



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS FLORIANÓPOLIS
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO DE ANIMAÇÃO

Erick Antunes Buss

Criação de Animação Educativa em Motion Graphics:
A Animação Como Instrumento de Combate à Desinformação sobre a
Intersexualidade

Florianópolis
2025

Erick Antunes Buss

Criação de Animação Educativa em Motion Graphics:
A Animação Como Instrumento de Combate à Desinformação sobre a
Intersexualidade

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro ou Campus Florianópolis da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação

Orientador(a): Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr.

Florianópolis

2025

Buss, Erick Antunes

Criação de Animação Educativa em Motion Graphics : A Animação Como Instrumento de Combate à Desinformação sobre a Intersexualidade / Erick Antunes Buss ; orientador, Nicholas Bruggner Grassi, 2025.

40 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2025.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação. 3. Intersexualidade. 4. Educação. I. Grassi, Nicholas Bruggner. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Erick Antunes Buss

Criação de Animação Educativa em Motion Graphics:
A Animação Como Instrumento de Combate à Desinformação sobre a
Intersexualidade

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 2025.

Prof. Gabriel de Souza Prim, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (UFSC)

Gabriel de Souza Prim, Dr. (UFSC)

Bruno Tavares, Me. (UFSC)

Professor/a Orientador/a
Universidade Federal de Santa Catarina

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao meu orientador, Nicholas, por todo o auxílio durante a produção deste trabalho e pelos conhecimentos compartilhados.

A todos os professores do curso de Animação pelos ensinamentos ao longo desses 4 anos de graduação.

Aos membros do GESEX, por suas contribuições com este trabalho.

Ao meu namorado, pelo carinho e apoio emocional de todos os dias, pela paciência em me ajudar a revisar este trabalho, e por emprestar sua voz para a narração deste projeto.

Aos meus amigos e amigas, e em especial à Laura, Isabel e Bella que me auxiliaram de diversas maneiras com suas respectivas áreas de conhecimento ao longo da produção do TCC.

Por fim, agradeço a todas as pessoas que se dedicam na luta pelos direitos humanos e da comunidade LGBTQIA+, hoje e em todo o percurso da história.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso apresenta o processo de criação de um vídeo de animação educativa em *motion graphics*, investigando o uso de animação como instrumento de combate à desinformação e estigmas na temática da intersexualidade. O texto discorre sobre este tema e sua relevância social, e expõe os benefícios da animação educativa e a importância de se estabelecer um diálogo mútuo entre a animação e outros campos do conhecimento. Demonstra as etapas de pré-produção, produção e pós-produção do vídeo, pontuando as particularidades desse processo em um produto criativo de caráter didático. Assim, expõe o potencial da animação como instrumento de disseminação do conhecimento e transformação social.

Palavras-chave: Animação 2D; Motion Graphics; Comunicação científica; Animação educativa; Intersexualidade

ABSTRACT

This undergraduate thesis presents the development process of an informative animation video in motion graphics, investigating the use of animation as an instrument for countering misinformation and stigma on the theme of intersexuality. The text discusses this theme and its social relevance, and exposes the benefits of educational animation and the importance of establishing mutual dialogues between animation and other fields of knowledge. It demonstrates the stages of pre-production, production and post-production of the video, highlighting the specificities of this process for a creative product with educational aims. Hence, it exposes the potential of animation as a tool for dissemination of knowledge and social transformation.

Keywords: 2D Animation; Motion Graphics; Science communication; Educational animation; Intersexuality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Linha de produção da animação	23
Figura 2 - Trecho do roteiro visual	25
Figura 3 - Trecho do storyboard	26
Figura 4 - Estilo de arte dos personagens	27
Figura 5 - Estilo de arte de cenários	27
Figura 6 - Ilustração vetorial	28
Figura 7 - Divisão de camadas no Illustrator	28
Figura 8 - Animação de personagem no After Effects	29

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABRAI	Associação Brasileira de Intersexos
DDS	Distúrbios do desenvolvimento sexual
GESEX	Grupo de Estudos em Sexo/Gênero e Sexualidade
ISNA	Intersex Society of North America
LGBTQIA+	Lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, <i>queer</i> , intersexos, assexuais
MRKH	Síndrome de Mayer-Rokitansky-Küster-Hauser
OII	Organização Internacional Intersexo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
1.1 OBJETIVOS	17
1.1.1 Objetivos Gerais:	17
1.1.2 Objetivos Específicos:	17
2 INTERSEXUALIDADE	18
2.1 CONCEITO	18
2.2 JUSTIFICATIVA DO TEMA	19
2.3 ACOMPANHAMENTO CIENTÍFICO	20
3 ANIMAÇÃO EDUCATIVA	21
3.1 A ANIMAÇÃO PARA COMUNICAÇÃO CIENTÍFICA	21
3.2 MÉTODO DE PRODUÇÃO	22
4 DESENVOLVIMENTO	23
4.1 PRÉ-PRODUÇÃO	24
4.1.1 Conceituação	24
4.1.2 Roteiro	25
4.1.3 Storyboard	25
4.2 PRODUÇÃO	26
4.2.1 Direção de arte	26
4.2.2 Ilustrações	28
4.2.3 Animação	29
4.3 PÓS-PRODUÇÃO	30
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	31

1 INTRODUÇÃO

A mídia audiovisual é uma das formas de entretenimento mais difundidas entre a população como um todo. Desde vídeos verticais em plataformas como Instagram e TikTok, passando pelo YouTube e pelos filmes e séries em plataformas de streaming, até os canais de TV tradicionais, é raro encontrar qualquer pessoa vivendo em ambientes urbanos que não consuma conteúdos audiovisuais no seu dia-a-dia (Carvalho, 2022). Porém, o vídeo não é somente uma ferramenta de entretenimento, mas também de propagação de informação e desinformação, e sua utilização para o jornalismo, a propaganda e a divulgação acompanha a própria história do cinema.

Dentro das diversas técnicas e gêneros cinematográficos, a animação se destaca como um recurso de especial potencial comunicativo e lúdico, capaz de contemplar públicos de diferentes idades, culturas e contextos (Campos, 2016). A linguagem do entretenimento pode ser grande aliada em facilitar o entendimento de temas complexos ou pouco familiares para o público leigo, como por exemplo o tema da intersexualidade, o qual este trabalho aborda.

Segundo a Organização das Nações Unidas (2024), “Intersexualidade” é um termo guarda-chuva para variações nas características sexuais e/ou anatomia reprodutiva que não se enquadram nas categorias típicas de sexo biológico feminino ou masculino, abarcando uma diversidade de variações anatômicas, hormonais ou cromossômicas. O interesse do autor por abordar este tema teve origem, por um lado, em sua experiência enquanto pessoa transgênero ao entender as aproximações e interseções dessa demografia com a sua própria, e, por outro lado, ao perceber a extensão do estigma e desinformação generalizada a respeito da população intersexo em grandes veículos de mídia. O caso da atleta Imane Khelif¹, vítima de uma campanha de desinformação em massa na ocasião das Olimpíadas de Verão de 2024 em que foi acusada falsamente tanto de ser uma pessoa intersexo quanto de ser transgênero, foi um de tantos casos que demonstrou de forma patente a necessidade de instrumentos que pudessem combater a desinformação a respeito,

1

<https://glaad.org/releases/fact-sheet-olympic-boxers-and-accurate-information-about-participation-and-eligibility/>;
<https://www.sportingnews.com/us/olympics/news/imane-khelif-condition-explained-gender-fact-check/51994b8a2e23e7b423782f7a>

particularmente, da intersexualidade, uma vez que comparativamente à questão trans, mesmo os veículos de mídia ligados à comunidade LGBTQIA+ pouco se dedicavam a esse assunto. Considerando essa problemática, o autor escolheu direcionar seus esforços a produzir uma animação de caráter educativo sobre a temática da intersexualidade, buscando utilizar do potencial lúdico da animação para despertar no público leigo interesse pelo tema e empatia pela população intersexo.

