

**UNESP - UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN
CURSO COMUNICAÇÃO SOCIAL - RADIALISMO**

JESSICA BRITO RIBEIRO

“AMBAE”: A VIVÊNCIA DA BISSEXUALIDADE ATRAVÉS DE ANIMAÇÃO

BAURU

2023

JESSICA BRITO RIBEIRO

“AMBAE”: A VIVÊNCIA DA BISEXUALIDADE ATRAVÉS DE ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel do Curso de Graduação em Comunicação Social: Radialismo, da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", campus de Bauru-SP, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Larissa Maués Pelúcio Silva do Departamento de Ciências Humanas (DCHU).

BAURU

2023

R484“
Ribeiro, Jessica Brito
“Ambae” : a vivência da bissexualidade através de animação
/ Jessica Brito Ribeiro. -- Bauru, 2023
73 p.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Comunicação Social: Radialismo) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Larissa Maués Pelúcio Silva

1. Bissexualidade. 2. Animação. 3. Invisibilidade Bissexual.
4. Estereótipos Identitários. 5. Jogo. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

JESSICA BRITO RIBEIRO

“AMBAE”: A VIVÊNCIA DA BISEXUALIDADE ATRAVÉS DE ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Radialismo, à Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", atendendo à resolução de número 02/84 do Conselho Federal de Educação.

Aprovado em 09/02/2023

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Larissa Maués Pelúcio Silva
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Prof. Dr. Bruno Jareta de Oliveira
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

Prof. Ms. Guilherme Cardoso Contini
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”

“O espaço hétero cis não nos tolera e o espaço
LGBT não nos acolhe.”

- *Nick Nagari*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e meu irmão agradeço pelo total apoio ao longo da minha jornada desde que entrei na Unesp até ao desenvolvimento desse projeto. Agradeço por terem me ouvido, por terem feito partes de pesquisas experimentais do projeto e, acima de tudo, por sempre terem me aceitado exatamente como eu sou.

Aos meus amigos, Ab, Desc, Frod, Ginga, Greys, Kátia, Oly, Rubi, Scar, Solo e San, que me acompanharam ao longo desses anos na Unesp e fizeram meus dias melhores. Meus amigos que, muitas vezes me ensinaram o que eu não sabia, me apoiaram quando eu precisei e que com certeza foram essenciais para me dar forças em muitos momentos ao longo do processo, levarei todos vocês pra minha vida.

Um agradecimento especial ao Ginga, que acompanhou de perto todo o nascimento desse projeto, aturou todos os meus surtos e muitas vezes surtou junto comigo e à San que me ajudou na pré-produção com a inspiração para história e me auxiliou na criação do roteiro. Sem vocês esse trabalho não existiria dessa forma.

Agradeço à Saci e ao Pedro, por terem me ajudado com coisas que eu não sabia, tirado minhas dúvidas, me aconselhado ao longo do projeto e, acima de tudo, terem aturado todos os momentos que pedi a ajuda de vocês e desapareci por dias antes de responder. Com certeza vocês fizeram meu projeto melhor!

Também agradeço à Larissa Pelúcio e ao Bruno Jareta, por terem me dado todo o apoio e a orientação necessária para a conclusão desse projeto e agradeço ainda ao Guilherme Contini, por ter aceito o convite para fazer parte da Banca Avaliadora e trazer suas contribuições.

Por fim, um grande agradecimento à Unesp, por existir e dar a oportunidade de estudos a milhares de brasileiros. E um agradecimento especial à Tamara Brandão, atual coordenadora do curso de Rádio, Televisão e Internet, por dar apoio e suporte aos alunos e por esclarecer com paciência todas nossas dúvidas.

RESUMO

Este relatório acompanha o produto “Ambae”, apresentando seus referenciais estéticos e descrevendo os aspectos do processo de produção, desde as fases iniciais como roteiro e *storyboard*, até as fases de animação e finalização. Este relatório abordará discussões acerca da bissexualidade e como a construção da identidade bissexual é constantemente invisibilizada, por meio de binários e do monossexualismo, que perpetuam diversos estereótipos sobre a bissexualidade e reafirmam a bifobia. O produto foi criado com base nesses estudos e com o intuito de criticar essa estrutura monossexual e propor um questionamento de como as pessoas que não se enquadram nessa estrutura se sentem. Como conclusão, o produto tem a finalidade de trazer um senso de pertencimento para pessoas bissexuais e evidenciar para pessoas monossexuais que na realidade a bissexualidade é muito ampla e pode ser muito diversa.

Palavras-chave: Bissexualidade; invisibilidade bissexual; estereótipos identitários; animação; curta-metragem; jogo.

ABSTRACT

This report follows the audiovisual product “Ambae”, presenting its aesthetics references and describing the aspects of the production process, from the initial phases, such as script and storyboard, to animation and post-production phases. This report is going to discuss bisexuality and how its construction is constantly invisibilized, through binaries and monosexuality, which perpetuate lots of stereotypes about bisexuality, reinforcing biphobia. Through these studies, the product was created with the purpose of criticizing the monosexual structure and proposing a question of how the people who don't fit into this structure feel. Finally, this product's goal is to bring a feeling of belonging to bisexual people and demonstrate to monosexual people that bisexuality is actually very wide and can be really diverse.

Keywords: Bisexuality, bisexual invisibility, identity stereotype, animation, short-film, game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Representação Gráfica da Escala Kinsey de sexualidades	13
Figura 2 - Comparação da filmagem da modelo e a animação final da Branca de Neve	21
Figura 3 - Comparação da filmagem da modelo e a animação final da Alice	22
Figura 4 - Desenho de um saco de farinha em diversas formas	23
Figura 5 - Print do Quadro do Trello na Fase de Pré-produção	27
Figura 6 - Cena do quadrinho Heartstopper	27
Figura 7 - Print do Moodboard de Referências para os desenhos	28
Figura 8 - Print do Moodboard de Referências para as animações	28
Figura 9 - Imagem do canal de YouTube Lofi Girl	29
Figura 10 - Print do Moodboard de Criação da personagem Lui	34
Figura 11 - Ícone heterossexual	35
Figura 12 - Ícone sáfico	35
Figura 13 - Ícone aquiliano	35
Figura 14 - Postagem no instagram de @nicknagari	36
Figura 15 - Transição do Labirinto no <i>Storyboard</i>	40
Figura 16 - Transição do Labirinto na Animação	40
Figura 17 - Criação da Cena 11 no Storyboard	40
Figura 18 - Rascunho da Ilustração da personagem no <i>Photoshop</i>	41
Figura 19 - Vetorização da Personagem no <i>Illustrator</i>	42
Figura 20 - Ilustração do Quarto	42
Figura 21 - Ilustração do Logotipo do Jogo <i>Ambae</i>	44
Figura 22 - Comparação entre rascunho do labirinto visto por cima e o labirinto criado no <i>After Effects</i>	48
Figura 23 - Camadas principais do não lugar no <i>After Effects</i>	49
Figura 24 - Não lugar finalizado	51
Figura 25 - Montagem Básica realizada no <i>After Effects</i>	52
Figura 26 - Montagem e sonorização realizadas no Premiere	53

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Separação das músicas da Playlist por Fases	38
Tabela 2 - Representação de como as camadas do cenário foram dispostas no Photoshop ...	43
Tabela 3 - Representação de como as camadas dos avatares foram dispostas no Illustrator ..	44

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1. Bissexualidades	12
2.2. Estereótipos e a bissexualidade	16
2.3. Bissexualidades e o audiovisual	18
2.4. A Animação	19
3. PRÉ-PRODUÇÃO	25
3.1. Cronograma	25
3.2. Referenciais Estéticos	26
3.3. Análise de Personagens Bissexuais na Mídia	28
3.4. Ideia Inicial	32
3.5. Roteiro	32
3.6. Aparato transmídia: Playlist	35
3.7. Storyboard	38
4. PRODUÇÃO	40
4.1. Ilustrações e Vetorização	40
4.2. Animação	44
5. PÓS-PRODUÇÃO	51
5.1. Montagem	51
5.2. Sonorização	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS	53
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54
APÊNDICES	57

1. INTRODUÇÃO

A bissexualidade, apesar de fazer parte da sigla LGBTQIAP+¹, sendo a terceira letra da sigla, sofre um histórico apagamento. Pessoas bissexuais estão constantemente sofrendo preconceito e bifobia - preconceito destinado exclusivamente à pessoas bissexuais - de pessoas de dentro e fora da rede LGBTQIAP+, o que faz com que tenham a sensação de não-pertencimento. Por conta disso, muitos bissexuais passam grande parte da vida se questionando se realmente são bissexuais. Isso porque a sociedade é construída em torno de binários e tudo que foge disso, como a bissexualidade, é difícil de ser compreendido.

Por conta disso, a bissexualidade é constantemente invalidada e muitas figuras públicas passam a vida inteira tendo sua orientação sexual deslegitimada e lidas como gays/lésbicas/heteros, enquanto na realidade se diziam abertamente bissexuais, como é o caso de ícones da cultura pop como Freddie Mercury, Cazuza, Renato Russo e Lady Gaga, além de grandes figuras históricas dentro da própria rede LGBTQIAP+ que também são apagadas enquanto bissexuais, como a Brenda Howard, criadora da Parada do Orgulho LGBT, e a Marsha P. Johnson, ativista que esteve presente na Rebelião de Stonewall².

Em setembro de 2021 eu tive a oportunidade de participar da *II Semana LGBTQI+ : Movimentos Políticos e de Resistência*, onde assisti o minicurso *Representação Bissexual no Audiovisual*, ministrado pelas pesquisadoras Talitta Cancio e Fernanda Rossi, no qual elas apresentaram o questionamento “É possível representar a bissexualidade?” e desde então essa pergunta se manteve em meus pensamentos.

Com esse questionamento em mente, comecei a pensar como poderia criar um curta-metragem que conseguisse trazer minimamente a minha vivência do que é ser bissexual, de forma representativa, e que até pessoas não bissexuais conseguissem entender o que estaria sendo retratada e quais são alguns dos sentimentos vivenciados por bissexuais.

Para a história do curta-metragem foi criado um jogo digital para celular chamado “Ambae”. A protagonista o baixa por recomendação dos amigos e logo fica intrigada com o jogo. Para a criação do nome do produto e do jogo eu gostaria que possuísse a letra B, para a criação do logo indicar esta letra. Comecei a levantar alguns nomes que tivessem a sílaba -bi mas nenhum me agradou, então comecei a traduzir algumas palavras para Latim até chegar na

¹ Sigla que abrange: Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais/Transgêneros/Travestis, Queer, Intersexual, Assexual, Pansexual

² A Rebelião de Stonewall aconteceu em 1969 em Nova York (Estados Unidos). Na época era comum que policiais invadissem bares e estabelecimentos frequentados pelo público LGBTQIAP+, agredindo e prendendo os frequentadores. Nesta ocasião, clientes e funcionários reagiram dando início à rebelião que é conhecida até hoje por marcar o início do movimento pelos direitos do público LGBTQIAP+. (BLAKEMORE, 2021)

tradução de ambas (mais inspirada na palavra em inglês, “*Both*”), o que resultou em *Ambae*. Coincidentemente, a pronúncia de *Ambae* em latim é similar à pronúncia de “am bi” em inglês, que pode-se traduz para “sou bissexual”.

O presente relatório será dividido em seis capítulos: Introdução; Referencial Teórico; Pré-Produção; Produção; Pós-Produção; Considerações Finais. O referencial teórico apresentará discussões acerca da bissexualidade e como a construção da identidade bissexual é constantemente invisibilizada, por meio de binários e do monossexualismo, que perpetua diversos estereótipos sobre a bissexualidade e reafirma a bifobia. Ainda nesse capítulo, será feita uma breve apresentação sobre produtos audiovisuais animados e seus diferentes estilos.

