In A Heartbeat: The Story Behind The Animated Gay Love Short That's Gone Viral**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2017/aug/04/in-a-heartbeat-short-film-youtube>>. Acesso em: 16 de julho de 2018.

TURNER, Graeme. **Film as a social practice**. New York: Taylor & Francis, 2003.

TV BRASIL. **Tromba Trem Estreia Segunda Temporada**. Disponível em: <<http://tvbrasil.ebc.com.br/trombatrem/episodio/tromba-trem-estreia-segunda-temporada>> Acesso em: 13 de junho de 2018.

VILAINS WIKI. **Silver Spoon**. Disponível em: <http://villains.wikia.com/wiki/File:SS_2.png>. Acesso em: 05 de maio de 2018.

VILCHES, Lorenzo. **Play it again, Sam**. In: Revista Anàlisi – Quaderns de Comunicació, Cultura, nº 09, p. 57-70, 1984. Disponível em: <<https://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/view/41268/88272>>. Acessado em: 16 de junho de 2018.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica Para Escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WHITE, Tony. **Animation from pencils to pixels: Classical techniques for digital animators**. Amsterdam: Elsevier, 2006.

WHO. **Brief Sexuality-Related Communication: Recommendations For A Public Health Approach**. Geneva: World Health Organization, 2015.

WINDER, C.; DOWLATABADI, Z. **Producing Animation**. Estados Unidos da América: Focal Press, 2001.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators.** New York: Faber and Faber, 2009.


WOO MAGAZINE. **Conheça A Sociedade Da Virtude.** Disponível em: <<http://woomagazine.com.br/conheca-sociedade-da-virtude/>>. Acesso em: 10 de agosto de 2018.

WRIGHT, Jean Ann. **Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch.** New Jersey: Focal Press, 2005.

YOUNG-EISENDRATH, Polly; DAWSON, Terence. **Manual de Cambridge para Estudos Junguianos.** Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

ZUPI. **Edição Especial Concept Art: Pascal Blanché.** São Paulo: Zupi, 2010.

APÊNDICE A – Entrevistas para o público-alvo de 11 a 13 anos



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ – UEPA
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA – CCNT
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

CÓPIA


Of. N° 021/2018 – Bacharelado em Design/CCNT/UEPA Belém, 16 de agosto de 2018

À Diretora da Fundação Cultural do Estado do Pará – Curro Velho.

Assunto: Autorização para desenvolvimento de pesquisa de campo para o projeto do *teaser* da primeira temporada de uma série de animação do gênero fantasia urbana, direcionada ao público de 11 à 13 anos, que seja representativa a partir de personagens da comunidade LGBT+, para a disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

GOVERNO DO ESTADO DO PARÁ
FCP-Fundação Cultural do Estado do Pará

N° 2018 1374909

21 08 18 

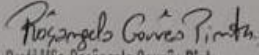
P. Inocente

Prezada Sra. Dilma Teixeira,


Solicitamos que as discentes **ALICIA FERNANDA NUNES DOS SANTOS** (RG 7506825) e **RACHEL GABRIELA SOUZA CAVALCANTE** (RG 7379392), regularmente matriculadas nesta instituição, e que estão desenvolvendo em seu Trabalho de Conclusão de Curso o **PROJETO DO TEASER DA PRIMEIRA TEMPORADA DE UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO DO GÊNERO FANTASIA URBANA REPRESENTATIVA DA COMUNIDADE LGBT+**, tenham acesso às instalações do Espaço Cultural Curro Velho, para aplicação de questionário (anexo) visando definir preferências visuais dos desenhos animados (estilo, cor, gênero, dentre outros) e preferências de narrativas do público infantil (11 à 13 anos).

Esclarecemos que durante a aplicação do questionário será resguardado o sigilo sobre a identidade do público alvo. Reforçamos ainda que esta pesquisa tem o objetivo de propor um *teaser* de uma série de animação, não sendo objeto de estudo aspectos relacionados ao tema LGBT+.