Neste trabalho, será elaborado o processo de desenvolvimento da animação em *motion graphics* em todas as suas etapas, além de apresentar a relevância social da temática e aspectos específicos à produção de animações informativas.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivos Gerais:

Desenvolver um curta-metragem de animação em motion graphics abordando a temática “Intersexualidade” e explorar como a animação pode ser instrumentalizada para a popularização do conhecimento e redução de desinformações.

1.1.2 Objetivos Específicos:

1. Adaptar fontes bem consolidadas a respeito da temática para o formato de curta-metragem de animação;
2. Traçar métodos para a produção de animações com temáticas de relevância científica e social;
3. Verificar a possibilidade de aplicação do curta-metragem de animação como instrumento de apoio educativo.

2 INTERSEXUALIDADE

2.1 CONCEITO

A Associação Brasileira de Intersexos (ABRAI) define a intersexualidade como um conjunto de características sexuais congênitas que não se enquadram nas normas médicas e sociais para corpos femininos ou masculinos e criam riscos ou experiências de estigma, discriminação, ódio e danos. O espectro de variações intersexo engloba mais de 40 condições documentadas na literatura científica, podendo estas serem aparentes ao nascimento, surgirem na puberdade, ou não serem externamente perceptíveis. Inclui variações cromossômicas, como as síndromes de Klinefelter (47, XXY) e Turner (45, XO); alterações da anatomia reprodutiva interna ou externa, como a agenesia mülleriana — também conhecida como MRKH — e casos de ambiguidade genital; variações na produção ou resposta a hormônios sexuais, como na síndrome de insensibilidade androgênica e deficiência de 5-alfa-redutase; entre diversas outras possibilidades de desenvolvimento das características sexuais que fogem ao padrão socialmente esperado (InterACT, 2022).

Segundo estimativas, a proporção de pessoas intersexo varia entre 0,3% a 1,7% da população geral, a depender de quais condições são contabilizadas (Fausto-Sterling, 2000). A estimativa mais abrangente indicaria uma população de cerca de 136 milhões de pessoas em todo o mundo.

Até meados do século XIX, as variações intersexo eram comumente denominadas na literatura científica com o termo “hermafroditismo”, se dividindo entre “pseudohermafroditismo” masculino ou feminino, ou “hermafroditismo verdadeiro”, hoje conhecido como síndrome ovotesticular. Porém, este termo e outros derivados começaram a cair em desuso por serem considerados pejorativos e cientificamente incorretos, uma vez que hermafrodita é o termo utilizado para animais e plantas que podem ter, em um só organismo, sistemas reprodutivos masculino e feminino completamente desenvolvidos, o que não é o caso para os seres humanos (Dreger *et al*, 2005). Dessa forma, o termo “intersexo”, utilizado pela primeira vez por Richard Goldschmidt em 1917, começou a se popularizar como forma de se referir a pessoas com variações congênitas das características sexuais, e em 8 de Novembro de 2005 foi estabelecido o Dia da Solidariedade Intersexo, em homenagem ao aniversário de Herculine Barbin, pessoa intersexo que viveu na

França no século 19 cujos memoriais autobiográficos foram publicados por Michel Foucault em 1980. Na literatura médica sobre o tema, é comum o uso da terminologia “distúrbios do desenvolvimento sexual”, ou DDS, para descrever as condições clínicas pertencentes a esse espectro. Esse termo, porém, é criticado por organizações de defesa dos direitos das pessoas intersexo, que consideram a categorização como “distúrbio” desnecessariamente patologizante e rejeitam a ideia de que as variações naturais de características sexuais sejam um problema a ser corrigido (Lundberg et al, 2018). Na maioria dos casos, as condições intersexo não representam, por si só, doenças ou problemas de saúde (Costa et al, 2019).

É importante ressaltar que a intersexualidade se trata de um espectro de variações biológicas congênitas — isto é, de nascença — e não é a mesma coisa que identidade de gênero ou orientação sexual. Ainda que a vivência intersexo influencie na autopercepção de gênero para muitas, pessoas intersexo podem se identificar como homens, mulheres, pessoas não-binárias, etc, da mesma forma que as pessoas não intersexo (InterACT, 2025).

2.2 JUSTIFICATIVA DO TEMA

A percepção de que seus corpos não se encaixam nos padrões normativos resulta em discriminação contra as pessoas intersexo, abarcando estigma social, violências físicas e psicológicas, abandono, infanticídio, e violações de direitos humanos, demonstradas por pesquisas de órgãos como a ABRAI - Associação Brasileira Intersexo, a InterACT, o Conselho de Direitos Humanos das Nações Unidas, entre outros.

Dentre os desafios vividos por pessoas intersexo destacam-se as intervenções cirúrgicas cosméticas na infância para “normalizar” a aparência de seus corpos, realizadas muitas vezes sem necessidade médica e sem o consentimento informado do paciente ou de seus responsáveis, e que frequentemente causam danos profundos à sua saúde física e mental; a discriminação nos esportes; a ausência de reconhecimento legal, dados estatísticos oficiais e políticas públicas voltadas para essa população; a falta de acesso a atendimento médico adequado e que respeite suas necessidades e especificidades, entre outras dificuldades (Santos, 2024).

Dessa maneira, observa-se a necessidade de projetos que dêem voz a esses problemas e contribuam para aumentar a visibilidade e conscientização sobre o tema.

2.3 ACOMPANHAMENTO CIENTÍFICO

Considerando a natureza sensível do tema abordado, e na busca de estabelecer um diálogo interdisciplinar entre animação e ciência, foi observada a necessidade de acompanhamento científico de pesquisadores e acadêmicos próximos à temática. Dessa forma, o projeto contou com a colaboração voluntária de membros do grupo GESEX - Grupo de Estudos em Sexo/Gênero e Sexualidade, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Científica e Tecnológica (PPGECT) da UFSC. O autor se reuniu com o grupo por meio de reunião virtual na plataforma Google Meet, apresentando o projeto como conceitualizado até então, e dialogando com os membros do grupo sobre o tema e o potencial do uso de animação como ferramenta educativa, sendo esta proposta bem recebida por eles. O roteiro do projeto foi compartilhado com os membros do GESEX por meio de documento no Google Docs, no qual ofereceram sugestões, correções e direcionamentos para o texto. O acompanhamento por pesquisadores e acadêmicos da área permite “não somente [...] uma supervisão especializada em relação às mensagens teóricas, sonoras e visuais apresentadas” mas “a oportunidade de pontuar a característica que é possuída pela animação de ser extremamente versátil, podendo relacionar-se com ambientes diversos ainda que dentro do nicho acadêmico” (Ramos, 2023).

3 ANIMAÇÃO EDUCATIVA

Alves (2012) explora o design de animações educacionais, conceituando-as como um recurso educacional capaz de se aproveitar do interesse que o próprio meio de comunicação desperta no aluno para gerar conhecimentos e motivar a aprendizagem, “construída com elementos de sintaxe advindos da visualização científica, pois, se trata de um conteúdo que tem uma função específica, adicionados de elementos estéticos do design da informação”. Segundo ela:

[...] o design de animações educacionais não deveria ser visto apenas como uma transferência da representação estática para a tela do computador, mas sim, como uma reestruturação de conteúdo para uma nova linguagem. A informação teria a sua disposição, além das variáveis de representação já utilizadas em meios estáticos, todas as possibilidades e variáveis da linguagem, dos princípios e das técnicas de animação (ALVES, 2012).