Os capítulos de Pré-Produção, Produção e Pós-Produção acompanham o produto “*Ambae*” e descrevem detalhadamente como foi o seu processo de criação, do início ao fim. No capítulo de Pré-Produção serão abordadas as fases iniciais, com o cronograma, os referenciais estéticos e como serviram de inspiração para o projeto, a ideia inicial juntamente do roteiro e do *storyboard*. No capítulo da Produção, irei falar do processo da animação em si, como foram feitas e adaptadas as ilustrações e quais recursos utilizei para animá-las dentro do Software After Effects. Finalmente no capítulo da Pós-Produção falarei da finalização do produto, como a montagem, a sonorização e o processo de renderização.

Nesta introdução e ao longo deste relatório, muitas vezes assumirei a primeira pessoa, principalmente ao retratar questões, escolhas e vivências pessoais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Bissexualidades

Representação é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura. Representar *envolve* o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos. Entretanto, esse é um processo longe de ser simples e direto. (HALL, 2016, p. 31).

De acordo com Stuart Hall (2006), atualmente estamos vivendo em uma sociedade moderna ao invés de uma sociedade tradicional e, com isso, nos transformamos em sujeitos pós-modernos. O sujeito pós-moderno não possui somente uma única identidade, o sujeito é composto de marcadores sociais que se enfeixam em identidades complexas, que se baseiam em diversas características, como classe, gênero, raça, sexualidade e diversas outras. A identidade agora é uma “celebração móvel” e o sujeito pode escolher quais identidades e quais formas de representação prefere se identificar, mesmo que temporariamente. Para Hall (2006), “a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia.”

Isso se relaciona diretamente com a bissexualidade e sua definição. Até hoje a definição de bissexualidade é discutida, sem chegar em um consenso. A bissexualidade como conhecemos hoje foi tratada pela primeira vez pelo sexólogo e pesquisador Alfred Kinsey que criou a Escala Kinsey, conhecida até hoje, ainda que seja criticada atualmente, por apresentar uma métrica questionável sobre a orientação sexual humana.

Figura 1 - Representação Gráfica da Escala Kinsey de sexualidades

Nível	Descrição
0	Exclusivamente heterossexual
1	Predominantemente heterossexual, apenas eventualmente homossexual
2	Predominantemente heterossexual, embora homossexual com frequência
3	Bissexual
4	Predominantemente homossexual, embora heterossexual com frequência
5	Predominantemente homossexual, apenas eventualmente heterossexual
6	Exclusivamente homossexual
X	Assexual

Fonte: Patricia Gnipper via Medium

Em sua escala, Kinsey separava indivíduos entre Exclusivamente Heterossexuais (0), Exclusivamente Homossexuais (6), Assexuais (X), e dividia a Bissexualidade em 5 categorias, definindo que a única e pura bissexualidade seria representada pelo número 3,

onde o sujeito não teria preferência por nenhum gênero, estando no exato meio da tabela e sendo exatamente “50% homossexual e 50% heterossexual”. Essa tabela, apesar de reconhecer a bissexualidade como válida, contribuiu para consolidar parte da bifobia como conhecemos hoje.

Desde o início a bissexualidade, assim como outras sexualidades, eram estudadas predominantemente por pesquisadores autodeclarados homens, brancos, e, atualmente podemos qualificá-los como cisgêneros. Estes atributos, muitas vezes, implicavam em uma abordagem das sexualidades dentro de uma chave patologizante, como foi o caso da homossexualidade sendo inicialmente chamada de homossexualismo (-ismo como um sufixo usado muitas vezes para doenças) e que só deixou de ser considerada doença em 1990 pela Organização Mundial de Saúde (CARVALHO, 2021).

Foi somente mais tarde que a bissexualidade conseguiu retomar o controle da sua própria identidade. Em 1991, em São Francisco, foi criada uma revista voltada para o público LGBTQIAP+ chamada *Anything That Moves* e sua primeira edição contou com um texto chamado *Beyond the Myths of Bisexuality* (Além dos Mitos da Bissexualidade, em tradução livre), que é conhecido até os dias de hoje como o Manifesto Bissexual. Esse texto é de extrema importância e tenta, desde 1991, quebrar alguns estereótipos e ideias errôneas que já existiam a respeito da bissexualidade. O texto discute, entre outras coisas, que “[bissexuais] estão cansados de serem analisados, definidos e representados por pessoas que não nós mesmos”, que a bissexualidade é uma sexualidade fluida e que não podemos assumir que a bissexualidade é binária - muito menos que só existem dois gêneros - e que não deve-se confundir nossa fluidez com confusão, irresponsabilidade ou inabilidade de estabelecer relacionamentos (ANYTHING THAT MOVES, 1991).

Note que o *Manifesto*, em nenhum momento, tenta definir exatamente o que é a bissexualidade, com afirmações prescritivas do tipo “a bissexualidade é isso”, “a pessoa bissexual deve se comportar dessa maneira”. Isso porque, justamente como é dito no *Manifesto*, a bissexualidade é fluida e se apresenta de diferentes maneiras para cada um de nós. Não existe uma só bissexualidade, que pode ser definida e reduzida a um só significado. O *Manifesto Bissexual* cita:

Nós bissexuais tendemos a definir a bissexualidade em maneiras que são únicas à nossa própria individualidade. Existem tantas definições de bissexualidade, quanto existem bissexuais (ANYTHING THAT MOVES, 1991, tradução livre³)

³ No original: “We bisexuals tend to define bisexuality in ways that are unique to our own individuality. There are as many definitions of bisexuality as there are bisexuals.”

É por conta dessa vastidão de definições que muitas vezes são disseminadas ideias erradas sobre a bissexualidade. Uma boa definição considerada por muitos bissexuais é o trecho que a escritora Robyn Ochs escreveu em seu site:

Eu me considero bissexual porque eu reconheço que tenho em mim o potencial de ser atraída - romântica e/ou sexualmente - por pessoas de mais de um gênero, não necessariamente ao mesmo tempo, não necessariamente da mesma maneira, e não necessariamente no mesmo grau. (Disponível em: <https://robynocho.com/bisexual/>, 2009, tradução livre⁴).

Por conta dessa variedade de definições da bissexualidade, muitas vezes irei me referir, neste projeto, à Bissexualidades - no plural - a fim de tentar incluir a maior parte de suas variações e especificidades.

O mundo é construído em torno de binários - homem e mulher, heterossexuais e homossexuais, certo e errado - e esses binários geralmente compreendem a existência de duas únicas coisas; uma delas normalmente considerada “normal” e aceitável e a outra é considerada exatamente isso, o “outro”, o “forasteiro”, aquilo que é diferente. Aqui podemos identificar a heterossexualidade como sendo a sexualidade “padrão” da sociedade e a homossexualidade como sendo a sexualidade contrária, ela é a “outra” sexualidade que, apesar de não ser a “padrão”, ela existe e é reconhecida. A sociedade tem uma certa “facilidade” pra entender a homossexualidade porque, apesar de ser a “forasteira”, ela é o exato contrário da “padrão”, se sou heterossexual, eu me identifico pelo gênero oposto ao meu, logo se sou homossexual vou me atrair pelo mesmo gênero. Tudo o que não se enquadra nesse binário de sexualidades não é visto, como é o caso das bissexualidades e outras sexualidades monodissidentes - todas as sexualidades que fogem do padrão da monossexualidade de se atrair por apenas um gênero, aqui se encaixam as sexualidades que se atraem por 2 ou mais gêneros, assim como as que não se atraem por nenhum gênero.

Esse é um dos principais fatores que contribuem para a Invisibilidade Bissexual, quando outras pessoas não reconhecem que as bissexualidades existem ou ficam perpetuando preconceitos como “é só uma fase e logo você vai se identificar como heterossexual ou homossexual”. Muitos bissexuais já ouviram comentários parecidos com esse ao longo de sua vida e isso acaba gerando uma invisibilização internalizada da nossa parte, inconsciente, e por

⁴ No original: “I call myself bisexual because I acknowledge that I have in myself the potential to be attracted – romantically and/or sexually – to people of more than one gender, not necessarily at the same time, not necessarily in the same way, and not necessarily to the same degree.”

conta disso passamos grande parte da nossa vida nos questionando da nossa sexualidade, tentando sempre ser “bissexuais suficientes”, como se precisássemos nos provar constantemente e estar sempre cumprindo requisitos para nos tornarmos “O Bom Bissexual”⁵.

Por conta da monossexualidade, as bissexualidades são consideradas inexistentes, algo muito difícil de serem compreendidas, por isso devem ser apagadas. E quando ela é reconhecida como sexualidade, as pessoas não reconhecem que bissexuais sofrem preconceitos próprios: ou você está em um relacionamento homossexual e, por isso, pode sofrer homofobia, ou você está em um relacionamento heterossexual e, por isso, não sofre nem um preconceito por “se passar” por heterossexual. O que muitas vezes não é percebido é o quanto essas falas e a constante deslegitimação marcam as subjetividades de pessoas bissexuais, contribuindo para a constante dúvida sobre a legitimidade de seus desejos e constante necessidade de validação enquanto bissexual.

Além disso, também existe o que Kenji Yoshino (2000) definiu como “O Contrato Epistêmico da Invisibilidade Bissexual”, um acordo social estabelecido inconscientemente entre homossexuais e heterossexuais para que as bissexualidades sejam e continuem sendo constantemente apagadas. Para isso, segundo Yoshino, são utilizadas três principais estratégias de apagamento: de classe (não reconhecer as bissexualidades como sexualidades válidas), individual (reconhecer as bissexualidades, mas excluir determinado indivíduo) e deslegitimação (reconhece os indivíduos como bissexuais mas desaprova). Isso ocorre porque os bissexuais desestabilizam alguns pilares importantes para a monossexualidade.

Primeiramente, as bissexualidades desestabilizam as orientações sexuais, tornando impossível que alguém “prove” que é monossexual. Antes das bissexualidades, você dizer que se atraía por determinado gênero automaticamente negava a possibilidade de você se atrair pelo mesmo gênero e vice-versa, tornando fácil alguém se autointitular heterossexual ou homossexual e provar isso. Com as bissexualidades, você dizer, por exemplo, “eu sou gay, porque sou um homem que sinto atração por homens” já não é uma “comprovação” da sua sexualidade, pois bissexuais que se entendem como homens também se atraem por homens, desestabilizando a norma monossexual.

Além disso, as bissexualidades também perturbam as normas da monogamia. A respeito disso existem algumas alegações construídas principalmente com base em estereótipos. A primeira é a de que o/a parceiro/a de uma pessoa bissexual vai ter

⁵ Blogagem Coletiva Bissexual: O mito do bom bissexual. Palavra com B, 23 set. 2015. Disponível em: <<https://palavracomb.wordpress.com/2015/09/23/blogagem-coletiva-bissexual-o-mito-do-bom-bissexual/>>. Acesso em: 7 jun. 2022

“competição em dobro” ou que se tem “o dobro de chances” de ser traído, mas ao fazer uma análise pode-se perceber que muitas vezes não é uma questão quantitativa (ter o dobro de pessoas pelo qual o/a parceiro/a pode se atrair), mas sim uma questão qualitativa (de que o/a parceiro/a vai trocar a pessoa amada por alguém que possa oferecer o que aquele relacionamento não pode).

Além de ser pautada na ideia de que só existem dois gêneros, a norma monogâmica ajuda a perpetuar a ideia de que um bissexual nunca estará totalmente satisfeito na relação, por, presumidamente, estar sempre na incompletude. Esse tipo de pressuposição nos leva à segunda falácia: o fato de uma pessoa bissexual se sentir apta a se relacionar com pessoas de dois gêneros diferentes estabelece a *necessidade* de se relacionar com esses dois gêneros simultaneamente.