Agradecemos muito pela atenção e desde já agradecemos pela disponibilidade e pelo auxílio.



Prof^a MSc. Rosângela Gouvêa Pinto
Coord. do Curso de Bacharelado em Design/UEPA
Portaria nº 2951/11 de 16 de Agosto de 2017



Coordenação de Bacharelado em Design - UEPA
Trav. Enéas Pinheiro, 2626 - Marco - 66050-110 Belém, PA, Brasil
Telefone: +55 91 31311904 / e-mail: coordesign.uepa@yahoo.com.br

Questionário de Análise de Personagens de Séries de Animação

Este questionário é parte da coleta de dados para o desenvolvimento de um TCC relacionado à animação, do curso de Bacharelado em Design da Universidade do Estado do Pará. Desde já, agradecemos a participação.

Quantos anos você tem?

- 11
12
13

Quais desenhos você conhece ou costuma ver?

- Steven Universo
Hora da Aventura
Gravity Falls
Meninas Superpoderosas
Jovens Titãs em Ação
Outros _____

Onde você costuma ver desenhos?

- Televisão aberta
Televisão à cabo
Internet

Quais tipos de personalidade você acha mais interessante em personagens de séries animadas?

- Corajoso
Inteligente
Engraçado
Amigável
Habilidoso
Outros _____

Qual destes personagens é visualmente mais interessante?



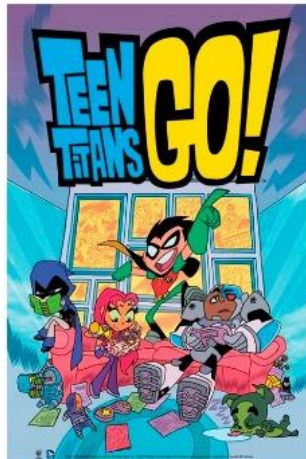
Qual destes personagens é visualmente mais interessante?



Qual destes personagens é visualmente mais interessante?



Qual destes posters tem as cores mais interessantes?



APÊNDICE B – Resultados da Etapa de Criatividade

EXT. DIA

Pais empurrando cada uma das crianças para fora de casa

Diego aparece com um livro

Diego desenhando alguma coisa no chão com Helena e Cris de cada lado

Crianças uma do lado da outra, Diego no meio, com sorriso triunfante. Os amigos, um de cada lado, com expressão de não compreensão

Crianças ao redor de um símbolo mágico

Helena joga a pedra para iniciar o jogo

Desenho no chão solta um clarão que atravessa toda a cena, incluindo os personagens

Olhando do espaço, um tipo de película rosa ao redor do mundo se racha e quebra para logo depois sumir.

EXT. DIA

Na Índia uma criatura mitológica indiana aparece na frente de um humano e os dois trocam olhares apavorados

EXT. NOITE

Na França uma criatura mitológica europeia e um humano aparecem tentando tirar foto com a torre Eiffel

EXT. DIA

No Japão um dragão japonês aparece enroscado numa torre e abre os olhos assustado

EXT. DIA

Diego contando uma piada ruim e os amigos com caras sérias

Diego vendo o namorado pela primeira vez

Diego vendo o futuro na bola de cristal envolto por cartas de tarô

INT. SALA COM QUADRO

Cris explicando alguma coisa para os amigos no quadro e ninguém entendendo

Cris se transformando e rosnando para proteger os amigos

INT. QUARTO DO CRIS

Cris escrevendo no “diário dos crushes”

INT. ESCOLA

Helena vendo uma menina no corredor da escola e se escondendo atrás de uma coluna

EXT. DIA

Helena correndo na frente dos outros para o perigo e os amigos a seguindo depois

Helena dando um soco com seu poder

Todos sendo sugados pela bola de cristal, e o cenário sendo engolido pelo clarão

“NOME DA SÉRIE”







