

Alexia Silva da Silveira Araujo

REPRESENTATIVIDADE LGBT EM CURTA-METRAGEM ANIMADO

Trabalho de Conclusão de Curso submetido(a) ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Animação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Monica Stein

Florianópolis

2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Araujo, Alexia Silva da Silveira
Representatividade LGBT em curta-metragem animado /
Alexia Silva da Silveira Araujo ; orientadora, Monica
Stein, 2020.
15 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis,
2020.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Representatividade LGBT. 4.
Audiovisual. I. Stein, Monica. II. Universidade Federal de
Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Alexia Silva da Silveira Araujo

REPRESENTATIVIDADE LGBT EM CURTA-METRAGEM ANIMADO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 04 de dezembro de 2020

Prof. Dr. Flávio Andaló, Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Msc., Clóvis Geyer Pereira (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Dr., Flávio Andaló (Universidade Federal de Santa Catarina)



Documento assinado digitalmente

Monica Stein
Data: 17/12/2020 23:28:07-0300
CPF: 886.707.249-87

Profa. Dra., Monica Stein
(Orientadora)
Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo

O artigo que segue trata da produção de um curta-metragem animado com temática LGBT. Nele são explorados os motivos que justificam a produção de um curta que promova a representatividade dessa comunidade, bem como acompanhar a produção integral de uma animação, desde a pré-produção, produção, até a pós-produção. Para a concepção desse projeto a autora desenvolveu uma narrativa que foca na representatividade LGBT utilizando uma metodologia de produção para a concepção do curta-metragem.

Palavras-chave: Animação; Representatividade LGBT; Audiovisual.

Abstract

The following article deals with the production of an animated short film with a LGBT theme. It explores the reasons that justify the production of a short film that promotes the representation of this community, as well as accompanying the full production of an animation, from pre-production, production, to post-production. For the conception of this project, the author developed a narrative that focuses on LGBT representativeness using a production methodology for the conception of the short film.

Keywords: animation; LGBT representativeness; audiovisual.

1. Introdução

Para a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos (2020, tradução da autora), em suas regras para definir que filmes podem concorrer ao Oscar, curta-metragem é definido como “filme de até 40 minutos, incluindo créditos”.

Em uma época tão tecnológica em que a sociedade vive, os materiais de rápido consumo tem a preferência das pessoas que estão conectadas nas redes e buscam informação compacta e eficiente. Em entrevista à TV Brasil, a diretora brasileira Livia Perez destacou que "os curtas permitem que temas mais urgentes da sociedade e do mundo sejam comunicados de forma rápida" (PEREZ, 2017). Dessa forma, os curtas-metragens podem ser vistos como uma alternativa em potencial para gerar impacto social e apresentar ideias progressistas e latentes na sociedade em que se vive, já que, com a sua abordagem prática, pode promover uma profunda reflexão nos telespectadores, apurando seu senso crítico e sensibilidade.

Conforme foi apresentado no CD ROM Trajetória do curta brasileiro, filmografia 1986-96 (SELIGMAN, 1997), “o curta-metragem é um formato bastante difundido e em expansão no Brasil desde os anos 70”. Ainda que haja muitas animações em longa-metragem, o gênero é mais abundante em curtas-metragens. Inclusive, um dos festivais mais populares no país é o Anima Mundi, festival esse em que diversos curtas animados são apresentados nas mostras e que, além disso, dão prêmios para as melhores produções.

Cada vez mais a animação se populariza entre pessoas de todas as idades, e essa é uma boa oportunidade para gerar conteúdo crítico. Embora a animação tenha como público-alvo o público infantil, ela não se limita apenas a essa esfera. Em entrevista ao jornal Hoje em Dia, o criador da *webserie Girls in The House*, Raony Phillips, diz que “é possível que a maior quantidade de conteúdo disponível seja um dos motivos para que interesse por séries animadas esteja crescendo entre o público adulto” (PHILIPS, 2018). Existem animações muito populares como a série clássica Os Simpsons, e como mais recente a série Rick e Morty que são animações focadas no público adulto.

Um dos principais temas da atualidade é o preconceito. A sociedade deu um grande passo ao reconhecer alguns direitos para o público LGBT (Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transsexuais), muito embora ainda esteja distante de uma sociedade mais justa e igualitária para todos. Nesse sentido, pode-se difundir a ideia de igualdade através dos curtas, especificamente no gênero da animação, que pode atingir pessoas de todas as idades.

Produzir um curta que promova representatividade é, entre muitas coisas, promover o bem estar de pessoas que se sentem inadequadas na sociedade. É diminuir as chances de que pessoas da comunidade LGBT desenvolvam depressão e outros problemas emocionais.