3.1 A ANIMAÇÃO PARA COMUNICAÇÃO CIENTÍFICA

Segundo Andrade e Gonçalves (2019) a divulgação científica parte da necessidade de popularizar os conhecimentos produzidos em universidades e centros de pesquisa, ultrapassando a comunicação entre pesquisadores e cientistas para propiciar e democratizar o acesso ao conhecimento científico para além dos muros dos laboratórios e espaços acadêmicos e aproximar a ciência da sociedade como um todo. Os pesquisadores e cientistas, além de possuírem conhecimentos muito aprofundados em suas respectivas especialidades, também desfrutam de uma familiaridade com o processo de investigação científica que os provê de maior sensibilidade ao se depararem com novos conhecimentos científicos, mesmo que de outros campos. Em contrapartida, a maior parte do público geral não tem essa mesma experiência direta com a pesquisa científica para lhes fornecer o vocabulário e o entendimento dos métodos para facilitar seu contato (Magalhães; Silva; Gonçalves, 2012). Dessa forma, o papel da divulgação científica é o de interpretar, contextualizar, e traduzir o conhecimento para uma linguagem mais acessível, de mais fácil entendimento para um público não familiarizado. (Andrade; Gonçalves, 2019)

Embora frequentemente entendida somente como uma forma de entretenimento infantil, a animação não se limita a essa função. Segundo Campos (2016)

A essência da animação é comunicar emoções e sentimentos em forma de uma representação que envolve diferentes manifestações artísticas, podendo ser verbal, visual e sonora, ou mesclando-as. A animação também é uma linguagem facilitada e universal, capaz de contemplar diferentes públicos e culturas (CAMPOS, 2016).

Esse imenso potencial comunicativo da animação se deve, segundo Campos, ao seu maior repertório de opções técnicas, criativas e menores obstáculos à transmissão de conceitos quando comparada a outros gêneros comunicativos. Essa característica lhe garante, além da acessibilidade de entendimento buscada pela divulgação científica, a capacidade de estabelecer um diálogo entre educação e entretenimento, além de aproximar as relações entre ciência e comunidade, como explorado por Motta e Lage (2020). Alves (2014) destaca a utilidade da animação educativa, em especial quando é necessária a visualização de conteúdos complexos ou abstratos para gerar reflexão, integrar diferentes canais de comunicação — como combinar uma narração a um vídeo em movimento— e para gerar interesse e atrair a atenção do espectador. Nesse sentido, demonstra sua utilidade para a temática aqui abordada, uma vez que permite a compreensão facilitada e integrada dos aspectos biológicos, psicológicos e sociais da intersexualidade.

3.2 MÉTODO DE PRODUÇÃO

Sendo este projeto uma produção individual e com tempo limitado para sua realização, observou-se necessária a seleção de uma técnica de animação que possibilitasse seu desenvolvimento satisfatório sem o aporte de uma equipe de produção e orçamento disponíveis para animações desenvolvidas por estúdios comerciais. Desta forma, a técnica de *motion graphics* foi determinada uma escolha vantajosa para viabilizar a produção. Velho (2008) explica a técnica da seguinte forma:

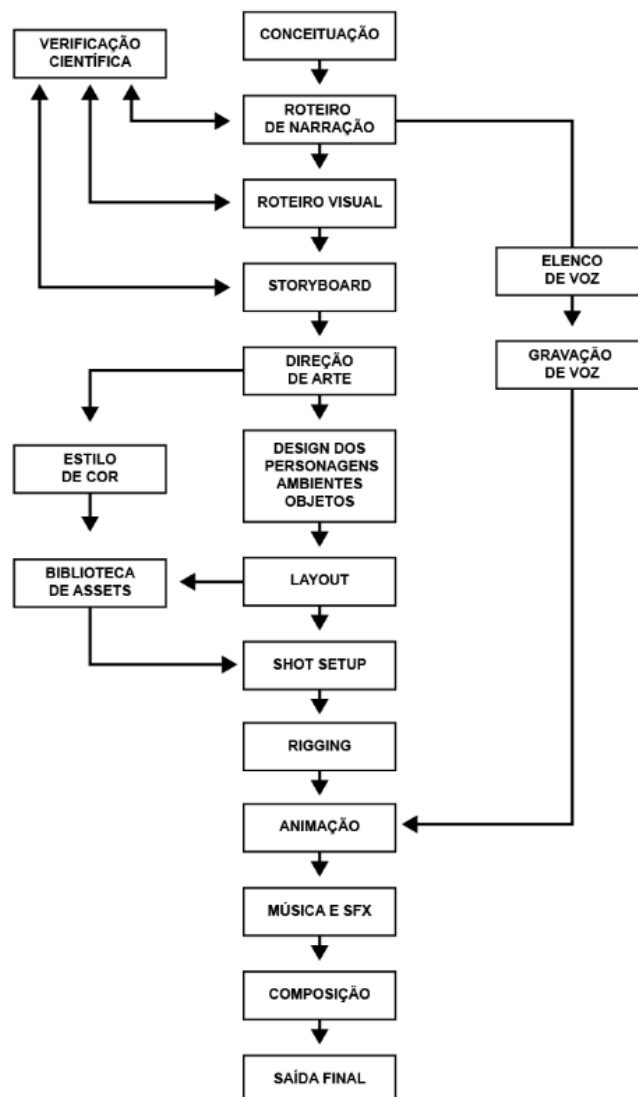
“Na animação convencional, os animadores chefes (key animators) desenham os quadros-chave e, a partir deles, os animadores assistentes (in-betweeners) desenham os quadros intermediários (in-betweens); no *motion graphics*, os quadros-chave são determinados pelo artista de *motion graphics*, e as ferramentas de software geram quadros intermediários pela interpolação matemática da variação de valores de certas propriedades dos elementos visuais entre os quadros chave.” (VELHO, 2008)

Assim, a técnica de *motion graphics* permite um fluxo de produção mais ágil utilizando as ferramentas digitais de *software* como um facilitador, porém ainda mantendo o apelo necessário para o engajamento do público (Ramos, 2023).

4 DESENVOLVIMENTO

As etapas de produção da animação seguiram o método delineado por Ramos (2023) para a criação de peças em *motion graphics* para animações voltadas para divulgação científica, este sendo uma adaptação dos princípios apresentados por Wider e Dowlatabadi (2012). Dessa forma, o processo foi dividido nas etapas de pré-produção, abarcando a conceituação do projeto e desenvolvimento do roteiro e storyboard, etapa de produção, envolvendo a definição da direção de arte, produção dos *assets* a serem utilizados no projeto, e a fase de animação em si, e por fim, a etapa de pós-produção, envolvendo a composição, música e efeitos sonoros, e saída final do vídeo, conforme demonstrado no diagrama abaixo.

Figura 1 - Linha de produção da animação



Fonte: Ramos (2023)

4.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Winder e Dowlatabadi (2012), em seu livro *Producing Animation*, definem a etapa de pré-produção como a fase em que os elementos que estabelecem as bases para a produção são montados. Dessa forma, a etapa de pré-produção abrangeu o desenvolvimento do conceito inicial do projeto, com a delimitação da ideia principal e pesquisa dos conceitos a serem abordados; a escrita do roteiro visual e de narração; e o desenvolvimento do *storyboard*.