Através desses pensamentos e dessa constante deslegitimação dos desejos bissexuais por parte dos monossexuais surge o que chamamos de bifobia, preconceitos que são destinados exclusivamente para pessoas bissexuais e que, muitas vezes, também não são reconhecidas e não tem seus desejos validados pelas sexualidades monossexuais, mesmo quando estas são homossexuais.

Alegar que bissexuais não experienciam opressões diferente de gays ou lésbicas é reduzir a experiência bissexual dentro da homossexualidade, logo eliminando a sua existência única. (EISNER, 2013, tradução livre)

2.2. Estereótipos e a bissexualidade

Hall define os estereótipos como uma das formas de representação da diferença, já Richard Dyer argumenta que os problemas dos estereótipos não são que eles estão errados, só que eles são parciais e incompletos e, muitas vezes, criados por pessoas que não se identificam como parte do grupo que está sendo representado. “Conhecimento parcial não é conhecimento falso, simplesmente não é conhecimento absoluto.” (Dyer, 1999, parágrafo 4).

A seguir irei citar alguns dos principais estereótipos voltados para pessoas bissexuais e quais discursos contribuem para sua deslegitimação. Início pela reiteração discursiva de que “a bissexualidade não existe”, e que bissexuais são pessoas promíscuas e infiéis, sendo assim seriam vetores de ISTs”.

Esses dois estereótipos (inesistência e contaminação) estão inerentemente ligados ao *Contrato Epistêmico da Invisibilidade Bissexual*, como já foi mencionado, demonstrando o

poder dos monossexuais na tentativa de negar ideias subversivas (neste caso, as bissexualidades), além de as bissexualidades ameaçarem o conforto da monogamia.

Outro estereótipo bem comum, principalmente em narrativas com personagens mais jovens ou adolescentes, é o de que “bissexuais são confusos e indecisos” ou que “a bissexualidade é só uma fase”. Esse discurso vem da ideia de que as sexualidades são algo fixo e completo e não um dispositivo histórico, como discute Michel Foucault (1997, p. 100).

A sexualidade é o nome dado a um dispositivo histórico [...] à grande rede de superfície em que a estimulação dos corpos, a intensificação dos prazeres, a incitação ao discurso, a formação dos conhecimentos, o reforço dos controles, das resistências, encadeiam-se uns aos outros, segundo algumas estratégias de saber e poder.

A sexualidade é, portanto, algo complexo, múltiplo, fluido e que necessita um constante processo de aprendizado; além de colocar as bissexualidades em uma posição de “ritual de passagem para o outro lado”, algo que não existe por si só.

Ainda a respeito disso, também existe a fala de que bissexuais são, na realidade, “inerentemente heterossexuais ou homossexuais”, também nos remetendo à essa ideia de passagem e à Escala Kinsey, de que o verdadeiro bissexual sempre terá que ser metade heterossexual e metade homossexual e qualquer coisa que fuja disso terá predominância para um dos dois lados. Essa ideia geralmente está ligada também à uma ideia falocêntrica de que a mulher bissexual terá uma predominância a ser heterossexual enquanto o homem bissexual terá uma predominância a ser homossexual, dando a entender que sempre haverá uma preferência pelo gênero masculino.

Parte dos estereótipos recorrentes sobre a bissexualidade, que também acabam perpetuando preconceitos e contribuindo para a bifobia, é o de que bissexualidade é a atração somente por dois gêneros - homem e mulher - e que, por isso, também acaba excluindo pessoas não-binárias e transexuais. Não raro o prefixo “bi” é lido como referente à dualidade. Porém, quando a palavra surgiu utilizou-se o prefixo “bi” para indicar que as bissexualidades eram a “mistura” das duas sexualidades existentes na época, a homossexualidade e a heterossexualidade. Nota-se que o *Manifesto Bissexual* (ANYTHING THAT MOVES, 1991) já recomendava que não se assumisse a bissexualidade como estritamente binária ou poligâmica. Tampouco pressupor que existem apenas dois gêneros.

Para Hall (2016, p. 211), “o significado nunca poderá ser fixado”, ou seja, por mais que os estereótipos existam e suas estratégias tentem fixar certos significados a certos grupos,

esses estereótipos nunca estarão totalmente definidos para a sociedade e sempre poderão ser alterados. Na mídia as bissexualidades também são raramente abordadas, principalmente se forem comparadas com a quantidade de produtos que trazem narrativas sobre pessoas gays e lésbicas e, quando é abordada, pode ser carregada destes estereótipos e preconceitos.

2.3. Bissexualidades e o audiovisual

Por ser uma sexualidade com definições tão plurais, torna-se difícil uma representação midiática que seja totalmente abrangente de todas as vivências das bissexualidades. Entretanto, atualmente já existem alguns produtos audiovisuais que foram capazes de criar personagens bissexuais com bastante profundidade e com representações livres de estereótipos, comentarei melhor sobre isso no capítulo de Pré-produção. De maneira geral, um dos requisitos estabelecidos pelas pesquisadoras Talitta Cancio e Fernanda Rossi para que uma representação bissexual no audiovisual comece a ser considerada adequada é de que a palavra “bissexual” deve ser dita em algum momento ao longo do produto, caso contrário o público em sua maioria tenderá a acreditar que o personagem pratica qualquer outra sexualidade monossexual - geralmente se o personagem termina com alguém do mesmo gênero será considerado homossexual e se terminar com alguém do gênero oposto, heterossexual.

Além disso, muitas narrativas que trazem personagens bissexuais apresentam a bissexualidade como um conflito, montando a história do personagem apenas girando em torno dela, sem evidenciar que o personagem tenha outros conflitos e narrativas externas. Dessa forma, muitas vezes a abordagem narrativa utilizada para a criação dessas personagens não é adequada, o que acaba gerando representações estereotipadas na mídia além de, muitas vezes, trazer as bissexualidades como um problema, algo que precisa ser resolvido.

Todos esses fatores acabam colocando nós, bissexuais, em um não lugar muito poderoso. Marc Augé define não lugar como um espaço (físico ou antropológico) sem significado suficiente para ser considerado um lugar, como por exemplo lugares que servem como meios de passagem, de transições, como meios de transportes (metrô, ônibus, etc). De acordo com Augé (2006, p. 116, apud SÁ, 2014, p. 213) no entanto, essa percepção é subjetiva e “podemos admitir que o não lugar de uns (por exemplo, os passageiros em trânsito num aeroporto) seja o lugar de outros (por exemplo, os que trabalham nesse aeroporto).”

Augé considera as relações criadas e mantidas nesse não lugar como relações de solidão, com a finalidade de que ninguém sinta que realmente pertença àquele não lugar.

Devemos então ressignificar esse não lugar que fomos colocados e tornar dele o nosso lugar, nossa casa, um lugar abrangente, que cabe uma variedade de pessoas e que não deve ser visto como negativo, porque somos e existimos neste não lugar. Quando somos colocados nesse não lugar sentimos que perdemos nossa identidade, que estamos sozinhos e isso não passa de uma estratégia para que nós não consigamos nos organizar politicamente enquanto bissexuais.

2.4. A Animação

As animações são capazes de encantar crianças e adultos. Desde as animações da Disney, que marcaram nossas infâncias até àquelas próprias para adultos como Os Simpsons⁶, criada em 1989, sinalizam que as animações não se restringem ao universo infanto-juvenil, as muitas animações para a adultos como Rick and Morty⁷, Bojack Horseman⁸ e diversas outras, dão prova disso.

Propor-me a realizar uma animação neste momento de minha formação parece muito grandioso e assustador, mas a verdade é que, muito provavelmente diversas pessoas já experimentaram fazer suas próprias animações ainda no tempo da escola simulando os conhecidos *Flip Books*⁹.

A animação nada mais é do que uma sequência de imagens estáticas que, quando são passadas rapidamente, dão a ilusão de movimento. Essa sequência de imagens pode ser criada de diversas formas, utilizando técnicas analógicas, como papel ou massa de modelar ou técnicas digitais, com Softwares e Aplicativos.

A animação é uma forma de visualidade bem diversa, e pode ser produzida em diversos estilos: a clássica animação 2D - que começou a ser feita de maneira tradicional, com papel e caneta, mas hoje também pode ser feita em softwares - as animações 2D e 3D, animação por de rotoscopia, desenhando frame a frame, montando um *StopMotion* - fotografias de personagens ou objetos em sequência, formando ações - entre diversas outras técnicas.

Desde os anos 1800 já existiam brinquedos ópticos que têm o intuito de apresentar imagens em sequência simulando movimentos, como por exemplo o Zootrópio, o Fenaquistoscópio e o Praxinoscópio, que apresentam princípios semelhantes de girar

⁶ OS SIMPSONS. Criação de Matt Groening. Estados Unidos: 20Th Century Fox Television, 1989 - presente.

⁷ RICK and Morty. Criação de Dan Harmon, Justin Roiland. Estados Unidos: Justin Roiland's Solo Vanity Card Productions, Harmonious Claptrap Starburns Industries, Williams Street, 2016 - presente.

⁸ BOJACK Horseman. Criação de Raphael Bob-Waksberg. Estados Unidos: Netflix, 2014 - 2020.

⁹ Um *Flip Book*, também chamado de folioscópio, consiste em uma sequência de folhas de papel, presas entre si, com desenhos que formam uma sequência de movimentos que, quando folheadas rapidamente, formam um desenho animado.

rapidamente um aparato para que a imagem estática seja substituída pelas seguintes. Inspirado por esses brinquedos, Charles-Émile Reynaud criou o teatro óptico em 1892 que utilizava luzes, espelhos e imagens girando para passar a ilusão do movimento e projetar as imagens para o público.

Os primeiros produtos a serem considerados animados são quase tão antigos quanto filmes, com as primeiras animações feitas por desenhos desenvolvidos frame a frame datando por volta de 1900. A animação frame a frame é uma técnica considerada tradicional onde é feito um primeiro desenho, em seguida troca-se o material que estava sendo utilizado para desenhar (folha, filme, etc.) e se faz o próximo desenho, parecido com o anterior mas dando continuidade ao movimento.

O primeiro curta-metragem criado que possui som sincronizado foi o curta de Walt Disney Steamboat Willie de 1928, e que introduziu o Mickey marinheiro. Além de trilha sonora, a animação possuía também efeitos sonoros, como as chaminés e os apitos do navio e o assobio do Mickey. Walt Disney também foi o responsável por desenvolver o primeiro desenho animado a cores, o Flowers and Trees no ano de 1932. Pouco tempo depois, em 1937, Walt Disney lança Branca de Neve e os Sete Anões, conhecido por ser o primeiro longa-metragem de animação, dando início ao império da Disney (SNOW White: The Making of a Masterpiece, 1994).

Nos primórdios da animação era muito comum usar gravações de atores como base para animar, técnica conhecida por rotoscopia, que consiste em desenhar em cima de algum material já gravado, seja por meios digitais ou analógicos. Essa técnica foi usada em Branca de Neve, em Alice no País das Maravilhas e em diversos outros filmes.

Figura 2 - Comparação da filmagem da modelo e a animação final da Branca de Neve



Fonte: Snow White: The Making of a Masterpiece

Figura 3 - Comparação da filmagem da modelo e a animação final da Alice



Fonte: Casos, Acasos e Livros

Nos anos 40 entramos no que ficou conhecido como a Era de Ouro da Animação. Diversos estúdios começam a surgir com grandes animações conhecidas até hoje: a Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) nos apresenta o *Tom e o Jerry*, o desenhista Walter Lantz introduz o *Pica-Pau* e a Warner Bros nos coloca no meio do grupo de amigos *Looney Tunes*. Entre os anos 50 e 60 algumas produtoras, como a Hanna-Barbera, começam a investir em animações com um orçamento um pouco menor para serem produzidas em massa para a televisão, trazendo *Os Flintstones*, *Os Jetsons* e diversos outros personagens pra dentro de nossas casas.