Dentro desse contexto, a autora desenvolveu um curta-metragem animado como projeto de conclusão de curso de Animação na Universidade Federal de Santa Catarina, que aborda a representatividade LGBT, buscando a representação de outras formas de amor que não estejam dentro das formas tradicionais. Sua criação e produção serão descritas nos próximos tópicos.

2. Desenvolvimento

A representatividade LGBT em animações tomou força nos últimos anos. Algumas séries infantis incluíram personagens da comunidade, como Marceline e Princesa Jujuba na série Hora de Aventura, a personagem Amity em *The Owl House*, Asami e Korra em *The Legend Of Korra*, entre outros. Uma das séries animadas mais famosas pela representação

LGBT é Steven Universo. A criadora Rebecca Sugar conta que teve dificuldade para conseguir exibir uma cena com um casamento gay entre Ruby e Safira. Em entrevista à *Entertainment Weekly*, ela diz que “o relacionamento das personagens sempre fez parte da série”, mas ao tentar consolidá-lo com o casamento, ela começou a ter problemas.

Foi aí que eu comecei a me deparar com as limitações do que eu poderia fazer. E daí em diante, enquanto estávamos desenvolvendo a relação delas, porque no nosso desenho a gente se dedica a criar relações entre os personagens, a injustiça absoluta de ser capaz de desenvolver certos relacionamentos e ter um teto para desenvolver outras relações entre personagens era muito clara. (SUGAR, 2018, tradução da autora)

Figura 1: Ruby e Safira



Fonte: Cartoon Network.

Embora a comunidade LGBT esteja em ascensão no quesito de representatividade no audiovisual, o público ainda questiona e critica quando algum personagem da comunidade aparece, principalmente quando é em uma animação. O conteúdo infantil é muito controlado por valores conservadores que ditam o que é ou não adequado para o público jovem, e isso inclui mostrar ou não personagens LGBT nos desenhos animados. Alguns exemplos foram os desenhos *Sailor Moon*, *O Incrível Mundo de Gumball* e *Steven Universo*. Em *Sailor Moon*, as personagens *Sailor Uranus* e *Sailor Neptune* formam originalmente um casal homoafetivo. Mas em alguns países como França, Polônia, Itália e Estados Unidos retrataram a relação como sendo apenas amigos. Na Rússia, inclusive, a personagem *Sailor Uranus* foi reescrita

como homem e contrataram um ator masculino para dublar a personagem. No caso do desenho *O Incrível Mundo de Gumball*, em 2011, a Austrália e Nova Zelândia censuraram um episódio em que os dois personagens principais se beijavam. No desenho *Steven Universo*, as emissoras do Reino Unido editaram, em 2016, um episódio em que as personagens Pearl e Quartz dançavam uma música romântica. Em nota, a Cartoon Network disse que “a versão ligeiramente editada é mais confortável para as crianças locais e seus pais”.

No artigo *Social Group Stories in the Media and Child Development*, Karen E. Dill-Shackleford afirma:

Notícias e narrativas fictícias nos contam o que significa ser membro e pertencer a um grupo social (e.g. nacionalidade, etnia, gênero e orientação sexual). Essas histórias são absorvidas e processadas por nossas mentes em constante desenvolvimento, afetando o desenvolvimento da identidade e aprendizagem social. Essas experiências com personagens fictícios ou reais, nos ensinam sobre o mundo social, como navegá-lo, o que outros esperam, creem e assumem sobre membros de grupos sociais. (Dill-Shackleford, 2017, tradução da autora)

Rebecca Sugar também afirma isso em sua entrevista ao *Entertainment Weekly*:

Precisamos mostrar para as crianças [homossexuais] que elas pertencem a esse mundo. Você não pode esperar elas crescerem para falar isso para elas, ou o estrago já estará feito. Quando você não mostra nenhuma história infantil com personagens LGBT e elas crescem assim, elas não vão contar suas próprias histórias porque vão pensar que são inapropriadas, e vão ter uma boa razão para pensar assim, porque foi isso o que elas aprenderam na infância. (SUGAR, 2018, tradução da autora)