4.1.1 Conceituação

A etapa de conceituação abrangeu o desenvolvimento do conceito inicial do projeto e seus objetivos, e a pesquisa de referências sobre o tema da intersexualidade. Delineando-se o objetivo de conscientizar e criar visibilidade a respeito do assunto, as fontes buscadas para o desenvolvimento do projeto foram, primariamente, as organizações voltadas para o ativismo pelos direitos de pessoas intersexo, como a associação brasileira ABRAI, a australiana InterACT, a estadunidense ISNA, e informações disponibilizadas pela Organização das Nações Unidas e a Human Rights Watch. Os materiais informativos, estatísticas e pesquisas produzidas por essas organizações foram utilizados para embasar a escrita e estruturação da narração, além de apresentarem a perspectiva da população intersexo a respeito de si mesma, importante para um projeto que busca sensibilizar o público acerca das questões enfrentadas por esta população.


Nesta etapa, o autor também entrou em contato com o livro *Herculine Barbin: Being the Recently Discovered Memoirs of a Nineteenth-century French Hermaphrodite*, publicado por Michel Foucault (1980), tratando-se da republicação dos memoriais autobiográficos de Herculine Barbin, pessoa intersexo que viveu na França de 1838 a 1868, e foi vítima de uma retificação forçada de seu sexo de registro civil após ter sua condição diagnosticada. Em 8 de Novembro de 2005, em um evento promovido pela Organização Internacional Intersexo (OII), o dia 8 de Novembro, data do aniversário de Herculine Barbin, foi instituído como Dia da Solidariedade Intersexo em sua memória. Um resumo da história de Herculine foi produzido a partir da leitura do livro para ser incluído no roteiro da animação como contextualização histórica do tema.

4.1.2 Roteiro

A partir das informações levantadas na etapa de conceituação, foi desenvolvido o texto do roteiro, estruturado, em linhas gerais, em quatro partes: A introdução da temática, com a explicação do caso Herculine Barbin; a definição do conceito de intersexualidade, incluindo o exemplo da deficiência de 5-alfa-redutase; a exposição das problemáticas sociais, de discriminação e violência; e por fim, a conclusão trazendo uma mensagem positiva de esperança sobre o progresso social e de celebração da diversidade humana.

O roteiro foi produzido considerando a integração da narração ao conteúdo visual, detalhando a cada cena os elementos de ilustração e animação que acompanhariam cada fala, incluindo também referências visuais quando necessário, como demonstrado no trecho abaixo. O roteiro visual pode ser conferido na íntegra no Apêndice A ao final deste documento.

Figura 2 - Trecho do roteiro visual

<p>8 Em certas regiões da República Dominicana, por exemplo, uma variação chamada "deficiência de 5-alfa-redutase", conhecida pelo termo local "guedoces", ocorre em um a cada 90 nascimentos.</p>	<p>Planeta para de girar na República Dominicana, dá zoom. (transição 20) Palavras "deficiência de 5-alfa-redutase", sigla D5AR, e "guedoces" aparecem na tela, braços levantam um bebê (21)</p>	
--	--	---

Fonte: O autor (2025)

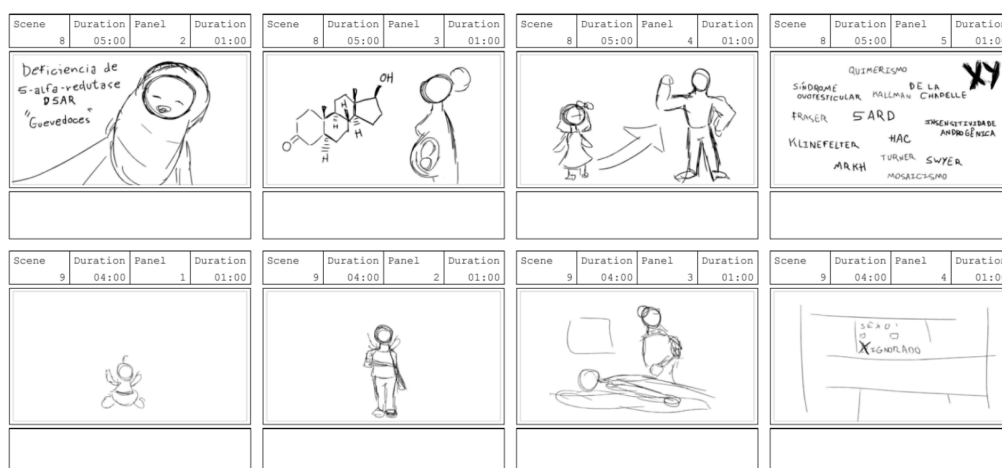
Após esta etapa, a gravação das falas para cada cena foi produzida e seu tempo registrado para a sincronização posterior com a animação.

4.1.3 Storyboard

O *storyboard* foi produzido a partir do planejamento realizado na etapa de roteiro. Considerando o roteiro visual suficiente para nortear a maior parte do processo de produção, o *storyboard* foi esboçado de forma simplificada, focando no planejamento da composição e layout dos elementos de cada cena. Nesta etapa, também, foi refinada a divisão de cenas visando a organização posterior dos arquivos da produção. O *storyboard* foi revisado levando em conta o tempo da

narração, e cenas consideradas redundantes, desnecessárias, ou excessivamente complexas foram eliminadas ou alteradas conforme a necessidade. A Figura 3 a seguir demonstra um trecho do *storyboard*, que pode ser conferido na íntegra no Apêndice B ao final deste documento.

Figura 3 - Trecho do storyboard



Fonte: O autor (2025)

4.2 PRODUÇÃO

4.2.1 Direção de arte

Na etapa de direção de arte, foi realizada a definição dos elementos estéticos que norteariam a produção das ilustrações. Winder e Dowlatabadi (2011) consideram a direção de arte a segunda área mais importante da produção de uma animação, depois de um roteiro sólido. Segundo as autoras, o design de uma produção animada é desenvolvido através de artes produzidas com linhas e cores, com estilos variados do *cartoon* ao realista. O público-alvo é um elemento importante a ser considerado nesta etapa, pois a abordagem artística deve ser desenvolvida levando em conta o apelo visual para a demografia pretendida do espectador (Winder; Dowlatabadi, 2011).

Para este projeto, optou-se por direcionar a direção de arte para um público alvo da faixa etária de 12 anos ou mais, tendo em mente seu objetivo como animação educativa. Assim, os personagens foram construídos com a predominância de formas arredondadas, com rostos simplificados para facilitar a representação de expressões faciais com bom apelo, e cores vibrantes e chamativas. A diversidade de formatos corporais, etnias e marcadores de gênero

também foi priorizada durante a criação dos designs. As cores também foram usadas como elemento tonal na direção de arte, predominando cores saturadas para cenas de tom mais alegre e para os personagens amigáveis, e tons acinzentados para as cenas com carga emocional mais pesada ou negativa.

Visando a agilidade de produção e o foco primariamente nos personagens e suas interações, os cenários foram desenvolvidos em estilo simplificado, ilustrando apenas os elementos necessários para a compreensão geral da cena.