Com mais estúdios produzindo animações, começam a surgir alguns princípios básicos da animação que hoje são conhecidos como os 12 Princípios da Animação e servem para deixar a animação mais cativante e carismática e fazer com que o espectador se relacione mais com os personagens. Nos próximos parágrafos resumirei brevemente os 12 princípios e sobre o que eles dizem respeito.

O primeiro princípio é o de Esmagar e Esticar (*Squash and Stretch*), considerado um dos mais importantes, que consiste em modificar levemente a forma do objeto, deixando-o um pouco mais alto e magro, ou um pouco mais baixo e largo, para causar a sensação de materialidade e para diferenciar materiais - por exemplo, uma bola de basquete de uma bola de sinuca - mas nunca modificando o volume total do objeto.

Em seguida temos o princípio da Antecipação (*Anticipation*), que significa que o objeto ou pessoa faz uma ação secundária (e menor) antes da ação principal, que seria quase como uma pré-ação. Por exemplo, uma pessoa antes de pular e sair do chão precisa abaixar e dobrar os joelhos para pegar impulso. Esse princípio nos lembra de aplicar essa linha de raciocínio em objetos inanimados ou outras formas.

O próximo é o princípio da Encenação (*Staging*), que consiste em posicionar os elementos da melhor forma possível dentro da cena, basicamente planejar o enquadramento de forma a facilitar o entendimento do espectador. O princípio do Siga Direto e Pose a Pose (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*) representa duas maneiras diferentes de animar: no Siga Direto, você desenha frame a frame na sequência em que eles aparecem, já Pose a Pose você desenha primeiro as principais poses, e depois desenha as poses intermediárias.

O princípio da Sobreposição e Continuidade da ação (*Follow through and Overlapping Action*) segue as leis da inércia, falando sobre outros elementos na cena continuarem a se mexer, mesmo após a animação principal ter parado, por exemplo um cabelo continuar se mexendo após o rosto parar de se movimentar.

O próximo princípio é um dos mais usados até nas animações mais simples para deixar os movimentos mais naturais e familiares ao olho humano, é o princípio da Desaceleração e Aceleração (*Slow in and Slow out*). Ele evidencia que, ao fazer um movimento, o objeto não começa já com uma velocidade constante, ele começa na velocidade 0 e vai aumentando a sua velocidade gradativamente, até chegar em um máximo e desacelerar até chegar no 0 novamente. Pense em um carro, por exemplo, para alcançar os 120km/h ele precisa sair do 0 km/h e ir aumentando a velocidade até se estabelecer a 120km/h, é isso que o princípio nos mostra, em proporções menores, claro.

O princípio do Movimento em Arco (*Arcs*) também é bem comum porque tenta imitar a realidade (tanto humana, quanto da vida no geral) para deixar a animação mais orgânica. O princípio fala que os movimentos na natureza raramente acontecem em uma linha totalmente reta, geralmente eles acontecem em um caminho circular.

O princípio da Ação secundária (*Secondary Actions*), como o próprio nome já diz, é o de incluir animações adicionais além da animação principal, para deixar a cena mais completa e natural. No projeto isso se exemplifica com as animações do cenário na primeira cena, que não são essenciais, mas dão vida ao quarto da personagem.

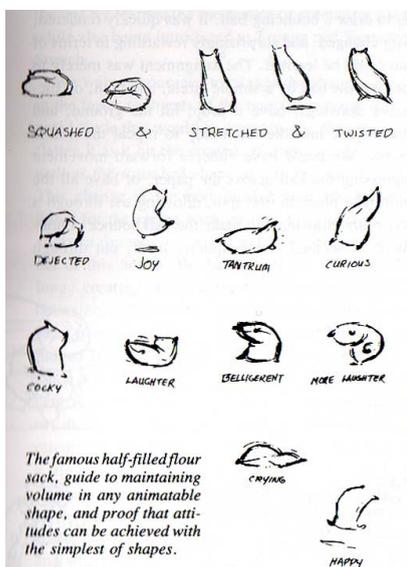
A Temporização (*Timing*) é um princípio que também já estamos bem acostumados por filmes e outros produtos audiovisuais. Significa colocar as animações em uma sequência com poucas coisas acontecendo de cada vez, para que o espectador consiga prestar atenção em tudo e processar o que está acontecendo em cada ação, mas também é importante prestar atenção nos tempos de ação e reação, para que a animação não fique lenta ou rápida demais.

O princípio do Exagero (*Exaggeration*), também autoexplicativo, significa exagerar as ações, reações, poses e expressões dos personagens, para causar mais impacto no espectador.

A Disney e outros estúdios de animação usam bastante esse princípio e eram bem comuns já nos primeiros desenhos animados, como *Tom e Jerry* e *Pica Pau*.

Os dois últimos princípios dizem mais respeito à parte de criação e desenhos em si do que a animação. O princípio do Desenho Volumétrico (Solid Drawing) nos estimula a criar os elementos com perspectiva para parecer que estão em 3 dimensões (mesmo que sejam desenhos 2D) e dar a impressão que possuem volume e peso. Um exercício que muitos desenhistas recomendam para esse princípio é o de pegar um travesseiro ou um saco de farinha e tentar desenhá-lo de diversas formas, aplicando volume e dimensões para ele e evidenciando seu carisma (THOMAS; JOHNSTON, 1981).

Figura 4 - Desenho de um saco de farinha em diversas formas



Fonte: The Illusion of Life - Disney Animation

Por fim, ainda falando sobre a parte de criação e desenho, o princípio do Design Atraente (*Appeal*) nos leva a criar personagens diferentes e peculiares, de forma a deixá-los interessantes e simpáticos. É muito comum que se usem formas geométricas como base para criar personagens e existem estudos que as formas geométricas nos remetem inconscientemente à alguns arquétipos (por exemplo, formas arredondadas nos remetem à personagens mais gentis, enquanto formas triangulares e pontudas nos remetem à vilões).

Com o avanço da tecnologia, novas técnicas de animação foram surgindo utilizando computação gráfica. Um dos primeiros filmes a usar esse tipo de recurso foi o filme *Um Corpo que Cai*, de Alfred Hitchcock em 1958, em que John Whitney Sr. fez a sequência de abertura utilizando computação gráfica. Em 1995 a Disney, em uma parceria com a Pixar, lança o *Toy Story*, primeiro filme animado realizado inteiramente por computação gráfica,

revolucionando ainda mais o meio da animação e colocando os padrões em níveis elevadíssimos.

Ao longo da graduação tive a oportunidade de criar algumas animações simples por meio de técnicas como o Stop Motion e a animação frame a frame, mas dessa vez gostaria de me desafiar a produzir algo maior e com total autonomia para criar um produto autêntico idealizado inteiramente por mim. Nos próximos capítulos irei trazer os aspectos da produção da animação “*Ambae*” dividida entre suas principais fases.

3. PRÉ-PRODUÇÃO

3.1. Cronograma

O cronograma do projeto foi dividido em 4 partes, separadas de forma semelhante neste projeto. Durante todo o processo, o cronograma inicial foi sofrendo algumas alterações para se adequar melhor ao projeto. A fase inicial é a fase da pesquisa referente à bissexualidade, onde foram estudados trabalhos e textos acadêmicos que abordassem o tema a partir de diferentes metodologias e durou aproximadamente seis semanas.

A partir das pesquisas, começou-se a fase da pré-produção, iniciando-se pelo roteiro. Foi preciso, no entanto, fazer significativas alterações no projeto inicial, pois o cronograma pensado a princípio precisou ser alterado. Entre a escrita da primeira versão até a versão final, foi necessário um mês de produção. Com o roteiro escrito, foi possível iniciar a produção do *Storyboard*, que possibilitou visualizar alguns problemas da trama, e ajustar alguns detalhes menores, tendo levado uma semana para ser feito.

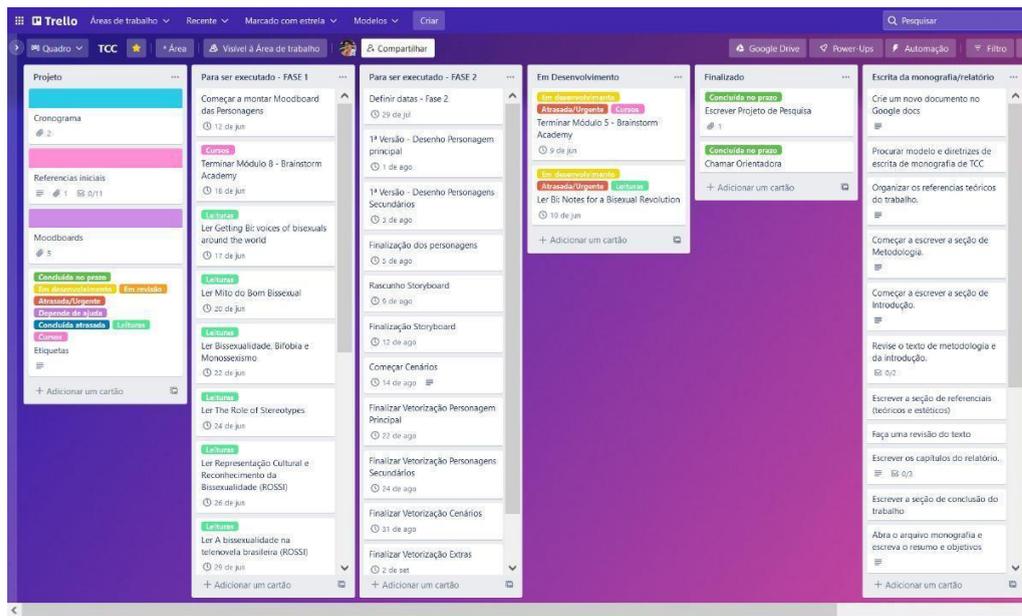
Em seguida iniciou-se a produção dos cenários e da personagem. Primeiramente, no software *Photoshop*, que permite rascunhos mais livres e, em seguida, utilizando o software *Illustrator* para vetorizar e ajustar detalhes finos dos desenhos que seriam animados. Essa última parte também levou aproximadamente um mês para ser concluída.

Com os desenhos concluídos, iniciou-se a fase da Produção, composta pela animação em si. As animações foram feitas de acordo com as cenas do roteiro, começando pelas mais importantes, do início e do final, e os detalhes e ajustes foram feitos ao final do projeto. O processo de animação levou sete semanas para ser concluído, com alguns detalhes sendo aprimorados nas duas semanas seguintes, juntamente com a fase de pós-produção.

Para facilitar a renderização, as cenas foram exportadas do *After Effects* separadamente e a montagem das cenas foi feita no software *Premiere*, junto com alguns ajustes menores, a sonorização e inclusão de trilha sonora. Essa fase de pós-produção levou aproximadamente uma semana.

Ao longo do projeto foi utilizada a ferramenta *Trello* para organizar demandas e datas. Foi criado um Quadro dividido em Listas representando as principais fases do projeto: Pesquisa, Pré-produção, Produção e Pós-Produção; além de listas com as informações principais do projeto, uma lista de tarefas em fase de desenvolvimento e uma lista para as tarefas já concluídas.

Figura 5 - Print do Quadro do Trello na Fase de Pré-produção



Fonte: Acervo Pessoal

3.2. Referenciais Estéticos

Desde o início, a ideia seria criar a partir de ilustrações e desenhos mais simples, com poucos elementos. Um dos maiores referenciais para as ilustrações foram as ilustrações da série de livros *Heartstopper*¹⁰, que conta com desenhos simples, mas cativantes, como é mostrado na Figura 6.