Enredo

A narrativa da série animada se passa no século XXI, dentro dos parâmetros e contextos encontrados na sociedade atual e mais especificamente numa ótica brasileira e amazônica. Dentro desse universo, três adolescentes são intimados pelos pais a fazerem atividades mais saudáveis afim de amenizar seus vícios pela tecnologia e, numa dessas tentativas, os incentivam a brincar numa pequena praça do condomínio em que moram para que as atividades físicas não fossem deixadas de lado. No entanto, o trio formado por Diego, Cris e Helena tem uma grande amizade de infância e, embora tenham consciência dos objetivos de seus pais, preferiram bater papo por alguns minutos antes de serem tomados pelo tédio. Numa brincadeira irônica e também por conta dos celulares confiscados pelos pais, resolvem jogar uma “amarelinha” que Diego considerou mais interessante pois tinha uma aparência mais desafiadora e complicada perante a simplicidade da brincadeira original. Tal “amarelinha” foi encontrada pelo garoto durante uma faxina no depósito, num livro antigo cheio de outros símbolos e letras desconhecidas, o que pareceu suspeito para os outros dois amigos mas naquele momento o tédio foi mais forte que o bom senso.

Dessa maneira, se equiparam de algumas pedras e desenharam o símbolo no meio da pequena praça enquanto seguiam o que se via representado no livro. Quando concluíram o árduo objetivo o ambiente parecia diferente com o vento soprando um pouco mais forte e Cris se mostrou inseguro com a situação, no entanto isso não impediu Helena e Diego de iniciarem o jogo lançando a primeira pedra. Depois de poucos segundos a pedra começou a tremer e todo o grande desenho que compunha a “amarelinha complicada” brilhou intensamente antes de soltar um grande e poderoso raio de luz que cortou o céu. Nesse momento uma magia muito antiga foi quebrada em todo o mundo e culminou numa grande desestabilização mágica que desfez a película invisível que separava o mundo humano do mundo fantástico, tornando todas as criaturas mágicas visíveis para os seres humanos. O trio permaneceu atônito em frente ao símbolo quando foram surpreendidos pelo espírito extremamente irritado de uma senhora que parecia ter saído de um amuleto em formato de olho que pendia perto do livro.

A partir daí os amigos descobrem que a senhora irritada é na verdade uma feiticeira chamada Maria, mais especificamente a dona do livro e tataravó de Diego, e a mesma os repreende severamente antes de explicar as consequências do uso indevido do feitiço que haviam executado. Naquele momento o mundo mágico não poderia mais ser escondido dos olhos humanos, porém, os três acabaram também sendo afetados pela quebra do feitiço e precisariam agir como guardiões da magia que se encontrava desestabilizada e ameaçava romper muitos outros feitiços antigos e fundamentais para o mundo que outrora formavam um sistema complexo e equilibrado. Vários vórtices dimensionais e magias instáveis passaram a aparecer na cidade e os três precisaram aprender a utilizar as habilidades mágicas que adquiriram com o auxílio da feiticeira enquanto sustentam também suas vidas cotidianas e atividades escolares.

Notas

Todo o desenvolvimento da narrativa foi baseado na utilização de metáforas para ocasiões relacionáveis com a realidade vivida pelas pessoas, de forma que situações mais complexas para o entendimento do público-alvo possam ser representadas de maneira mais simplificada e mesmo assim compreensível. Dessa maneira, o mundo mágico dentro da narrativa funciona como uma interpretação comparativa da comunidade LGBTQ+ na sociedade, visto que a comunidade formada pelos seres mágicos na história tendia a permanecer adormecida e invisível aos olhos dos humanos e quando essa situação se reverteu o cenário parecia complicado por conta do preconceito mas também promissor para o desenvolvimento de uma nova realidade mais diversa. Portanto, alguns dos problemas que os heróis da história irão solucionar envolvem várias metáforas relacionadas a situações de discriminação, empatia e aceitação existentes na realidade em que o público-alvo vive.