Figura 4 - Estilo de arte dos personagens



Fonte: O autor (2025)

Figura 5 - Estilo de arte de cenários



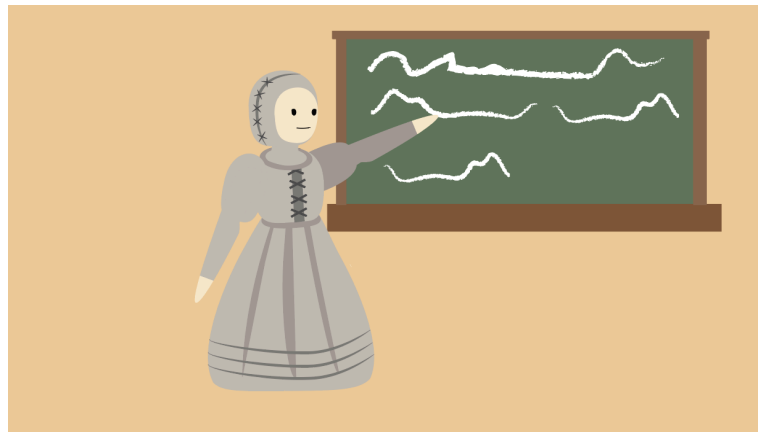
Fonte: O autor (2025)

4.2.2 Ilustrações

Seguindo a direção de arte definida, as ilustrações vetoriais foram produzidas utilizando o *software* Adobe Illustrator 2022. Balan (2009) define a ilustração vetorial como a imagem digital gerada a partir de descrições geométricas das formas e vetores matemáticos. Por serem baseadas em funções matemáticas, as imagens vetoriais ocupam menos espaço de armazenamento, e não perdem qualidade ao serem ampliadas. Outra vantagem importante é a possibilidade de isolar as formas, linhas e áreas da ilustração, tratando-as de forma independente umas das outras, o que as torna especialmente compatíveis com o estilo de animação em *motion graphics* utilizado neste projeto (Balan, 2009).

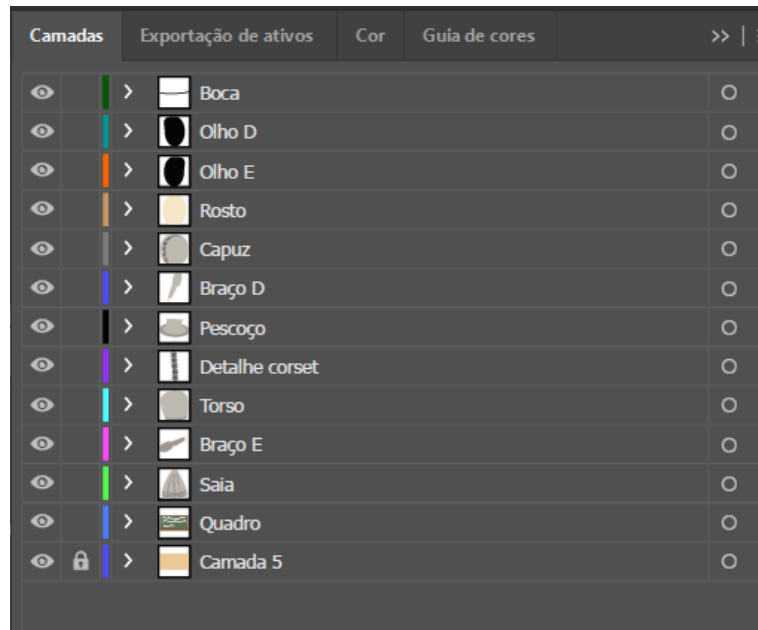
Assim, cada elemento da ilustração foi separado em camadas dentro do *software*, tendo em mente o planejamento das etapas anteriores para determinar o que seria animado em cada cena, conforme as figuras abaixo.

Figura 6 - Ilustração vetorial



Fonte: O autor (2025)

Figura 7 - Divisão de camadas no Illustrator

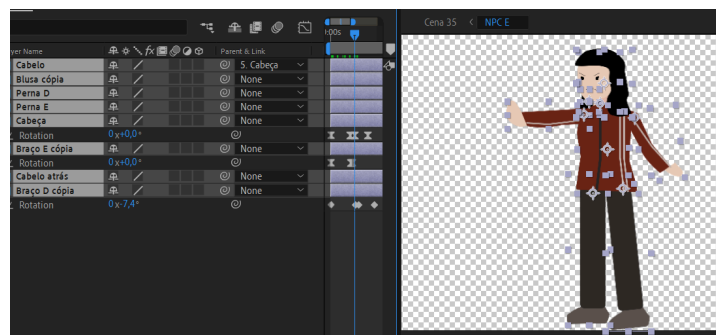


Fonte: O autor (2025)

4.2.3 Animação

Esta etapa consistiu na exportação dos arquivos produzidos na etapa anterior para o *software* Adobe After Effects 2023 e animação dos elementos da ilustração vetorial, manipulando suas propriedades como posição, rotação, opacidade, e escala na linha do tempo para criar a ilusão de movimento por meio da interpolação de *keyframes* (quadros-chave) pelo *software*. Para a animação produzida, a utilização de *plug-ins* externos não foi considerada necessária, sendo as ferramentas nativas do *software* suficientes para a reprodução satisfatória do planejado no roteiro visual.

Figura 8 - Animação de personagem no After Effects



Fonte: O autor (2025)

Além disso, foram utilizados efeitos disponíveis entre os *presets* do *software* para adicionar dinamicidade em algumas cenas da animação. Destacam-se aqui os efeitos *CC Page Turn*, para simular o efeito de papel ou adesivo, o *Stroke* para animar linhas simulando o ato de riscar, e a utilização de camadas 3D para criar a impressão de tridimensionalidade e profundidade.

4.3 PÓS-PRODUÇÃO

A etapa de pós-produção consiste na composição final das cenas, a adição de música, efeitos sonoros e narração, e a exportação final do vídeo.

Foram realizados ajustes finais nas cenas já animadas, utilizando de camadas de ajuste e efeitos como *Gradient Ramp* e *Inner Shadow* para adicionar dinamismo visual às cenas e corrigir as cores, criando maior contraste e interesse.

Após isso, as cenas finais são exportadas para a composição final do vídeo no Adobe Premiere. As faixas de áudio da narração de cada cena foram adicionadas e sincronizadas à animação, realizando equalização de volume e velocidade quando necessário, bem como removendo pausas longas da fala. Não foram utilizadas faixas de música ou efeitos sonoros, considerando que poderiam causar distração do conteúdo apresentado.

Por fim, o vídeo final foi exportado com a resolução de 1920x1080 pixels em 30 FPS, considerando este formato ideal por sua compatibilidade com diversos tipos de tela – monitores de computador, TVs e dispositivos móveis em orientação horizontal – e exibição em plataformas de mídias sociais como YouTube.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ideia inicial que deu origem a este projeto se tratava de uma proposta bem mais ambiciosa: O autor desejava produzir uma obra em formato de documentário animado, baseado em entrevistas que seriam conduzidas com membros da comunidade intersexo, e exporia suas narrativas e sentimentos pessoais a respeito de seus diagnósticos, aprofundando-se mais tanto nas questões biomédicas quanto psicossociais dessas experiências. Como em muitos trabalhos de conclusão de curso, o escopo dessa ideia inicial acabou se mostrando impraticável dentro das limitações de tempo e recursos disponíveis. Dessa forma, a proposta foi modificada, do formato de documentário animado para o de motion informativo, e as entrevistas substituídas por pesquisa bibliográfica. A experiência da produção deste projeto, no entanto, provou-se um importante aprendizado para o autor, que no futuro poderá informar uma produção de maior escopo neste mesmo tema.