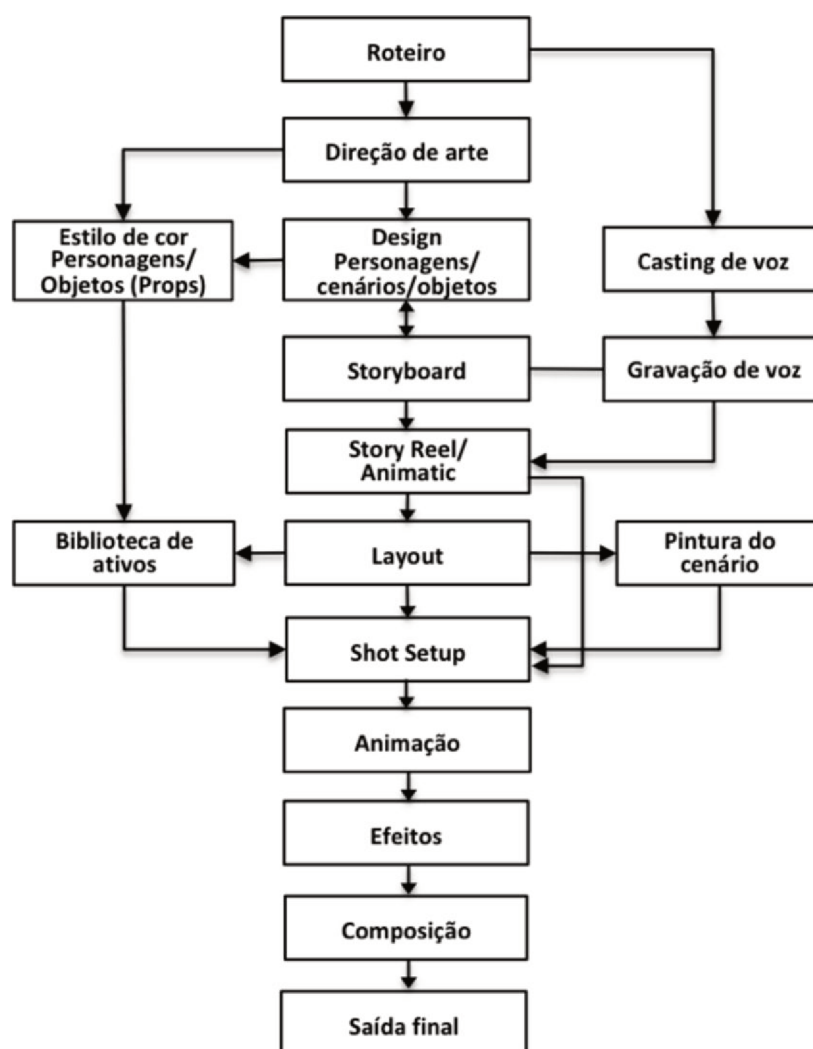
No artigo *The influence of media role models on gay, lesbian, and bisexual identity*, Gomillion e Giuliano (2011) afirmam que “a representatividade LGBT gera pertencimento combatendo o bullying, isolamento, depressão, e suicídio na comunidade LGBT. Além disso, procura educar indivíduos sobre diversidade, sexualidade e questões de gênero de maneira relevante e com grande impacto”.

Em 2017 o curta *In a Heartbeat* ganhou a mídia e o público por se tratar do primeiro curta-metragem com temática LGBT de sucesso. Nele, um menino se descobre apaixonado por seu colega. Em maio de 2020, a Pixar lançou seu primeiro curta com temática LGBT, *Out*.

Embora um curta-metragem leve menos tempo para ser produzido do que um longa-metragem, o trabalho de pré-produção, produção e pós-produção continuam sendo os mesmos. Para produzir o curta *Ausência*, foi utilizado como ponto de partida o esquema de projeto de Winder e Dowlatabadi, e depois modificado conforme as necessidades da autora:

no processo, o *casting* de voz foi feito apenas na fase de pós-produção, com o curta já pronto. Foi utilizada uma dublagem feita pela própria autora para ser utilizada como guião na parte de produção. Depois da conclusão da produção, a voz de Ariely Suptitz foi escolhida para dublar a personagem principal. As etapas de biblioteca de ativos, layout e shot setup foram anulados por não haver necessidade de serem usados. No caso do layout, sua utilidade se fez desnecessária, pois no animatic do projeto já constava o que precisava para guiar as cenas. Para a concepção da animação foi utilizada a técnica de roscopia, que será abordada no tópico de produção neste artigo.

Figura 2: Processo de produção



Fonte: Catherine Winder e Zahra Dowlatbadi Producing Animation (2011)

2.1. Pré-produção

A ideia da história nasceu com o objetivo de mostrar o processo de término de um casal, mais especificamente um casal homoafetivo composto por duas mulheres. A história foi idealizada anos atrás, inicialmente com o objetivo de produzir uma HQ (história em quadrinhos) independente. Depois foi arquivada e surgiu novamente como tema de PCC. Com o conceito da história pronto, foi desenvolvido o roteiro. Nele, quatro páginas e meia contam a história detalhada de Ausência. O curta mostra como Helena, personagem principal, lida com a falta de sua ex-namorada, Marília. A ausência da outra se faz presente, figurando-se em um fantasma que assombra o cotidiano de Helena.