Personagens Principais

Diego

É um garoto de aparência comum e personalidade relaxada que não vê a hora de fazer a próxima piada ou trocadilho. Tem sempre um jeito leve e bem humorado de lidar com as coisas e por isso parece bem despreocupado na maioria das vezes, porém isso também se estende para o seu lado preguiçoso para certas coisas. Apesar disso, gosta bastante de aventuras, desafios e tende a convencer e entender os outros dois amigos com bastante facilidade.

É exatamente por conta de sua personalidade que o garoto tem complicações ao lidar com a grande responsabilidade de sua habilidade, que se resume a manipulação temporal e pode se manifestar de várias maneiras, mas ele faz mais uso de cartas de tarô e uma bola de cristal.



Cris

É a mente racional por trás das decisões tomadas pelo trio e quem fornece a maioria das informações ou planos para que possam enfrentar seus objetivos. É extremamente inteligente e de perfil cauteloso, de forma que repudia a possibilidade de cometer erros ou quebrar regras. Entretanto, tem pouca auto confiança e pode ser visto como o elemento menos corajoso no grupo por conta de suas inseguranças constantes perante o próprio corpo e capacidades físicas.

Sua habilidade reflete também sua personalidade pelo fato de ser não-binário e ainda encontrar complicações para se aceitar, de maneira que pode transformar o próprio corpo numa junção deformada pela magia de uma Ariranha com Arara, podendo assim não só voar como utilizar a grande força de suas patas.



Helena

É praticamente a perfeita figura de uma ótima heroína confiante que está sempre disposta a combater o mal e ajudar as pessoas com toda sua energia, é muito forte, decidida e não pensa duas vezes antes de entrar em brigas intencionalmente ou se jogar contra grandes obstáculos com o objetivo de vencer sempre. Entretanto toda essa convicção e força cega sua compreensão emocional e racional sobre algumas coisas e quase sempre acaba gerando problemas para si e seus amigos quando sua impulsividade fala mais alto.

Tende a ser a personagem mais fisicamente forte do grupo e sua habilidade foi definida como um tipo de projeção astral mágica que a protege e pode tomar várias formas de acordo com o que a garota desejar.



Personagens Secundários

Maria

Foi uma feiticeira bastante poderosa enquanto era viva, porém, por conta de seu óculos embaçado acabou atando a própria alma a um amuleto de sua família. É uma senhora bastante rabugenta que passa a maior parte do tempo falando sobre problemas ou indicando chás e feitiços para qualquer um que ela julgue estar parecendo pouco saudável. Ainda assim, é um grande auxílio para os três heróis da história não só entenderem o contexto do mundo mágico como também seus desafios futuros.



Samuel

É o professor de filosofia da escola que os três amigos frequentam e um dos únicos nesse ambiente que sabe sobre as aventuras do trio. É um homem transexual de personalidade tranquila, sábia e levemente brincalhona por conta de suas excentricidades e, por vezes, falas excessivamente complexas. Ajuda o trio com o que precisarem no ambiente escolar e serve como um grande apoio emocional e pessoal para os heróis.



“LaSombra”

Um vilão com a mesma idade que o trio principal mas com objetivos conflitantes. É de uma família de vampiros bastante antiga que atualmente vive pacificamente entre os humanos, porém o garoto se mostra bastante rebelde a tal mansidão e tem a meta de fazer as criaturas mágicas serem temidas e dessa maneira, de acordo com o mesmo, respeitadas novamente, principalmente os vampiros como ele. Se auto denomina “LaSombra” em referência a um clã de vampiros outrora muito poderosos e influentes do livro “Vampiro: A máscara”. Por acaso gosta do mesmo tênis que Diego e por isso acabou chamando a atenção do mesmo.