Dentro dos objetivos delimitados para este projeto, considera-se que ele foi bem-sucedido. A animação em *motion graphics* produzida neste trabalho adaptou de forma satisfatória as fontes utilizadas e proporcionou ao autor a experiência de desenvolver um projeto animado educativo em todas as suas etapas de forma individual, servindo como síntese das habilidades técnicas do autor enquanto animador. Na abordagem da temática, o projeto foi recebido de forma positiva pelos membros do GESEX, que expressaram interesse na utilização do vídeo em aulas sobre diversidade sexual como instrumento de apoio didático, demonstrando a efetividade do audiovisual produzido em comunicar as informações apresentadas de forma lúdica e acessível. A parceria com o grupo também foi considerada bastante produtiva pelo autor, que percebe grande potencial na colaboração mútua entre animadores e pesquisadores de outras áreas do conhecimento, em especial quando a animação pode trazer visibilidade para temas de relevância social, como abordado neste trabalho. Espera-se que sirva como incentivo para futuros projetos de animação nessa temática e outras similares.

Assim, conclui-se que a animação pode se mostrar uma ferramenta poderosa de transformação social e disseminação do conhecimento, e expõe-se o benefício mútuo em estabelecer parcerias entre animadores e acadêmicos de diferentes áreas do conhecimento. O autor expressa, aqui, seu desejo de que essas parcerias se tornem mais frequentes e incentivadas pelo curso de Animação da UFSC,

potencialmente por meio de projetos de extensão e outras iniciativas que possam estabelecer essa ponte, tão importante e necessária, entre ciência, arte, e transformação social. Conclui que essas três áreas, apesar de distintas, podem e devem potencializar umas às outras nos caminhos em direção a uma sociedade mais justa e saudável para todos que nela vivem.

REFERÊNCIAS

ALVES, Marcia M. **Design de Animações Educacionais**: recomendações de conteúdo, apresentação gráfica e motivação para aprendizagem. 240p. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2012.

ALVES, Marcia M.; BATTAIOLA, André L.; SPINILLO, Carla. Design de animações educacionais: levantamento de situações e motivos. **Revista Estudos em Design**, Rio de Janeiro, RJ, Brasil, v. 22, 2014. <https://doi.org/https://doi.org/10.35522/eed.v22i1.149>.

ANDRADE, A. N.; GONCALVES, C. B. Do conhecimento científico à divulgação da ciência. **Revista Sociedade Científica**, v. 2, p. 36-48, 2019.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE INTERSEXOS. **O que é ser Intersexo**. Disponível em: <https://abrai.org.br/informacoes-e-recursos/definicao-de-intersexo/> . Acesso em: 17 nov. 2025

BALAN, Willians Cerozzi. **A Imagem Digital**. Apostila instrucional. 2009. Disponível em: willians.pro.br/textos/A%20Imagem%20Digital%20-%20Willians%20Cerozzi%20Balann.pdf . Acesso em 13 nov. 2025

CAMPOS, Josiane Vieira. **INDICADORES PARA O DESIGN DE ANIMAÇÕES COM FOCO NA TRANSMISSÃO DE INFORMAÇÃO**. 2016. 284 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016

CARVALHO, Ana Maria Hoffemann de. **NÚCLEO DE DESIGN DE ANIMAÇÃO: POSSIBILIDADES DA ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL NA EDUCAÇÃO**. 2022. 85 f. TCC (Graduação) - Curso de Tecnologia em Design Gráfico, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2022

COSTA, Quézia Alexandre da; BERNARDES, Anita Guazzelli; PALMIERE, Júlia Arruda da Fonseca. Direito ao corpo e à vida: a invisibilidade do intersexo no campo social. **Revista Eletrônica Científica da Uergs**, [S.L.], v. 5, n. 2, p. 85-100, 15 fev. 2019. Revista Eletronica Cientifica da UERGS. <http://dx.doi.org/10.21674/2448-0479.52.85-100>

DOWLATABADI, Zahra; WINDER, Catherine. **Producing Animation**. 2ª Edição. Oxford: Focal Press, 2012.

DREGER, Alice *et al.* Changing the Nomenclature/Taxonomy for Intersex: a scientific and clinical rationale. **Journal Of Pediatric Endocrinology And Metabolism**, [S.L.], v. 18, n. 8, p. 729-733, jan. 2005. [dx.doi.org/10.1515/jpem.2005.18.8.729](https://doi.org/10.1515/jpem.2005.18.8.729)

FAUSTO-STERLING, Anne. **Sexing the Body**: gender politics and construction of sexuality. Nova York: Basic Books, 2000

FOUCAULT, Michel. **Herculine Barbin**: being the recently discovered memoirs of a nineteenth-century french hermaphrodite. Nova York: Pantheon Books, 1980. Tradução de: Richard McDougall.

GOLDSCHMIDT, Richard. INTERSEXUALITY AND THE ENDOCRINE ASPECT OF SEX. **Endocrinology**, [S.L.], v. 1, n. 4, p. 433-456, out. 1917. The Endocrine Society. <http://dx.doi.org/10.1210/endo-1-4-433>

INTERACT ADVOCATES FOR INTERSEX YOUTH. **Intersex Variations Glossary**. 2022. Disponível em: <https://interactadvocates.org/wp-content/uploads/2022/10/Intersex-Variations-Glossary.pdf> . Acesso em 17 nov. 2025

INTERACT ADVOCATES FOR INTERSEX YOUTH. **Intersex, Gender, and LGBTQIA+**. 2025. Disponível em: <https://interactadvocates.org/faq/intersex-lgbtqia/> . Acesso em: 17 nov. 2025.

LUNDBERG, Tove *et al.* Making sense of 'Intersex' and 'DSD': how laypeople understand and use terminology. **Psychology & Sexuality**, [S.L.], v. 9, n. 2, p. 161-173, 20 mar. 2018. Informa UK Limited. <http://dx.doi.org/10.1080/19419899.2018.1453862>.

MAGALHÃES, Cíntia Emanuely Ramos; SILVA, Evanilda Figueiredo Gonçalves da; GONÇALVES, Carolina Brandão. A INTERFACE ENTRE ALFABETIZAÇÃO CIENTÍFICA E DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA. **Revista Amazônica de Ensino de Ciências**, Manaus, v. 5, n. 9, p. 14-28, ago. 2012. Disponível em: <https://formularios.uea.edu.br/index.php/arete/article/view/44/41> . Acesso em: 28 jun. 2025

MOTTA, Fernanda de Carvalho; LAGE, Débora de Aguiar. VILA DE DOIS RIOS (ILHA GRANDE-RJ): ANÁLISE DA RELAÇÃO CIÊNCIA-COMUNIDADE E PROPOSTA DO USO DE ANIMAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA. **Revista de Produtos Educacionais e Pesquisas em Ensino**, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 58-81, 2020. Disponível em: <https://periodicos.uenp.edu.br/index.php/reppe/article/view/965> . Acesso em: 28 jun. 2025.


RAMOS, Olavo Pereira. **Criação De Vídeo em Motion Graphics Com Foco Em Conteúdo Educativo**: a divulgação científica por meio da animação. 2023. 64 f. TCC (Graduação) - Curso de Animação, Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2023

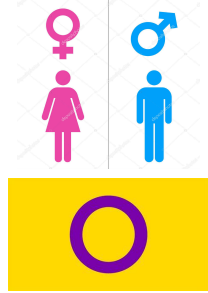
SANTOS, Thais Emilia de Campos dos. AS ANGÚSTIAS DAS PESSOAS INTERSEXO PERANTE O APAGAMENTO MÉDICO E LEGAL DE SUAS EXISTÊNCIAS. **Revista Políticas Públicas & Cidades**, Curitiba, v. 13, n. 2, p. 1-18, 26 ago. 2024. South Florida Publishing LLC. <http://dx.doi.org/10.23900/2359-1552v13n2-84-2024> .