Com o roteiro pronto, foi a vez de idealizar a estética do curta. Para isso, foi elaborado um painel semântico para definir o rumo da direção de arte.

Figura 3: Painel Semântico do projeto

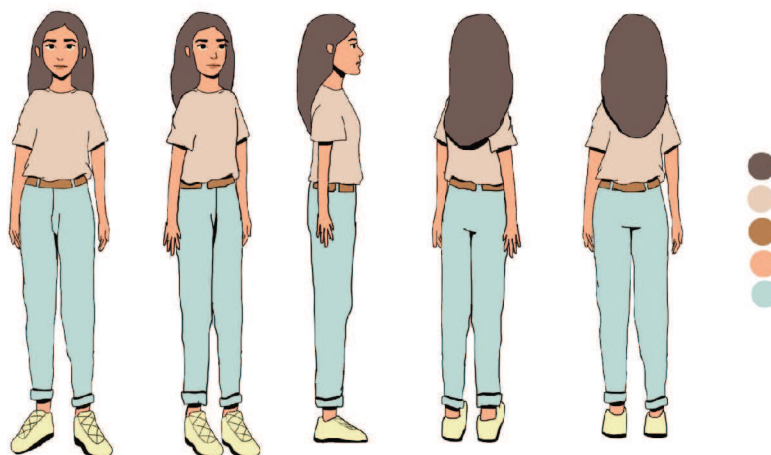


Fonte: autora do projeto

A estética seguida foi com tons pastel, procurando usar mais tonalidades de rosa, azul e roxo.

Depois de definida a estética, foi a vez de desenvolver as personagens. A primeira a ser construída foi Helena. Depois do traço definido, foi a vez de criar Marília.

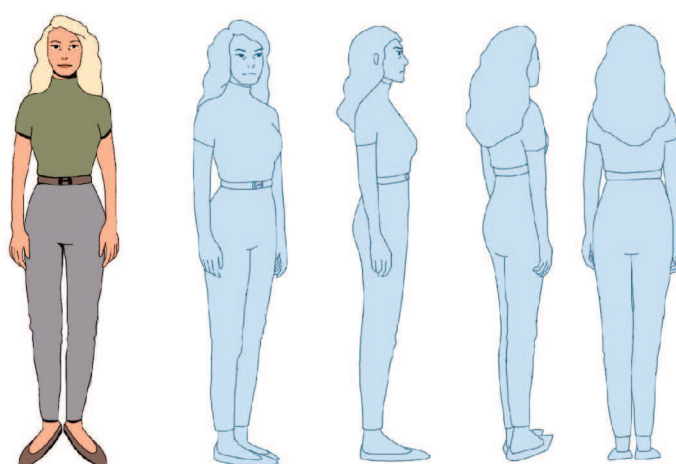
Figura 4: Model Sheet da personagem Helena



Fonte: autora do projeto

Helena é uma mulher jovem, usa roupas mais soltas e confortáveis, enquanto Marília é uma mulher mais velha, com roupas mais clássicas. Para representar a diferença de idade entre elas, Marília foi desenhada com marcas embaixo dos olhos. Pelo fato da Marília ser representada como um fantasma no curta, ela foi pintada inicialmente com suas cores normais, depois foi pintada com um azul transparente.

Figura 5: Model Sheet da personagem Marília



Fonte: autora do projeto

Foi ilustrado um *concept art* das duas personagens juntas para ver como ficavam esteticamente.

Figura 6: *Concept Art* das personagens



Fonte: autora do projeto

Depois de definir as personagens, foi a vez de produzir o *storyboard*. Foi decidido fazer uma produção minimalista, sem muitos detalhes, apenas com as indicações do que aconteceria na cena. E com base nas imagens do *storyboard* foi construído o *animatic* do projeto.