Figura 6 - Cena do quadrinho Heartstopper



Fonte: Heartstopper⁷

Para facilitar a visualização, foram criados painéis semânticos com as principais referências estéticas que o projeto pretendia seguir. Além de outros desenhos de personagens

¹⁰ OSEMAN, Alice. **Heartstopper**. Paris: Hachette Children'S Group, 2019.

Também foi utilizado, principalmente para a composição do cenário e a escolha dos elementos a serem animados, o estilo de animação que ficou bastante conhecido na internet como “*Lofi Girl*”, que acompanhava músicas de *Lo-fi*, usadas para estudos ou trabalhos. Basicamente, consiste em um cenário quase estático, com a personagem fazendo poucas movimentações, e alguns outros elementos trazendo movimento para o cenário, como o gato e as luzes da cidade.

Figura 9 - Imagem do canal de YouTube Lofi Girl



Fonte: Canal Lofi Girl¹¹

3.3. Análise de Personagens Bissexuais na Mídia

Como forma de inspiração, antes de começar a escrever o roteiro foi realizado um estudo com a trajetória de alguns personagens bissexuais conhecidos da mídia. As personagens escolhidas são Rosa Diaz, de *Brooklyn 99*¹²; Callie Torres de *Grey's Anatomy*¹³ e Nick Nelson, dos quadrinhos *Heartstopper* e da série de mesmo nome da *Netflix*¹⁴.

Rosa Diaz é uma das personagens principais na série *Brooklyn 99*, apresentada ao público desde o primeiro episódio. Rosa é uma personagem muito fechada e misteriosa, sendo demonstradas diversas vezes ao longo da série que os demais personagens não sabem praticamente nada sobre ela. Por isso, quando outro personagem, Charles Boyle, descobre, no 9º episódio da 5ª temporada, que ela estava saindo com uma mulher, ela decide se assumir

¹¹ LOFI hip hop radio - beats to relax/study to. Produção do Canal: Lofi Girl. Youtube, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jfKfPfyJRdk>. Acesso em: 13 dez. 2022.

¹² BROOKLYN Nine-Nine. Criação de Dan Goor, Michael Schur. Estados Unidos: Fremulon, Dr. Goor Productions, 3 Arts Entertainment, Universal Television, 2013 - 2021.

¹³ GREY'S Anatomy. Direção de Shonda Rhimes. Estados Unidos: Shondaland Productions, 2005 - presente.

¹⁴ HEARTSTOPPER. Criação de Alice Oseman, direção de Euros Lyn. Reino Unido: See-Saw Films, 2022.

para os colegas por acreditar que ele não seria capaz de guardar esse segredo por muito tempo. Na verdade, ela queria que os outros descobrissem pelos seus próprios termos.

No episódio seguinte a esse acontecimento, o 10º episódio da 5ª temporada, intitulado “*Game Night*”, Rosa toma um breve período da reunião matinal para se assumir como bissexual. Ela, então, permite que os colegas façam perguntas relacionadas ao tema por um minuto. As questões se mostram respeitadas, como por exemplo, um questionamento que podemos assumir como “clássico”: “*desde quando você sabe?*”. Rosa responde que desde a sétima série da escola ela já sabia. A resposta nos mostra como é possível a inserção de personagens e histórias LGBTQIAP+ diversas, sem que seja incluído um grande dilema do personagem ao “se descobrir”. Interessante e provocativo pensarmos que não há esse tipo de questionamento em relação à heterossexualidade. Quantas vezes se ouviu a pergunta “quando você se percebeu heterossexual?”

O referido episódio possui uma importância, justamente pela personagem dizer a palavra “bissexual” desde o início, não deixando brechas para que outras pessoas a interpretem de outra maneira que não seja aquela verbalizada por ela. Os próprios roteiristas já tinham dito que queriam que a personagem falasse a palavra e a atriz Stephanie Beatriz, também bissexual, colaborou com o arco da personagem.

A partir disso, no 10º episódio, Rosa decide marcar um jantar e contar para os pais. Mas, ao fim, não tem coragem de tocar no assunto e acaba mentindo dizendo que estaria namorando Jake Peralta, um colega de trabalho que estava noivo de Amy Santiago, também colega de Rosa. Os pais reagem tranquilamente, dizendo que estavam aliviados, mesmo que fosse amante de Peralta, mas que achariam que ela contaria que era *gay* (sic). O que ela acaba se irritando e falando que não estava saindo com Jake, mas que o “maior medo” deles se realizou, que ela não era heterossexual, mas sim bissexual.

Finalizando o episódio, os pais se reúnem novamente com ela para a noite de jogos (que dá nome ao episódio), quando os pais falam que está tudo bem porque “*não importa como você se chame, você ainda gosta de homens, então ainda pode se casar e ter filhos*”, frase que Rosa rebate: “*posso fazer isso com um homem ou com uma mulher*”. O pai ainda determina que “*vai ser com um homem, porque isso é só uma fase*”. Esse diálogo é de extrema importância porque demonstra um exemplo da bifobia que pessoas bissexuais passam ao longo de suas vidas, e até parte da razão do porque bissexuais demoram mais para se assumir, como o fato de que os pais a “aceitam”, desde que ela se case com um homem.

Na jogada seguinte, ainda na sequência da cena, Rosa faz um discurso sobre como isso não é uma fase, e que ela pode se casar com um homem, como eles claramente querem, ou

com uma mulher, que a bissexualidade existe e que ela já sabia que era bissexual por muito tempo mas não queria contar para eles com medo que eles reagissem exatamente como reagiram, O embate termina com o pai interrogando “*o que quer que a gente diga?*”. E Rosa: “*que me aceitam como sou*”, e ambos os pais ficam em silêncio.

Apesar de um discurso predominantemente binário, onde só são pontuados dois gêneros, essa é uma representação que contempla muitos aspectos da bissexualidade, sendo capaz de quebrar estereótipos - como a expectativa de que se trata de uma fase. Rosa se posiciona afirmando que não se trata de uma fase, que uma família não é composta apenas entre uma mulher e um homem. O diálogo ajuda a reafirmar questões como: a bissexualidade sempre existiu e sempre esteve presente, além de deixar realmente claro que a personagem é bissexual, já que ela fala isso diversas vezes no episódio.

Como a série *Grey's Anatomy* possui um número muito maior de episódios, Callie Torres tem um arco um pouco mais lento. A personagem aparece no final da segunda temporada como uma personagem recorrente que logo começa a se relacionar com o colega George O'Malley. Ao longo de sua trajetória na série, ela também aparece se relacionando com outros homens, como Mark Sloan, que acaba se tornando seu melhor amigo. Na quarta temporada, a atendente Erica Hahn se torna chefe de cirurgia cardiotorácica no hospital, e as duas começam a se aproximar, ficando muito amigas, até que Hahn beija Torres em uma brincadeira para provocar Mark Sloan, e a Torres começa a questionar sua sexualidade.

Um pouco confusa no início, Callie tenta, no início, se “confirmar” heterossexual, tendo várias relações com o ex-parceiro Mark. Após alguns conflitos com Erica, Callie acaba conhecendo outra atendente do hospital, Arizona Robbins, que ela chega até a apresentar pro pai quando ele vai visitá-la no hospital.

Os roteiristas usam essa trama para começar a apresentar alguns conflitos com a família de Callie, com o pai dela descobrindo sobre sua sexualidade e se recusando a continuar sustentando a filha. A situação é bastante delicada, pois a mãe de Callie também não aceita a sexualidade da filha.

No quinto episódio da sexta temporada, enquanto Callie discute com o pai, ela utiliza a frase “*You can't pray away the gay*”, que seria traduzido para “*você não pode rezar para me tornar heterossexual*” em tradução livre, já que os pais são muito religiosos e o pai tenta levar um padre para fazer uma espécie de “exorcismo” na personagem.

Com o tempo, o relacionamento entre Callie e Arizona fica cada vez mais sério e elas decidem se casar. Inicialmente os pais de Callie se recusam em aceitar o casamento, principalmente a mãe que também está em negação já que a filha decide ter uma filha “fora de

casamento” (casamento que teria obrigatoriamente que ser com um homem). Os pais falam que não vão fazer parte da cerimônia, o que deixa Callie destruída, mas ela decide seguir em frente sem eles. Mark, melhor amigo de Callie, acaba por acompanhá-la nessa data, a levando até o altar e realizando a dança de pai com filha, que foi mantida na cerimônia por acidente. No meio da dança, entretanto, o pai de Callie aparece e pergunta se pode interromper, tomando a filha dos braços de Mark e dançando com ela. Ele diz que esperava por esse momento desde que ela era um bebê. Ele a segura em seus braços, demonstrando que apesar de tudo ele a aceita como ela é, mas a mãe acaba não aparecendo na cerimônia.

Apesar da representação ser boa, de maneira geral, os roteiristas ainda incorrem em alguns estereótipos no roteiro, os quais perpetuam expectativas de senso comum sobre a bissexualidade.

Na terceira temporada somos introduzidos a uma outra personagem na trama, Lexie Grey que, muito simpática, mantém relações de amizade com todos no hospital. Na sexta temporada, a novata pergunta para Callie em uma conversa “*How gay are you, on a scale*” (“quão gay você é, em uma escala”, em tradução minha). Essa pergunta de Lexie nos remete à Escala Kinsey e, logo, que a bissexualidade deveria ser 50/50, ou então que a pessoa seria “majoritariamente heterossexual” ou “majoritariamente homossexual”.

Já na sétima temporada, Arizona, que está em um relacionamento com Callie no momento, menciona que Callie está vivendo o “*bisexual dream*”, o “sonho bissexual” em tradução livre, já que estava mantendo relações ao mesmo tempo com um homem e com uma mulher. Esse comentário nos remete a alguns outros estereótipos, o primeiro de que para uma pessoa bissexual estar “completa” ela precisa, necessariamente, se relacionar com pessoas de ambos os gêneros (assumindo que existem apenas dois gêneros), o que leva também ao estereótipo de que bissexuais são promiscuos, infiéis e inerentemente não monogâmicos.

Já Nick Nelson, dos quadrinhos e adaptação da *Netflix*, *Heartstopper*, tem uma jornada de descobrimento um pouco diferente do que as outras personagens. Nick é apresentado como um adolescente feliz, alegre e simpático, bem educado. Nick faz parte do time de rugby da escola e acaba se aproximando de Charlie, que fica um pouco apreensivo no começo por já ter sofrido bullying dos jogadores do time por ser assumidamente gay. Ao contrário dos demais jogadores do time, Nick nunca enxerga Charlie “unicamente” como gay, e eles desenvolvem uma amizade muito forte, com Charlie desenvolvendo sentimentos românticos por Nick, que acabam sendo recíprocos.

A diferença da representação nesse caso se dá por ser uma história de descobrimento da sexualidade ainda na adolescência onde o personagem não está confuso, não entra em

negação. Nick e Charlie se beijam em uma festa e a partir desse momento decidem ficar juntos. Nick, em um primeiro momento, não quer se assumir, até por não saber se ele é “realmente gay”, mas em nenhum momento Nick é desrespeitoso com Charlie ou demonstra que não quer que os outros alunos saibam que eles estão juntos, eles só continuam a agir exatamente como agiam antes, até que Charlie comenta com Nick que ele pode ser bissexual, o que leva Nick a pesquisar mais sobre a bissexualidade e acaba se identificando.

Tanto a série de quadrinhos quanto a série da *Netflix* nos apresentam um produto com temática LGBTQIAP+ que não é tomado por tristezas e não tem grandes conflitos que geram discussões com os personagens. A autora, Alice Oseman, conseguiu nos proporcionar um “romance clichê”, com personagens aquilianos - homens que gostam de homens - e que deixa o coração quentinho.