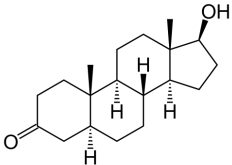
UNITED NATIONS FREE & EQUAL. Ficha informativa sobre pessoas intersexo. 2024. Disponível em: <https://www.unfe.org/sites/default/files/download/Intersex%20factsheet%202024%20-%20PT.pdf>. Acesso em: 30 maio 2025

VELHO, João Carlos Pacheco Rodrigues. **Motion Graphics: linguagem e tecnologia**: anotações para uma metodologia de análise. 2008. 193 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

APÊNDICE A – ROTEIRO VISUAL

Narração	Visual	Imagens
<p>Adelaide Herculine Barbin nasceu em 1838, na cidade de Saint-Jean-d'Angély, na França. Criada como menina, Herculine cresceu em um convento de freiras da Ordem de Santa Úrsula, onde estudou e desenvolveu seu interesse pela leitura e pela história.</p>	<p>Foto real de Herculine Barbin com efeito de jornal (1)</p> <p>Herculine criança de vestido no convento, estudando e lendo livros (2)</p>	
<p>Aos 17 anos, se mudou de cidade para se tornar professora em um internato feminino, onde se apaixonou por outra professora, chamada Sara, e as duas iniciaram um relacionamento em segredo</p>	<p>Herculine mais velha dando aula (3)</p> <p>Herculine e Sara de mãos dadas e próximas (4)</p>	
<p>Herculine sofria de dores intensas que não a deixavam dormir à noite, e Sara a convenceu a ser examinada por um médico.</p>	<p>Herculine deitada na cama, acordada e suando. Efeitos de raio para ilustrar a dor. Sarah preocupada segurando a mão de Herculine (5)</p>	
<p>O primeiro médico que visitou Herculine se recusou a dizer suas conclusões, recomendando que fosse afastada da escola, porém a diretora permitiu que ela ficasse.</p>	<p>Médico falando com a diretora da escola fora do campo de visão de Herculine. (6)</p>	
<p>Herculine então procurou outro médico, que a revelou algo inesperado: as dores que ela sentia eram causadas pela passagem tardia de um testículo do abdômen para a pelve.</p>	<p>Herculine falando com outro médico. Ilustração simplificada do problema de Herculine (como se o médico estivesse desenhando pra ela), seguido do símbolo de masculino. (7)</p>	
<p>O médico, então, declarou que Herculine era do sexo masculino e abriu um processo legal que ordenou a alteração de seu nome e seu registro</p>	<p>Martelo de juiz caindo, documentos alterados riscando nome e sexo de Herculine (8)</p>	

civil, passando a se chamar Abel.		
Assim, Herculine foi forçada a abandonar seu trabalho e sua amada, e se mudou para Paris.	Herculine saindo da escola com olhar triste, Sara ao fundo (9)	
Lá, viveu na pobreza e dedicou-se a escrever sua autobiografia em memoriais que foram encontrados e publicados após a sua trágica morte por suicídio em 1868, aos 30 anos de idade.	Herculine triste em apartamento pequeno e mal cuidado, pega caderno para escrever. Caderno com título dos memoriais. Apartamento vazio com caderno aberto em cima da mesa. Fade to black. (10, 11, 12)	
Herculine era o que chamamos hoje de pessoa intersexo, alguém com características físicas que não se enquadram no que entendemos como corpos “masculinos” e “femininos” típicos.	Palavra “intersexo” aparece Símbolos de homem e mulher alternando como “seleção”, símbolo intersexo aparece entre eles (13)	
Em seu aniversário, no dia 8 de novembro, é comemorado o Dia da Solidariedade Intersexo.	Calendário com o dia 8 de novembro circulado, bandeira intersexo, palavras “dia da solidariedade intersexo” embaixo (14)	
Um sistema binário é aquele em que só existem duas possibilidades. Código binário, por exemplo, é um sistema utilizado na programação em que só há dois símbolos possíveis: zero e um. Nós criamos categorias para simplificar a realidade, olhamos para conjuntos de características físicas que geralmente aparecem juntas, e convenciamos chamar essas categorias de “sexo masculino” e “sexo feminino”. Mas quando se tenta aplicar um sistema binário aos seres humanos, a natureza insiste em ser mais complexa, como no caso de Herculine.	Demonstração de código binário com zero e um, separados por uma linha no meio. Números pequenos abaixo do zero e um se transformam em listas de características: estrogênio/testosterona, XX/XY, pênis/vulva, espermatozoides/óvulos, órgãos reprodutivos internos, etc. Zero e um se transformam em símbolos de masculino e feminino (15) Pessoa surge na linha no centro da tabela, olhando para os dois lados, características listadas se embaralham e símbolos somem (16)	

<p>Esta é a população intersexo: pessoas que nascem com características biológicas que não se enquadram exatamente no binário masculino ou feminino.</p>	<p>Pessoa do centro da tabela se junta com várias outras pessoas por cima de ilustração da bandeira intersexo (17)</p>	
<p>O termo “hermafrodita” se refere a animais que produzem mais de um tipo de gameta, e não é utilizado para os seres humanos, nos quais isso não se aplica.</p>	<p>Desenhos de animais hermafroditas, espermatozóide e óvulo, palavra “hermafrodita” na tela (18)</p>	
<p>É difícil contabilizar de forma exata quantas pessoas no mundo são intersexo, mas estimativas indicam que pode ser até 1.7% da população, o que totalizaria cerca de 139 milhões de pessoas. Mas essa proporção não é a mesma em todos os lugares do mundo.</p>	<p>Planeta terra girando, números aparecem na tela e figuras humanas simplificadas surgem em cima dos países (19)</p>	
<p>Em certas regiões da República Dominicana, por exemplo, uma variação chamada “deficiência de 5-alfa-redutase”, conhecida pelo termo local “guevedoces”, ocorre em um a cada 90 nascimentos.</p>	<p>Planeta para de girar na República Dominicana, dá zoom. (transição 20) Palavras “deficiência de 5-alfa-redutase”, sigla D5AR, e “guevedoces” aparecem na tela, braços levantam um bebê (21)</p>	
<p>Essa variação é caracterizada pela ausência de um hormônio chamado DHT, que é responsável pelo desenvolvimento do pênis no estágio fetal.</p>	<p>Animação da estrutura molecular da DHT e raio-x de uma gravidez. (22)</p>	
<p>Dessa forma, muitos bebês com essa condição são identificados como meninas ao nascer, mas, ao chegar à puberdade, produzem testosterona e desenvolvem características como engrossamento da voz, aumento da massa muscular e crescimento genital</p>	<p>Criança de vestido e laço no cabelo de um lado, pessoa adulta de aparência masculina flexionando o braço do outro lado, animação indica que se trata da criança crescendo (23)</p>	