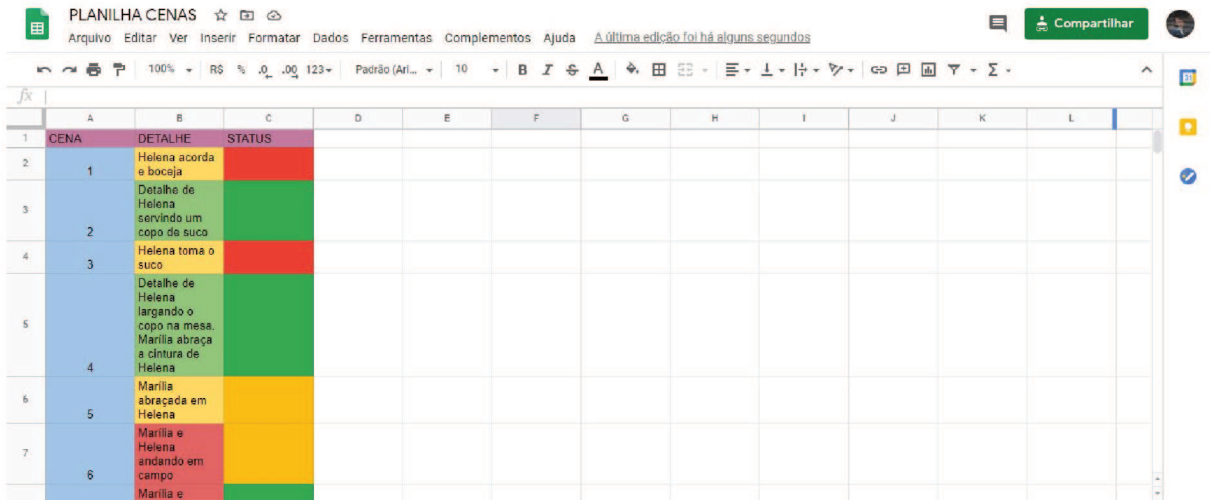
Figura 7: *Storyboard* do projeto



Fonte: autora do projeto

Com o *animatic* foi possível estabelecer o tempo de cada cena, o lugar das falas, a duração do curta, quantas cenas teriam, etc. Para facilitar a gestão do trabalho, foi feita a decupagem das cenas e uma planilha de conclusão de cada uma.

Figura 8: Planilha do projeto



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	CENA	DETALHE	STATUS									
2	1	Helena acorda e bocaja										
3		Detalhe de Helena servindo um copo de suco										
4	2	Helena toma o suco										
5		Detalhe de Helena largando o copo na mesa. Marilla abraça a cintura de Helena										
6	4	Marilla abraçada em Helena										
7	5	Marilla e Helena andando em campo										
8	6	Marilla e										

Fonte: autora do projeto

Com tudo estruturado, foi a vez de produzir os cenários. Para elaborá-los foi feito um estudo do painel semântico para adequá-los ao estilo do curta.

Foram utilizados tons pastel para as cores. A *lineart* não precisava ser necessariamente reta e também foram acrescentadas texturas rabiscadas para detalhar mais cada cenário.

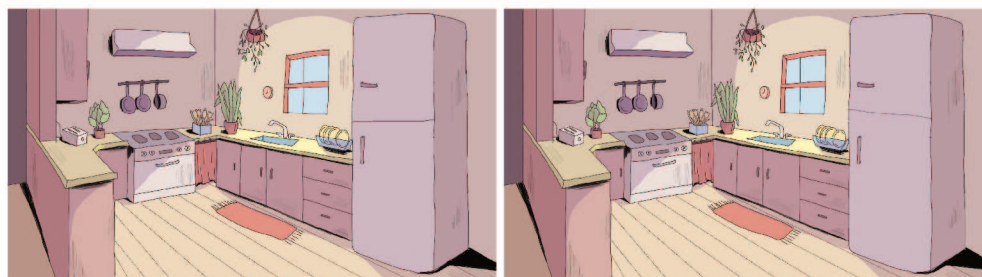
Figura 9: Cenário 09



Fonte: autora do projeto

Ao longo do processo alguns cenários passaram por modificações para ajustes de direção de arte, como foi o caso do cenário 3. Foi ajustado a perspectiva da geladeira, acrescentado um puxador em um dos armários e apagado um canto da bancada.