3.4. Ideia Inicial

A ideia sempre foi criar uma história que representasse a bissexualidade, sem que ela fosse usada de aparato narrativo, ou seja, sem que a história girasse em torno apenas da bissexualidade da personagem, ou que seja uma história típica de descobrimento e aceitação, ou que trouxesse a bissexualidade como um problema.

A partir disso, surgiu o questionamento de escrever uma história narrativa, com um intuito de normalizar a bissexualidade, onde haveria uma história principal de algum acontecimento e a personagem é bissexual, independente desse arco; ou então de propor uma história com uma abordagem um pouco mais “agressiva”, para quebrar padrões e causar um impacto no espectador, o colocando quase que em uma situação de incomodo. Eu preferi seguir pelo segundo caminho, que me possibilitaria explorar mais a bissexualidade.

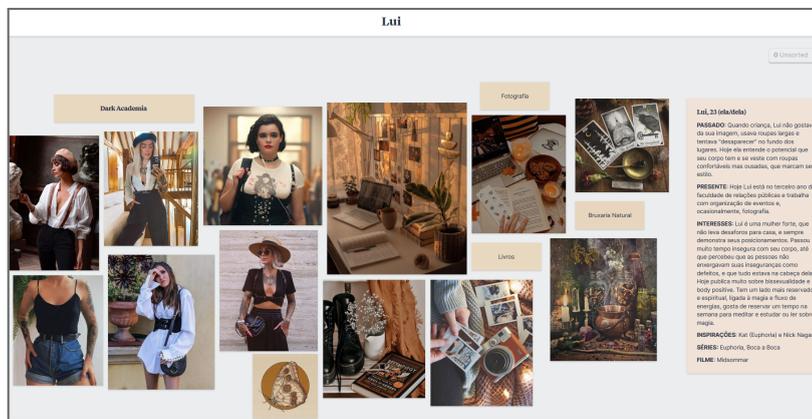
Com dificuldades para pensar sobre o que seria a história, acabei me debruçando sobre uma frase que dizia: “De acordo com Eisner (2013), a questão não é aceitar ou confirmar os estereótipos, mas pensá-los como metáforas que apontam uma terceira escolha, contra os binarismos” (SANTOS, 2021, p. 31). Shiri Eisner é uma importante escritora e ativista bissexual, que escreveu o livro *Bi: Notes for a Bisexual Revolution* (2013).

Após refletir muito sobre essa frase, tentei pensar maneiras de como criar essa terceira escolha que representaria o estereótipo. Foi escolhido um dos estereótipos mais básicos de que a bissexualidade é binária, e só abrange o “homem” e a “mulher”, juntamente do estereótipo de que a bissexualidade é a atração 50% por homens e 50% por mulheres (50% homossexual e 50% heterossexual).

3.5. Roteiro

Durante a produção do roteiro me esforcei para oferecer uma redação sem gêneros. A protagonista se chama Lui, tem 24 anos e se identifica como mulher, parda, classe média e bissexual. Lui está no terceiro ano da faculdade de relações públicas e trabalha com organização de eventos e, ocasionalmente, fotografia. Apesar da protagonista se identificar como mulher, ela possui um nome com gênero neutro. Inicialmente foi bem difícil manter o roteiro sem gênero algum, e em alguns momentos, inevitavelmente precisei utilizar de pronomes femininos.

Figura 10 - Print do Moodboard de Criação da personagem Lui



Fonte: Acervo Pessoal

Primeiramente foi criada uma *Logline* para o projeto - a trama principal da história, escrita de maneira simplificada e objetiva em uma única linha. A primeira *Logline* escrita foi: “Uma menina baixa um novo jogo para celular e é pressionada a fazer escolhas para chegar até a fase final.”

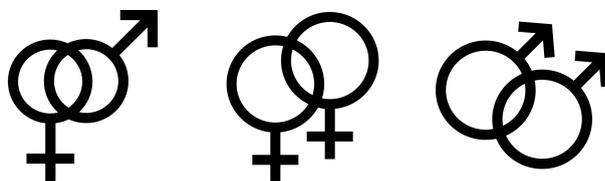
Com a *Logline* definida, fui pensando os detalhes para criar uma *Storyline* - a história em um único parágrafo, com alguns detalhes a mais, como ponto de ataque, conflito, clímax e resolução. Nessa etapa já foi necessário imaginar como funcionaria o jogo - que seria um labirinto e teriam trocas de fases - e qual seria o incidente que levaria ao final do curta - a escolha decisiva entre dois gêneros e a personagem não fazendo essa escolha, revelando um novo caminho.

Entretanto, nessa fase ainda não tinham aparecido alguns problemas, como por exemplo como a personagem iria perder o jogo, que foi solucionado com a inclusão de um

relógio em contagem regressiva, também representando a sociedade pressionando bissexuais a fazer uma escolha, como “isso é só uma fase”, “quando você vai se decidir?”.

Nessa fase do roteiro também surgiu uma questão de como seria representada exatamente a bissexualidade e como as pessoas entenderiam o curta. A principal questão seria como representar a escolha final de forma que remetesse a bissexualidade e, para isso, foram levantadas algumas possibilidades de representações, cada uma com um problema particular: um ícone masculino e um ícone feminino, parecidos com os de porta de banheiros (mas poderia levar o espectador a entender que a personagem não se identifica nem como homem, nem como mulher, simbolizando a não-binariedade); a bandeira LGBTQIAP+ e uma bandeira Heterossexual (mas, além da bandeira heterossexual não ser muito conhecida, a bandeira LGBTQIAP+ também inclui pessoas bissexuais, então a personagem teria a escolha entre as opções); ícones representando as pessoas heterossexuais e as pessoas homossexuais (mas, além de não serem muito conhecidos pelas pessoas, teriam que ser usados dois símbolos para representar a homossexualidade, um para representar homens que amam homens – aquilianos – e outro para representar mulheres que amam mulheres – sáficas).

Figuras 11, 12 e 13 - Respectivamente: ícones heterossexual, sáfico e aquileano



Fonte: Flat Icon

Com isso, ficou decidido que seguiria pelo caminho mais convencional de representar os ícones masculino e feminino porém, para tentar deixar a bissexualidade mais evidente, seriam incluídas perguntas nas escolhas, levando a fase final do jogo: “Com qual gênero você se relaciona?”, que remeteria diretamente à bissexualidade. Entretanto essa escolha não estava me agradando esteticamente porque deixaria o labirinto mais poluído visualmente e também eu queria que a bissexualidade fosse algo mais sutil até chegar no não lugar.

Com essas decisões tomadas foi escrita a sinopse que, diferente da sinopse comercial, deve ter alguns parágrafos e contar a história com mais detalhes, já incluindo o tempo e o espaço que a narrativa acontecer, além da resolução dos conflitos e o desfecho.

Na Sinopse já foi definida também uma possível transição do labirinto para o não lugar, que inicialmente teria uma terceira possibilidade de caminho se abrindo no labirinto, entre as duas opções já existentes. Entretanto, essa finalização poderia cair no estereótipo de

que a bissexualidade é “50% homossexual e 50% heterossexual”, e eu queria demonstrar que a bissexualidade é algo completamente diferente e bem mais complexo. Enquanto contemplava as possibilidades eu mantive em mente uma postagem no Instagram do Influenciador Digital Nick Nagari onde ele demonstra com sorvetes o que é a bissexualidade e como as pessoas pensam que é.

Figura 14 - Postagem no instagram de @nicknagari



Fonte: Instagram

Entre a Sinopse e o Argumento eu decidi começar a desenhar o *Storyboard*, para facilitar a visualização de alguns aspectos do roteiro. Com o *Storyboard* desenhado e essa postagem em mente, a transição sofreu uma alteração. No Argumento - a história contada de forma completa, com todas as sequências descritas com mais detalhes, mas ainda sem muitas falas - ficou definido que, para trocar de fase, teriam plataformas que se elevariam, levando os jogadores até a próxima fase. Essa nova ideia em mente possibilitou que, quando a personagem não fizesse a escolha, as plataformas se elevariam normalmente sem a personagem, abrindo espaço para um vazio, o lado de fora do labirinto, que seria onde o não lugar se encontraria.

Com a maioria das escolhas definidas voltei a pensar nas perguntas, que ainda me incomodavam. Após refletir eu decidi que tiraria as perguntas e deixaria a escolha da fase final aberta para interpretação, com o espectador podendo entender tanto como bissexualidade, criticando a binariedade de sexualidades (homossexual/heterossexual), quanto como não-binariedade, criticando a binariedade de gêneros (homem/mulher).

Porém, com essa escolha eu voltaria à questão da representatividade bissexual de que a palavra bissexual deve ser dita senão o espectador, na maior parte do tempo, vai entender que é outra coisa. Para resolver isso eu decidi incluir a Cena 11, como uma espécie de “Cena

pós-créditos”, onde a personagem entraria no Twitter e comentaria com seus amigos e sua comunidade sobre o novo jogo e como ela conseguiu achar a bissexualidade dentro do jogo.

O roteiro e o jogo contemplaram algumas metáforas para a bissexualidade e a sociedade: a estrutura do labirinto em forma de prédio, onde quem joga vai “mudando de fases” conforme vai vivendo, representa as sexualidades monossexuais, onde cada jogador/a passa a vida dentro dessa estrutura sem se questionar se isso foi imposto ou se foi fruto de escolhas pessoais. Se quem joga não fizer as escolhas, perde o jogo. A “única saída” desse labirinto seria questionar o padrão de sexualidades monossexuais com os quais, jogadores se deparam, caso não façam escolhas.

A *Storyline*, a Sinopse e o Argumento, assim como a última versão do roteiro, podem ser encontrados na seção de Apêndices, ao final deste relatório.

3.6. Aparato transmídia: *Playlist*

Antes de iniciar o projeto, foi criada uma *playlist* no Spotify com algumas músicas que representassem os sentimentos da protagonista, de acordo com o desenvolvimento da história. A *Playlist* não tem relação direta com a história, servindo mais como um aparato transmídia para retratar um pouco o sentimento da protagonista. A música que inspirou a criação da *playlist* foi *Labyrinth*, da Taylor Swift, lançada em 2022. A música compara o sentimento de se apaixonar por estar presa em um labirinto dentro da própria mente, além de indicar que é preciso respirar para se manter calma/calmo e conseguir escapar desse labirinto. Além dessa temática do labirinto, é interessante pensar o refrão como uma metáfora que remete às fases de “se apaixonar”. Primeiramente a fase de se perceber apaixonada/o; seguida pela fase do medo e, finalmente, a aceitação de estar se apaixonando.

A *playlist* foi dividida em três fases, cada uma trazendo sentimentos e temáticas diferentes. A primeira música da *playlist* é *Labyrinth*, por ter inspirado a criação da *Playlist*. Em seguida temos a primeira fase, trazendo a sensação de não-pertencimento, de não saber quem se é e não se identificar com a sociedade. Aqui temos algumas músicas que falam de não seguir a receita cultural, ter algo errado com a vida e não com a pessoa. Só o tempo irá dizer o que queremos saber, só voltar depois que se encontrar, não saber onde estar, achar que não pertence a esse lugar e, finalmente, precisar se libertar.

A segunda fase seria a fase de descobrimento, onde tudo é novidade e você finalmente se entende e sabe quem é, com músicas que remetem mais diretamente à sexualidade e mais especificamente à bissexualidade. Aqui temos músicas que falam que agora podemos querer

ser quem quisermos ser, isso não é uma fase, não estamos confusos, não precisamos nos esconder e podemos nos relacionar com quem quisermos, é sobre se assumir.