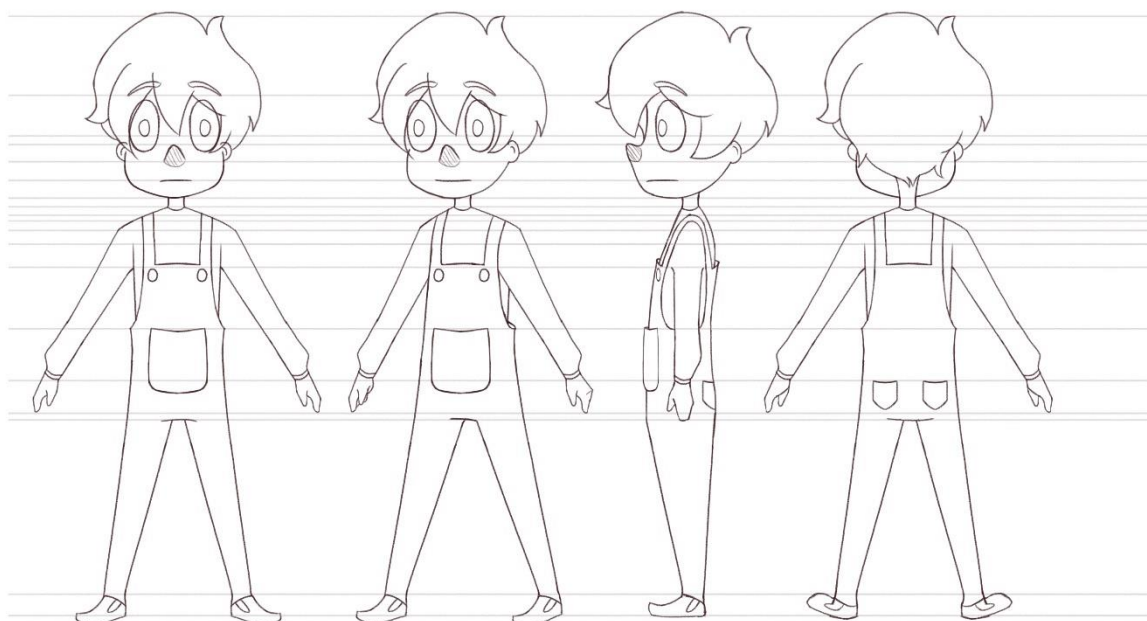


Notas

- A sexualidade dos personagens principais foi definida a partir das pesquisas e entrevistas realizadas durante o desenvolvimento do trabalho, no entanto dentro da narrativa os mesmos não tem completo entendimento sobre suas orientações sexuais e portanto tais descobertas serão feitas aos poucos e de maneira suave com o passar da história. Sendo assim, na construção do *teaser* serão mostradas algumas cenas em que os personagens serão expostos a tais manifestações porém de maneira ligeiramente vaga ou metafórica para representar que Diego e Helena são homossexuais e Cris é panssexual;