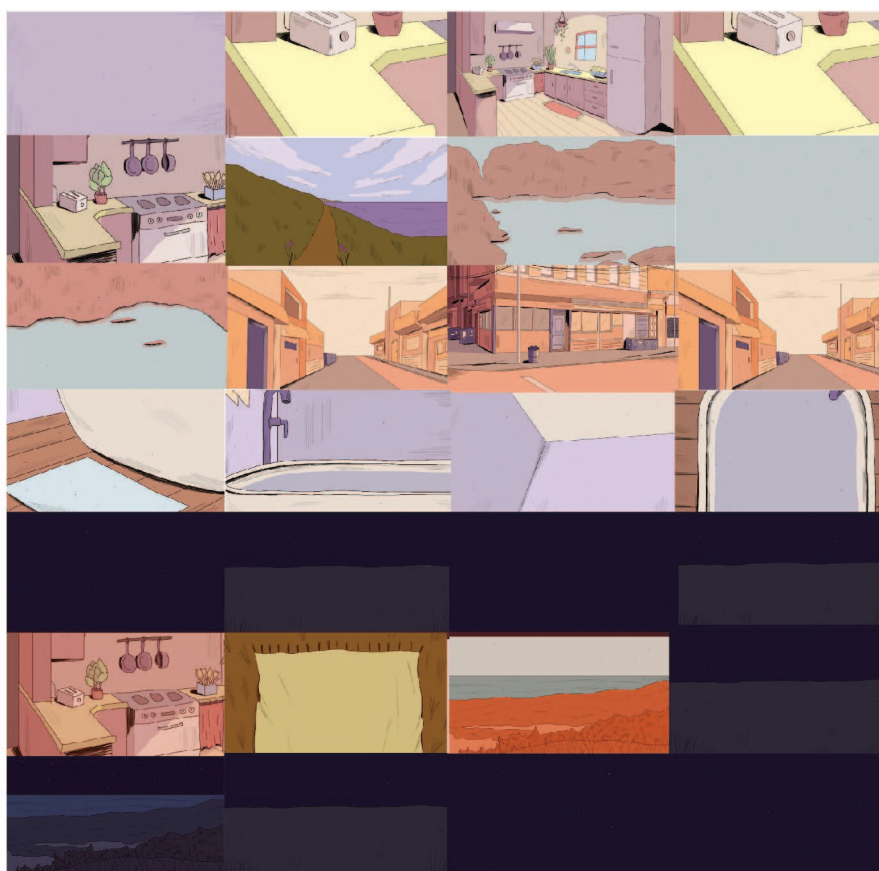
Figura 10: Cenário 03 antes e depois dos ajustes



Fonte: autora do projeto

Na direção de arte foi definido o *mood* que teria cada cenário para deixar a história visualmente linear. Para fazer essa visualização, foi montado o *colorscript* das cenas.

Figura 11: *Colorscript* do projeto



Fonte: autora do projeto

2.2. Produção

Com a pré-produção pronta, era a vez de entrar na produção do curta. Para animar com mais agilidade, foram feitas gravações das cenas para seguir o método de rotoscopia.

Rotoscopia é uma técnica de animação no qual se usa a imagem filmada como referência para criar os movimentos existentes na animação (SILVA, 2017). Ou seja, após a gravação em vídeo, é feito o desenho em cima dos *frames* capturados até que a animação se forme. Para a produção foram feitas gravações com o auxílio de um celular e tripé. Após as cenas ficarem prontas, foi feita a animação em cima das cenas gravadas.

Figura 12: *Frame* da gravação de uma cena



Fonte: autora do projeto

As animações foram feitas com base nas gravações. Primeiro foi feita a animação bruta, ou seja, um esboço em cima dos vídeos. Depois foi feita a animação rebuscada com detalhes. Em seguida, foi feita a *lineart* e depois a pintura. A maioria das cenas levou cerca de 4 horas para ser produzida, variando entre algumas com 6 horas de produção, e outras com 2 horas de produção.

Figura 13: Processo de animação da cena 03



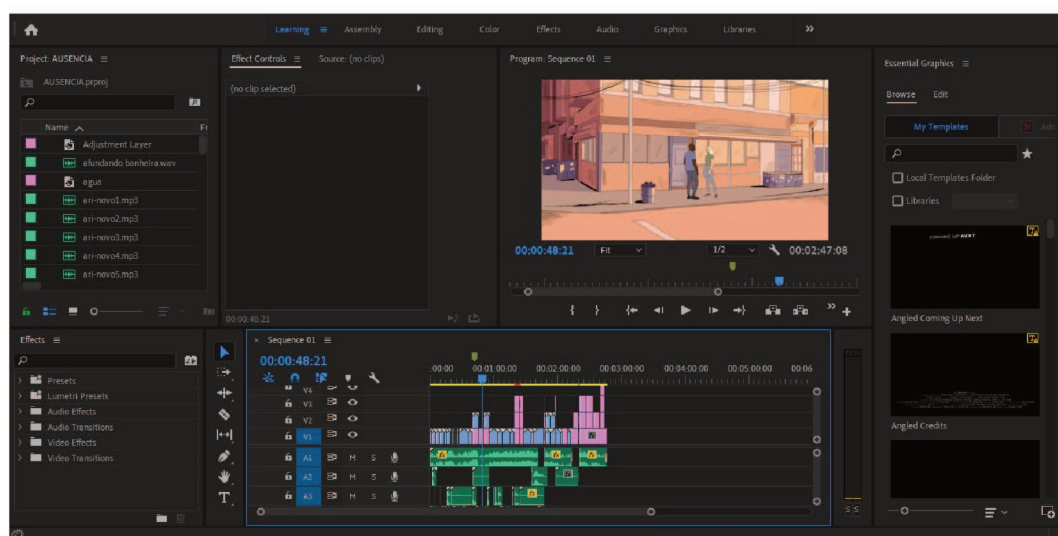
Fonte: autora do projeto

O processo de produção foi o mais longo do projeto. Ele ocupou cerca de três meses do cronograma de produção no semestre. A animação foi feita *frame a frame* pelo *software Adobe Photoshop*. Depois de terminadas as cenas, elas foram salvas em arquivo MPEG. Sendo assim, cada cena foi um vídeo separado que, na montagem da pós-produção, foram organizados e formaram o curta-metragem.