E a última fase seria mais uma fase de aceitação, de estar em paz consigo mesmo, sem ter medo de mostrar ao mundo quem se é, com músicas que falam sobre ser dono de si, não ligar para a opinião alheia, se sentir bem porque tudo vai ficar bem e, pra finalizar, não continuar encenando e se permitir crescer.

As músicas da playlist estão listadas na tabela abaixo, em ordem de aparição, com o nome dos artistas principais das músicas, divididas em suas respectivas fases:

Tabela 1 - Separação das músicas da Playlist por Fases

	MÚSICA	ARTISTA
	<i>Labyrinth</i>	Taylor Swift
FASE 1	Triste, Louca ou Má	Francisco, el Hombre
	<i>The Village</i>	Wlabel
	O Limbo	Zimbra
	Preciso me Encontrar	Cartola
	Meninos e Meninas	Legião Urbana
	Orfanato	Zimbra
	<i>I Want to Break Free</i>	Queen
FASE 2	<i>Welcome to New York</i>	Taylor Swift
	<i>Getting Bi</i>	Crazy Ex-Girlfriend Cast
	<i>Bisexual Anthem</i>	Domo Wilson
	Homens e Mulheres	Ana Carolina
	<i>The kind of Lover i am</i>	Demi Lovato
	Meninos e Meninas	Jão
	<i>Don't Blame Me</i>	Taylor Swift
	<i>Take me on the floor</i>	The Veronicas
	<i>Slumber Party</i>	Ashnikko
	<i>This Hell</i>	Rina Sawayama

FASE 3	<i>Fuck You</i>	Lily Allen
	<i>You dont Own me</i>	SAYGRACE
	<i>I don't Care</i>	Fall Out Boy
	<i>Good As Hell</i>	Lizzo
	Lá	Zimbra
	<i>Alone Together</i>	Fall Out Boy
	Vai Voar	Zimbra
	<i>Survivor</i>	Clarice Falcão
	<i>C7osure</i>	Lil Nas X

Fonte: Criação da Autora

Link para a *Playlist* no *Spotify*:

<https://open.spotify.com/playlist/41JMTvr4N0bY8PXAht3dQX?si=04bc9a94001e431f>

3.7. *Storyboard*

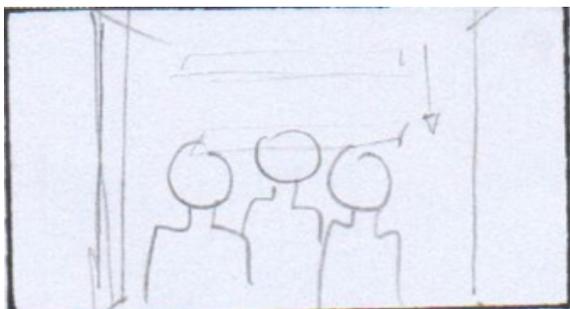
O *storyboard* foi sendo desenvolvido quase em conjunto com o roteiro, pois tinham alguns problemas neste último que estavam difíceis de serem resolvidos. Comecei, então, a fazer o *storyboard* para visualizar como a história estava ficando e conseguir resolver esses problemas de forma mais visual. Uma dessas dificuldades na história, por exemplo, seria a forma que eu faria a mudança de fases dentro do labirinto e como esse labirinto se transformaria no não lugar, se todas as paredes desapareceriam tornando o espaço por completo no não lugar, se apareceria um terceiro caminho que a personagem poderia seguir, ou se apareceria várias outras opções de caminhos.

Com o *storyboard* eu pude ter uma ideia de como eu animaria o labirinto e, logo, como eu poderia mudar de um labirinto para o próximo. Ainda assim, na fase de animação, houveram algumas cenas que se tornaram pouco viáveis de se produzir por meio da animação, e acabaram sendo adaptadas, por não ter uma contribuição tão marcante ao roteiro.

Com o *storyboard*, inicialmente pensei no final do labirinto se transformar em uma espécie de elevador, com as paredes translúcidas, como se fossem de vidro fosco, e algumas luzes se movimentando, dando a ideia de subida. Entretanto, ao fazer a animação, percebi que não faria sentido a mudança de enquadramento e essa representação com as luzes, já que em

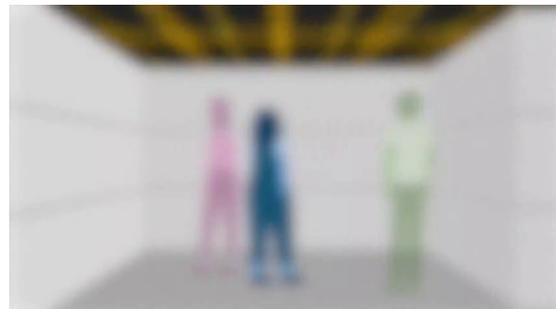
nenhum momento essas luzes apareceriam nas paredes do labirinto. Por conta disso, na versão final, optei por criar um teto quadriculado que se movimenta para baixo junto com outros “tetos”, dando a impressão de ascensão, como mostra o comparativo de imagens abaixo.

Figura 15 - Transição do Labirinto no *Storyboard*



Fonte: Produção Autoral

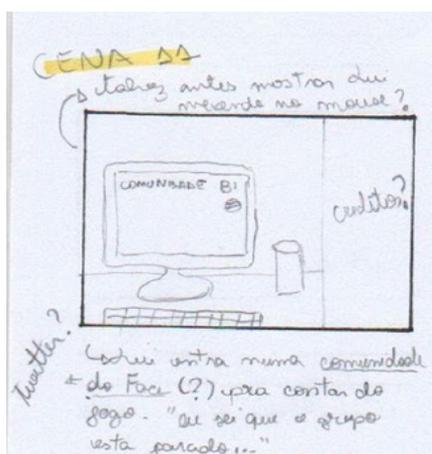
Figura 16 - Transição do Labirinto na Animação



Fonte: Produção Autoral

Por dificuldades no processo, algumas cenas do roteiro e do *storyboard* tiveram que ser cortadas, e algumas outras encurtadas. Alguns enquadramentos foram retirados para minimizar a quantidade de cenários e movimentações da personagem, além da transição para o não lugar ter sido modificada para se enquadrar melhor na estética do labirinto. Com o *storyboard* também incluí uma última cena, a cena 11, que mostra a protagonista Lui fazendo um post no *Twitter*, deixando claro que a personagem é bissexual.

Figura 17 - Criação da Cena 11 no *Storyboard*



Fonte: Produção Autoral

A versão final do *Storyboard* pode ser encontrado digitalizado na seção de Apêndices, ao final deste relatório, já com as devidas alterações que sofreu ao longo do projeto.

4. PRODUÇÃO

4.1. Ilustrações e Vetorização

A primeira fase da produção foi criar as ilustrações, começando pela personagem. Eu já tinha algumas referências visuais do estilo que eu gostaria de seguir e como a personagem se pareceria. De início foi utilizado o *Software Photoshop* para fazer o rascunho, que permite fazer desenhos mais livres, com o auxílio de uma mesa digitalizadora. Essa primeira versão da personagem não foi criada pensando na logística porque acaba limitando um pouco a criatividade, então foi um desenho um pouco mais artístico.

Figura 18 - Rascunho da Ilustração da personagem no *Photoshop*

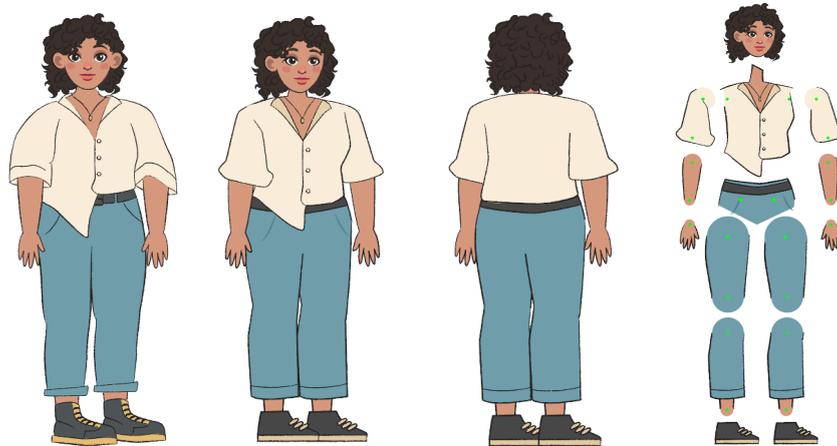


Fonte: Produção Autoral

Em seguida importei o rascunho no *Illustrator* para iniciar a criação, pensando na forma com que seria animada, além de realizar algumas correções de simetria e outros detalhes. Inicialmente foi feita uma versão mais parecida com a ilustração do *Photoshop*, seguida por algumas correções para funcionar melhor ao importar no software de animação. As expressões faciais foram pegas em bancos de arquivos gratuitos, como o *Freepik*, e adaptadas para a personagem. Também foi feita uma versão da personagem de costas para a inserção na cena inicial em que ela está sentada na mesa; essa movimentação da pose foi feita no próprio *After Effects*, por meio da ferramenta de *Rigging*.

Das alterações que precisaram ser feitas para animar, a mais importante é a separação de camadas e separação de partes do corpo, com as “pontas” arredondadas, para que não dê problema ao realizar a animação e a ligação com o *rigging*.

Figura 19 - Vetorização da Personagem no *Illustrator*



Fonte: Produção Autoral

Já a ilustração do cenário foi feita majoritariamente no *Photoshop*, apenas com alguns elementos específicos vetorizados - os elementos que seriam animados, como por exemplo o gato e a janela. Para o cenário, alguns elementos também foram importados de bancos de arquivos gratuitos, principalmente os vetores.

Figura 20 - Ilustração do Quarto



Fonte: Produção Autoral

Para facilitar a importação no *After Effects*, os elementos fixos do cenário foram compactados em uma única camada do *Photoshop*, e somente os elementos que a protagonista iria interagir ou os que seriam animados que ficaram de fora. A personagem seria incluída apenas no *After Effects*, abaixo apenas da cadeira que deve ficar “sobreposta”.

Tabela 2 – Representação de como as camadas do cenário foram dispostas no *Photoshop*

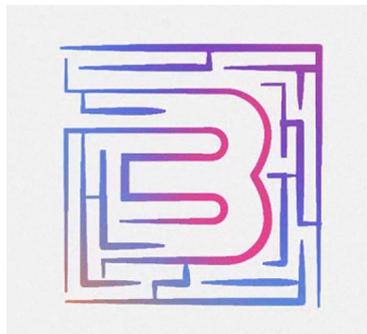
CAMADAS DO <i>PHOTOSHOP</i> :
Cadeira
Pisca-pisca da prateleira superior
Pisca-pisca da prateleira inferior
Mouse
Outros Objetos da mesa (computador, teclado, caneca e bandeiras)
Celular
Mesa
Planta - Espada de São Jorge
Cortina Direita
Cortina Esquerda
Planta da Janela Direita
Planta da Janela Esquerda
Gato
Background (incluindo paredes, chão, prateleiras e seus objetos, quadros na parede, mesa lateral e janela)
Imagens da Janela (prédios)

Fonte: Criação da Autora

Para a ilustração da logotipo do jogo, eu queria algo que trouxesse a letra B de bissexual e algo que remetesse a um labirinto, deixando a logo intencionalmente poluída. Foi feita uma pesquisa de referência de logos já existentes nos sites *Shutterstock* e *We Do Logos*, onde fui selecionando as que mais se encaixassem na proposta e juntando os conceitos. Com algumas logos selecionadas, montei uma prancheta no *Illustrator* com elas e comecei a criar. Comecei montando um labirinto com algumas saídas em aberto e utilizando as próprias paredes para formar o B, sendo as únicas curvas presentes na logo. Para colorir foi utilizado o *Photoshop*, onde eu conseguiria criar um degradê mais personalizado, utilizando principalmente as cores da bandeira bissexual – roxo, azul e rosa – deixando o rosa mais

chamativo para dar um destaque ao B e utilizando um tom de laranja chamativo para dar uma tonalidade diferencial à logo.