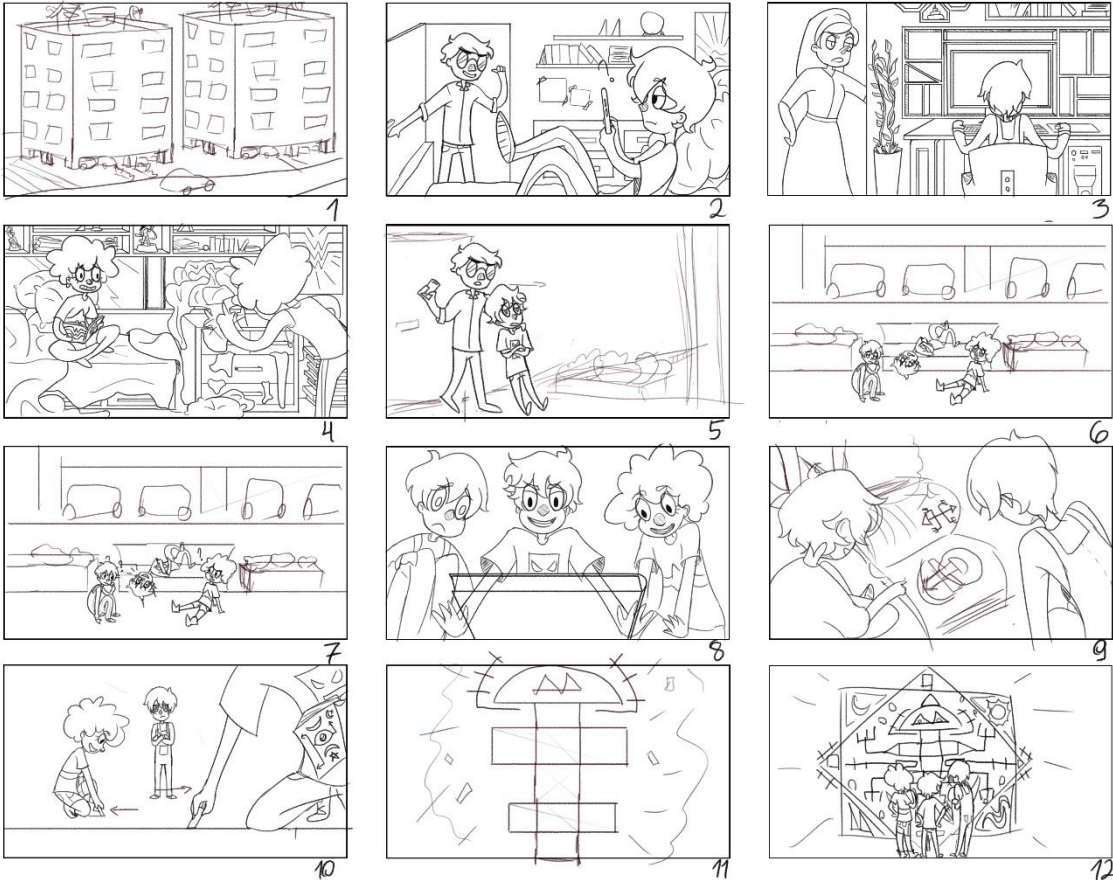
- O nome escolhido para cada personagem é mais baseado no reconhecimento e aproximação da realidade para o público-alvo, de maneira que sejam tipicamente utilizados no Brasil e tenham significados próximos da personalidade ou objetivo do personagem dentro da história;

- Não foram definidas idades específicas para os personagens;