2.3. Pós-produção

O processo de pós-produção foi o mais rápido. Com o curta montado de forma bruta no *software Adobe Premiere*, foi a vez de selecionar a dubladora de Helena. Foi escolhida a voz da estudante de Animação Ariely Suptitz. Ariely utilizou o roteiro para se orientar nas falas e tempos de cada uma e fez a dublagem da personagem.

Figura 14: Processo de pós-produção



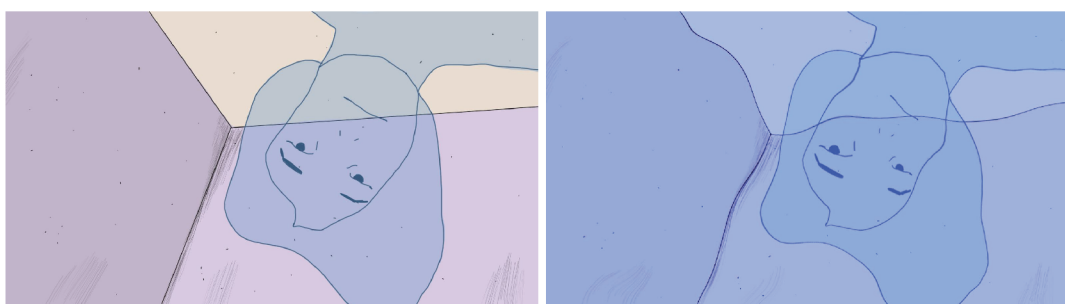
Fonte: autora do projeto

As cenas foram montadas e as falas foram encaixadas nos devidos lugares. Depois foi a vez de aplicar os efeitos sonoros. Foi feito o *download* deles pela plataforma *Freesound*, plataforma essa em que são disponibilizados efeitos sonoros de forma gratuita.

Para ambientar ainda mais o curta, foi escolhida a música *Wander Into*, de Ann Annie, para compor a trilha sonora da animação. A música foi baixada de forma gratuita pela plataforma *Youtube Audio Library*.

Com todos os sons encaixados, foi a vez de aplicar efeitos especiais à animação. Como é o exemplo da cena em que Helena vê Marília através da água da banheira.

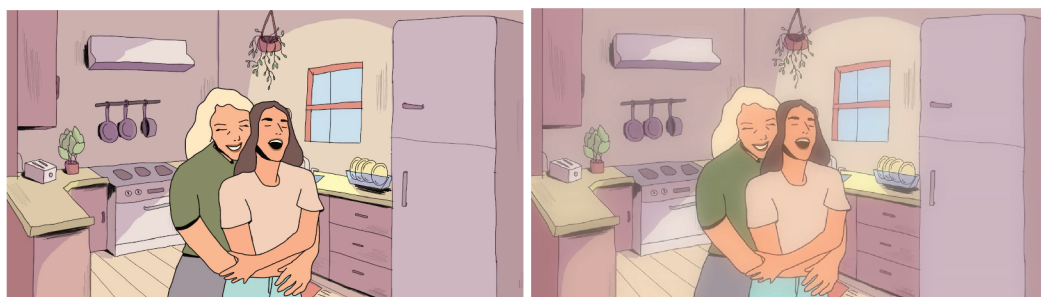
Figura 15: Antes e depois da cena 17 editada



Fonte: autora do projeto

Também foi utilizada a edição de vídeo para trabalhar as memórias de Helena com Marília. Foi aplicado um efeito que remete ao passado, deixando a cena mais turva e com claridade maior.

Figura 16: Antes e depois da cena 22 editada



Fonte: autora do projeto

Terminando a edição, a pós-produção foi concluída e o curta-metragem foi finalizado. O curta foi postado na plataforma Youtube e pode ser acessado no seguinte link: <https://youtu.be/sCPp1hRjq2E>

Foi um trabalho que durou quatro meses. A pré-produção foi crucial para definir toda a estética e história do curta e durou aproximadamente um mês. Para dar continuidade ao

projeto ela precisava estar bem estruturada. A produção foi a parte mais trabalhosa, que consistiu em tornar o projeto realidade, durando o tempo de três meses. A pós-produção foi a parte mais rápida, já que só precisavam alguns ajustes e montagens para finalizar o curta, durando o tempo de quatro dias.