<p>Essa é apenas uma das mais de 40 condições intersexo documentadas na literatura médica, que incluem variações da anatomia reprodutiva, cromossomos, padrões hormonais e várias combinações desses fatores.</p>	<p>Nomes de diversas condições intersexo surgindo na tela, a primeira sendo D5AR. No canto, representação científica de um corpo humano, substituída por representação de cromossomos, substituída por representação molecular dos hormônios sexuais (24)</p>	
<p>Algumas variações já são visíveis no momento do nascimento, enquanto outras são descobertas na puberdade ou ainda na vida adulta, durante operações, exames de rotina ou investigações de infertilidade.</p>	<p>Pais segurando um bebê, substituído por pré-adolescente, substituído por adulto deitado recebendo exame de ultrassom. (25, 26, 27)</p>	
<p>Algumas pessoas intersexo são registradas na certidão de nascimento como do sexo feminino ou masculino, porém no Brasil também é possível para essas crianças o registro de “sexo ignorado”, permitindo que elas possam desenvolver sua identidade de gênero livremente e optar pela alteração do registro mais tarde, se quiserem.</p>	<p>Ilustração de uma Declaração de Nascido Vivo com as opções de sexo destacadas, marca a opção “sexo ignorado” (28)</p>	
<p>Por seus corpos serem considerados “atípicos”, muitas pessoas intersexo são submetidas a procedimentos médicos desnecessários ainda na infância. Essas operações são feitas para alinhar a aparência dos seus corpos ao que é considerado “normal”, e, além de violarem o direito de escolha desses indivíduos, muitos deles crescem com sequelas dessas intervenções – como dores crônicas, infecções urinárias recorrentes, infertilidade, perda de sensibilidade e sofrimento emocional.</p>	<p>Cirurgião mostrando ficha para pais segurando um bebê, apontando para símbolo masculino e feminino. (29) Foco em mesa com instrumentos cirúrgicos. Olho com as cores da bandeira intersexo aparece por cima (semi-transparente) da ilustração dos instrumentos e cai uma lágrima enquanto as sequelas são listadas (30)</p>	
<p>Muitas das pessoas que passaram por essas operações</p>	<p>Caixas de papelão com símbolo masculino e feminino (31)</p>	

<p>sentem que foram forçadas a se enquadrar em categorias de sexo e gênero em que não se encaixam.</p>		
<p>Atualmente, 12 países ao redor do mundo já baniram essa prática em concordância com as diretrizes da ONU, permitindo as cirurgias em crianças intersexo apenas quando existe necessidade médica real. Mas ainda há um longo caminho a percorrer até que isso se torne norma.</p>	<p>Mapa mundi com os países que baniram mutilação genital intersexo destacados, logo da ONU (32)</p>	
<p>Além disso, a maior parte dos países não proíbem explicitamente a discriminação com base em características sexuais, o que deixa pessoas intersexo vulneráveis a diversas formas de violência, abuso, abandono, e tratamentos discriminatórios.</p>	<p>Pessoa encolhida no escuro, palavra “discriminação” na tela, efeitos visuais no fundo escuro indicando caos, violência (33)</p>	
<p>Há também a falta de acesso a atendimento médico adequado, por falta de treinamento dos profissionais da saúde para oferecerem assistência que entenda e respeite as necessidades dessa população.</p>	<p>Pessoa falando com médico, médico balançando a cabeça em negativo (34)</p>	
<p>Além disso, existem regras discriminatórias nos esportes, que podem forçar atletas com variações intersexo a se submeterem a exames intrusivos ou intervenções médicas desnecessárias para competirem, ou até excluírem por completo sua participação.</p> <p>Esses desafios dificultam a inclusão na sociedade em igualdade de condições com as outras pessoas, e a ocultação desses problemas impede que algo seja feito a respeito.</p>	<p>Atleta de corrida sendo barrada da competição por um grupo de pessoas segurando regulamento (35)</p> <p>Mesma atleta observando de longe a competição que não pode participar (36)</p>	


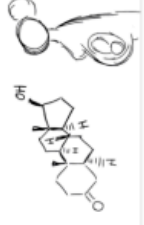









<p>É por isso que, nas últimas décadas, a população intersexo tem cada vez mais se organizado para debater e lutar pelos seus direitos.</p>	<p>Organização de pessoas carregando bandeiras intersexo se aproxima da atleta (cont. 37)</p>	
<p>No Brasil, a ABRAI - Associação Brasileira de Intersexos, é a principal organização desse tipo, que promove conscientização sobre as questões que afetam essa comunidade, além de defender políticas públicas de inclusão e de promover campanhas de solidariedade.</p>	<p>Logo da ABRAI aparece, ilustração de conferência com personagens que apareceram no vídeo participando (38)</p>	
<p>Ser intersexo é apenas uma variação natural de como os seres humanos podem ser, e todas as pessoas, independentemente de como nasceram, merecem ser incluídas e respeitadas. Nunca se deve julgar, mas sim celebrar toda a diversidade de formas de existir que a natureza pode oferecer.</p>	<p>Várias pessoas com corpos e aparências diferentes conversando, algumas com broches intersexo nas roupas. Planeta terra, traça um coração roxo e amarelo (39, 40)</p>	

APÊNDICE B – STORYBOARD

Page 1/4





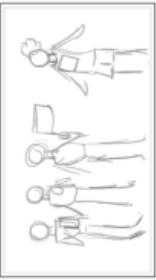


Toon Boom Storyboard TCC

Scene 1	Duration 04:00	Panel 1	Duration 01:00	Scene 1	Duration 04:00	Panel 2	Duration 01:00	Scene 1	Duration 04:00	Panel 3	Duration 01:00	Scene 1	Duration 04:00	Panel 4	Duration 01:00
Scene 2	Duration 04:00	Panel 1	Duration 01:00	Scene 2	Duration 04:00	Panel 2	Duration 01:00	Scene 2	Duration 04:00	Panel 3	Duration 01:00	Scene 2	Duration 04:00	Panel 4	Duration 01:00
Scene 3	Duration 03:00	Panel 1	Duration 01:00	Scene 3	Duration 03:00	Panel 2	Duration 01:00	Scene 3	Duration 03:00	Panel 3	Duration 01:00	Scene 3	Duration 03:00	Panel 4	Duration 01:00
<i>Ilustração do médico</i>															

Scene 8	Duration 05:00	Panel 2	Duration 01:00		Scene 8	Duration 05:00	Panel 3	Duration 01:00		Scene 8	Duration 05:00	Panel 4	Duration 01:00		Scene 8	Duration 05:00	Panel 5	Duration 01:00	<p>Deficiencia de S-alfa-velutase PSAR "Gyevetkes"</p> <p> QUMERKAND BE LA SODANE ANESTESIAK PALLAMA, CHEPALLE ENNER SARD ANAGASTURVAL ANADIGARA KUNNETEEN #IAC TUMEN, SUYER ARRAH MUDACCSANAD </p>
Scene 9	Duration 04:00	Panel 1	Duration 01:00		Scene 9	Duration 04:00	Panel 2	Duration 01:00		Scene 9	Duration 04:00	Panel 3	Duration 01:00		Scene 9	Duration 04:00	Panel 4	Duration 01:00	
Scene 10	Duration 04:00	Panel 1	Duration 01:00		Scene 10	Duration 04:00	Panel 2	Duration 01:00		Scene 10	Duration 04:00	Panel 3	Duration 01:00		Scene 10	Duration 04:00	Panel 4	Duration 01:00	 <p>MAPA MÜNDI</p>

Toon Boom Storyboard TCC

Page 4/4

Scene 11	Duration 04:00	Panel 1	Duration 01:00	
Scene 11	Duration 04:00	Panel 2	Duration 01:00	
Scene 11	Duration 04:00	Panel 3	Duration 01:00	
Scene 11	Duration 04:00	Panel 4	Duration 01:00	
Scene 12	Duration 02:00	Panel 1	Duration 01:00	
Scene 12	Duration 02:00	Panel 2	Duration 01:00	
Scene 13	Duration 02:00	Panel 1	Duration 01:00	
Scene 13	Duration 02:00	Panel 2	Duration 01:00	