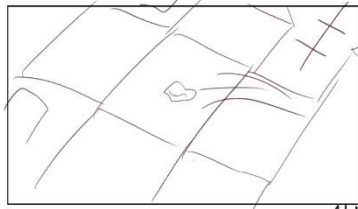


APÊNDICE C – Resultados da Etapa de Experimentação





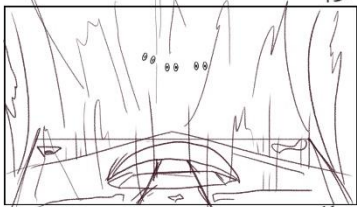
13



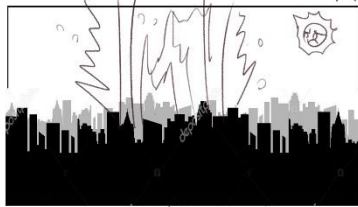
14



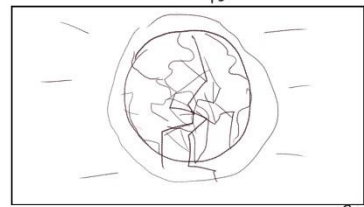
15



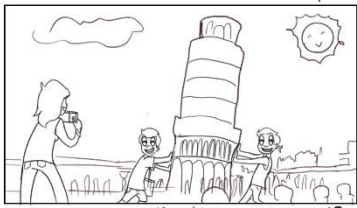
16



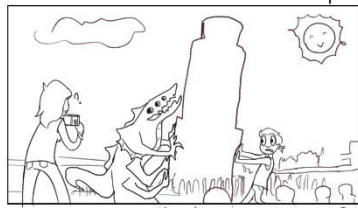
Vista da cidade 17



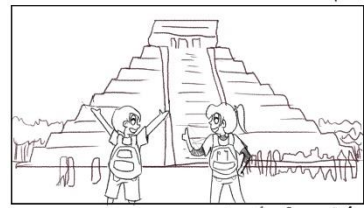
18



Marabbecca Italia 19



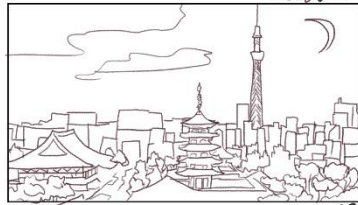
Marabbecca Italia 20



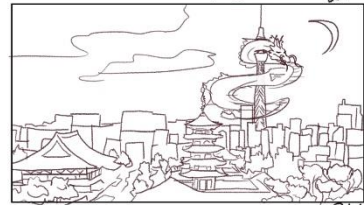
Mexico 21



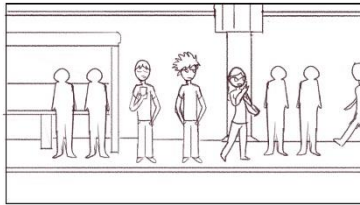
AwiZotl 22



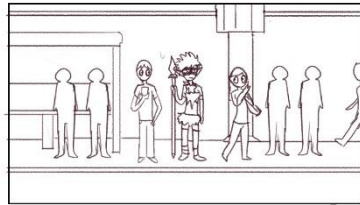
23



24



25



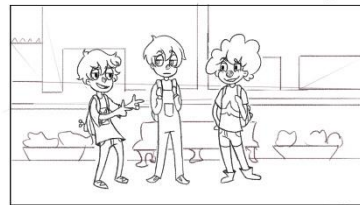
26



27



28



29



30 Portal grande atrás



Pode ser um fundo borrado aqui 31



32 Magias no mundo atualizado



33



34

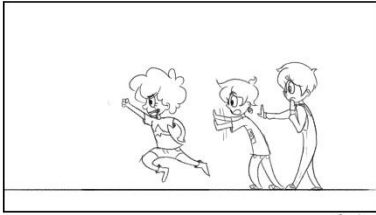


35



36

→ Cena com o professor ←



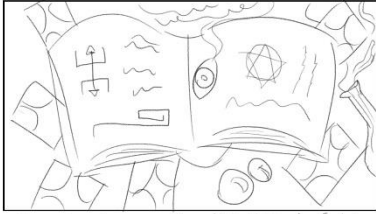
37



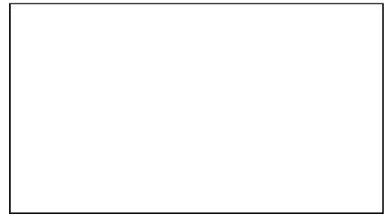
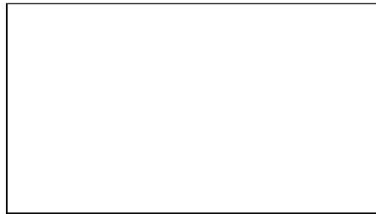
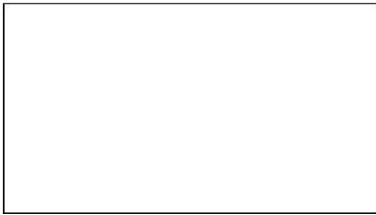
Quebrando uma porta 38



39



Mesa deo de arsas mágicas 40 Nome do Série



APÊNDICE D – Resultados Finais Da Etapa de Desenho Construtivo