Para a realização desse projeto foram utilizados os ensinamentos dos quatro anos de curso, como teoria da cor, edição de vídeo, design de cenários, entre outros. A melhor parte, pessoalmente, foi a direção de arte. Nela a beleza da história pôde ser construída, graças à estética e paleta de cores escolhida.

Pelo fato da autora ter feito o trabalho sozinha, foi possível explorar todas as áreas da construção de um projeto audiovisual na área da animação. Essa experiência já havia sido realizada em 2018, ao fazer o Projeto 2 do curso de Animação. No Projeto 2 foi a primeira vez em que a autora fez um projeto sozinha. Além de muito conhecimento, ele rendeu duas premiações e uma menção honrosa em festivais. O curta-metragem animado Tempo foi escolhido como melhor animação de setembro de 2018 pelo Festival do Minuto, do Brasil, e depois em 2019 foi premiado por ter sido um dos melhores curtas enviados ao festival no ano anterior. O curta também recebeu menção honrosa pelo festival Noche de Monos, do Chile.

O objetivo é enviar o curta Ausência à festivais, assim como aconteceu com o curta Tempo. Assim, a representatividade LGBT poderá ser vista por mais pessoas e gerar impacto e promover debates a respeito da comunidade LGBT e como a representatividade é importante na sociedade.

3. Conclusão

É possível afirmar que a ficção ajuda as pessoas a se entenderem como ser quando se vêem representadas em certos personagens. Quando se nega isso a um grupo específico de pessoas, elas podem se sentir inadequadas na sociedade. A representatividade LGBT é importante para pessoas que se descobrem fora da heteronormatividade se aceitarem e saberem que fazem parte da sociedade.

Para contribuir com a formação no contexto LGBT e sua comunidade, foi produzido o curta Ausência. Como já foi abordado, a representatividade ajuda no sentimento de adequação na sociedade e também ajuda outras pessoas a aceitarem o diferente, contribuindo para uma sociedade mais igualitária e justa.

O curta Ausência será enviado para festivais de animação, de cinema e festivais específicos da comunidade LGBT. O objetivo é encorajar as pessoas do meio audiovisual a

produzirem conteúdo com representatividade cada vez mais, e também mostrar para pessoas que sim, elas podem se ver em personagens interessantes e podem ver suas histórias sendo contadas para além do que estão acostumados.

Assim como o curta *Tempo*, espera-se que o curta *Ausência* seja premiado e divulgado em festivais. Também é um incentivo para pessoas LGBT que produzem animação para insistirem em produzir conteúdo que as represente, que sejam firmes nas suas ideias e quebrem os paradigmas de que animação precisa ser heteronormativa. E que seja disseminada a ideia de que animação não precisa apenas contar histórias de contextos tradicionais, que podem ter histórias reais e adultas, destinadas não só para o público infantil. Animação é para todos.

Referências

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. **SPECIAL RULES FOR THE SHORT FILM AWARDS**, 2020. Disponível em: https://www.oscars.org/sites/oscars/files/93aa_short_films.pdf. Acesso em: 06 de nov. 2020

DILL-SHACKLEFORD, Karen E. *et al.* **Social group stories in the media and child development**, 2017. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S157- S161. EUA.

GOMILLION, S. C., & GIULIANO, T. A. **The influence of media role models on gay, lesbian, and bisexual identity**, 2011. *Journal of homosexuality*, 58(3), 330-354. EUA.

PEREZ, Livia. **Entrevista concedida a TV Brasil**, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UzyhgUGG4kc>. Acesso em: 12 de nov. 2020.

PHILLIPS, Raony. **Entrevista concedida ao jornal Hoje em Dia**, 2018. Disponível em: <https://www.hojeemdia.com.br/almanaque/anima%C3%A7%C3%B5es-voltadas-para-o-p%C3%BAblico-adulto-ganham-cada-vez-mais-for%C3%A7a-1.641515/anima%C3%A7%C3%B5es-7.1324494/0pc4tq1i-jpg-1.641520>. Acesso em: 12 de nov. 2020.

SELIGMAN, Andrea *et al.* **CD ROM Trajetória do curta brasileiro, filmografia 1986-96**, 1997. São Paulo.

SILVA, Hugo Leonardo R. **Rotoscopia e movimento: as diferentes maneiras de se aplicar a técnica na animação**, 2017. Brasil

SUGAR, Rebecca. **Entrevista concedida a Entertainment Weekly**, 2018. Disponível em: <https://ew.com/tv/2018/08/13/steven-universe-rebecca-sugar-lgbtq-cartoons/>. Acesso em: 07 de nov. 2020.