Figura 21 - Ilustração do Logotipo do Jogo *Ambae*



Fonte: Produção Autoral

Para os personagens do jogo as ilustrações foram baixadas do site *unDraw* que disponibiliza gratuitamente silhuetas com as mais diversas características, em uma variedade de poses no formato vetor e, em seguida, foram feitas algumas alterações para melhor se adequar às necessidades do jogo. Os personagens iniciais estavam virados para lados diferentes e alguns deles estavam fazendo uma pose, que tiveram que ser alteradas para o personagem ficar em pé sem posar. Também foi necessário fazer outras adaptações, já que os personagens de frente foram utilizados na tela inicial de escolher seus personagens, mas também teriam personagens no labirinto, que precisariam estar de costas. Para animar esses personagens andando no labirinto, as camadas precisavam estar separadas de acordo no *Illustrator*, ficando separadas dessa maneira:

Tabela 3 - Representação de como as camadas dos avatares foram dispostas no *Illustrator*

CAMADAS DO <i>ILLUSTRATOR</i> :
Braço Direito
Busto
Quadril
Perna Direita
Perna Esquerda
Braço Esquerdo

Fonte: Criação da Autora

O não lugar foi montado inteiramente no *Software Illustrator* e foi pensado para ser um ambiente com diversos elementos, bem colorido e até um pouco carregado, mas que não ficasse pesado. A paleta de cores principal é baseada nas cores da bandeira bissexual - rosa, roxo e azul - mas com tons um pouco mais pasteis, dessaturados, para se adequar melhor à paleta de cores do projeto num todo. Além das três cores principais, também temos alguns outros tons, para não ficar muito monocromático, foram incluídos tons de azul escuro para o fundo e alguns outros elementos “vazados”, e tons de amarelo, laranja e verde, que também foram usados no arco-íris, representando toda a rede LGBTQIAP+.

O Labirinto e seus elementos não foram desenhados previamente, sendo desenvolvido em camadas 3D no próprio *Software* de animação, *After Effects*.

4.2. Animação

Todas as Composições foram criadas utilizando as dimensões 1920X1080, seguindo a proporção HD 16:9, com 29,97 frames por segundo. O produto foi dividido em 3 projetos separados do After, o primeiro projeto contendo as cenas 1, 2 e 3, que são intercaladas, uma cena é a continuação direta da anterior logo não teria como separá-las, principalmente porque as duas primeiras cenas poderiam necessitar do *Rigging*, que foi mantido nesse primeiro projeto. O segundo projeto concentrou as animações dos labirintos, com as cenas 4, 5 e o início da 10, além das adaptações das cenas 6, 7 e 8, que também incluíam labirintos. Por último, o terceiro projeto foi exclusivo para a animação do não lugar.

A primeira cena com a personagem sentada em seu quarto foi dividida em duas composições menores: uma composição com enquadramento aberto, situando o/a espectador/a, que apresentaria a personagem em seu quarto até o momento que ela pega seu celular e uma segunda composição com um plano detalhe do celular, para mostrar o que estava sendo feito em sua tela. Nessa composição aparece somente a mão da personagem segurando o celular e o fundo desfocado mostrando a mesa de trabalho, justamente para manter o foco nas ações do celular.

Na primeira parte foi montado um *rigging* da personagem com o desenho dela de costas utilizando o *Plugin* gratuito *Duik Bassel*, que facilita a criação de *riggings* assim como a consequente animação e movimentação de personagens. Com o *rigging* criado, a personagem foi posicionada sentada na cadeira e movimentou seu braço segurando o mouse, até pegar o celular. O desenho do quarto inicialmente parece uma imagem estática, mas possui

algumas animações simples que foram acrescentadas ao final do projeto, como o gato mexendo o rabo, a fumaça do incenso e o pisca-pisca na estante.

A segunda parte foi um pouco mais trabalhosa porque também incluía duas composições: a composição geral da cena e uma pré-composição com as animações que representariam a tela do celular. Foi preferível fazer dessa maneira para não ficar uma composição com muitas camadas e ficar muito poluído visualmente no projeto. A mão da personagem foi separada em algumas camadas: parte traseira da mão (que ficaria embaixo do celular), os dedos que seguram o celular (indicador, do meio e anelar) e o dedão que estaria por cima se movimentando. A tela do celular foi posicionada entre a parte traseira da mão e os demais dedos, com uma camada sendo a moldura do celular por cima da tela. A movimentação do dedão mexendo no celular foi feita através da ferramenta *Fantoche* e a movimentação tinha que estar sempre sincronizada com os movimentos que aconteceriam na Pré-composição da tela do celular.

Como mencionado, ao final dessa cena teria uma transição que levaria para a cena 3, sem ter uma divisão explícita de cenas. A transição entre a cena 2 e a 3 foi um pouco complexa porque envolveria a mão e a moldura do celular desaparecendo para dar lugar ao que seria a visão da personagem no celular, com a tela do celular preenchendo toda a tela do projeto. Para isso houve algumas movimentações nos parâmetros de escala e rotação do celular, da mão, dos dedos e do braço, em conjunto com a movimentação de algumas máscaras criadas para possibilitar essa transição e da ferramenta *fantoche*. Com a máscara e o *fantoche* eu posicionei os dedos para que estivessem atrás da moldura e da tela do celular, para que então estes continuassem o movimento até que só aparecesse a imagem da tela.

A Cena 2 já tinha sido previamente pensada e desenvolvida no *Photoshop* e suas animações foram simples, a começar com a animação do logotipo do jogo em que foi usada a ferramenta *Stroke* para animar o início e o final dos traços. A estética dos textos que apareceriam no jogo seria parecida com a de caixas de texto de computadores: os caracteres iriam se revelando um por um e ao final uma barrinha ficaria piscando, indicando que está aguardando próximos caracteres. Para as primeiras telas de escolha do seu avatar no jogo, algumas telas conversariam com as próximas, como a do personagem, a da cor e a de início do jogo. Como forma de otimizar o espaço, essa composição da Cena 2 também foi dividida em Composições menores, de acordo com a pergunta e a escolha que a personagem teria que fazer. Durante o projeto a tela de fundo desta cena foi adaptada com um vídeo da internet e, ao final do projeto, foram exportados alguns labirintos do próprio jogo para colocar como “plano de fundo”, de maneira desfocada e escura.

Ainda no primeiro projeto foi montado o primeiro labirinto - da cena 3 - em que a personagem perderia o jogo. Todos os labirintos foram montados utilizando as três dimensões do *After Effects* em conjunto com uma Câmera 3D. Os labirintos possuíam basicamente quatro elementos: um fundo (que seria visto na parte superior do labirinto, por cima das paredes), um chão (visto por baixo das paredes), o teto composto por uma grade quadriculada colorida de acordo com a fase, e as paredes (além dos elementos usados no final para a escolha da personagem). Além desses elementos 3D, as fases do jogo também possuíam alguns elementos 2D, principalmente referentes ao “*Game Over*”: a barra inferior que mede o tempo da personagem no labirinto, a camada de ajuste com o *blur* e a saturação, o *game over* que aparece piscando e a pergunta se a personagem gostaria de recomeçar o jogo.

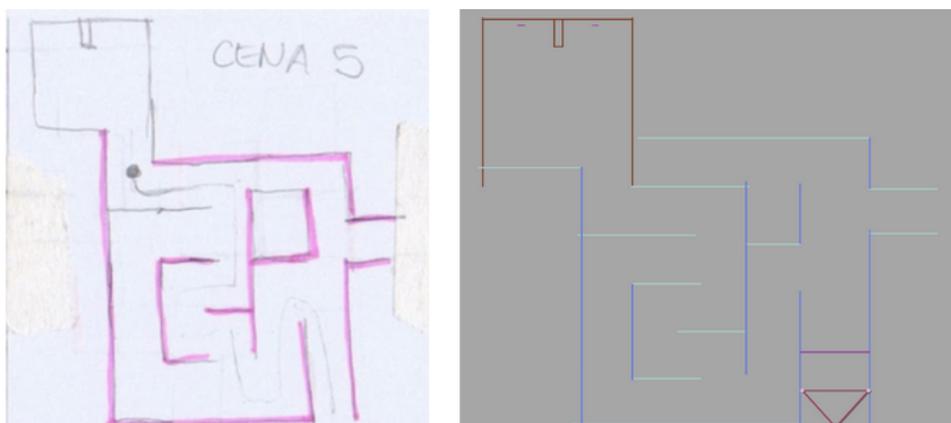
Para animar a câmera, a visualização utilizada foi a vista de cima, a câmera foi ligada a um objeto nulo 3D, o qual animei primeiramente os parâmetros de posição, seguindo as paredes do labirinto e, em seguida, a rotação no eixo Y. A câmera escolhida foi a de 20 mm por possuir um ângulo mais fechado, inicialmente tentei com a de 50 mm mas senti algumas dificuldades para transitar dentro do labirinto, principalmente ao fazer as curvas.

Para as demais cenas que tinham labirintos - cenas 4, 5 e 10 - foi duplicado o projeto da cena 3 para usar como modelo. Com o projeto duplicado, excluí o que era referente à cena 1 e a 2, incluí os elementos das próximas cenas e arrumei alguns detalhes do labirinto da cena 3 para que ficasse mais fácil de ir adaptando para os próximos. Para transicionar do primeiro projeto para o segundo, assim como das fases do jogo em que a personagem perderia, foi utilizado um *Fade Out* simples, com a cor cinza de fundo juntamente com um *blur* mais forte entre as cenas.

Nos labirintos ainda foram inseridos alguns outros avatares, representando outros competidores, que cruzam o caminho da personagem principal algumas vezes. Para essas personagens não foi utilizada uma animação por *Rigging*, mas sim uma animação simples de rotação nos braços e pernas, com o ponto âncora onde seriam as juntas - o ombro e o final da coxa, próximo ao quadril. Ao fim de cada fase, chegando próximo à plataforma final, a personagem também se distancia da câmera, alterando um pouco o ponto de vista, para que ela se posicione na plataforma escolhida e troque de fase; para isso foram utilizados os parâmetros de escala e de posição.

Todos os labirintos haviam sido pensados e desenhados previamente em um papel para que no *software* fosse só montar a estrutura para animar, os desenhos podem ser encontrados nos apêndices.

Figura 22 - Comparação entre rascunho do labirinto visto por cima e o labirinto criado no *After Effects*



Fonte: Produção Autoral

Outro desafio foi fazer a transição da Cena 4 para a Cena 5, em que a personagem consegue subir para o próximo nível. No roteiro e no *Storyboard* a ideia era fazer um elevador com paredes translúcidas e mostrar umas luzes dando a ideia de movimento. Como já comentado anteriormente, ao fazer a animação eu decidi alterar isso, incluindo um teto quadriculado que conseguisse se mover para dar a ideia de um elevador subindo. Como eu ainda precisava tirar os elementos da escolha do nível e os demais personagens, optei por colocar um *blur* semelhante ao de *Game Over*, mas sem tirar a saturação. Após o *blur*, o teto se movimenta para baixo, com alguns outros tetos também aparecendo, para dar a impressão que subiu vários andares. Além disso, como na Cena 4 o teto é amarelo e na cena seguinte (próximo nível) o teto seria azul, esses outros tetos que aparecem formam um degradê, passando por amarelo, verde e um verde azulado, até chegar no azul da próxima fase.

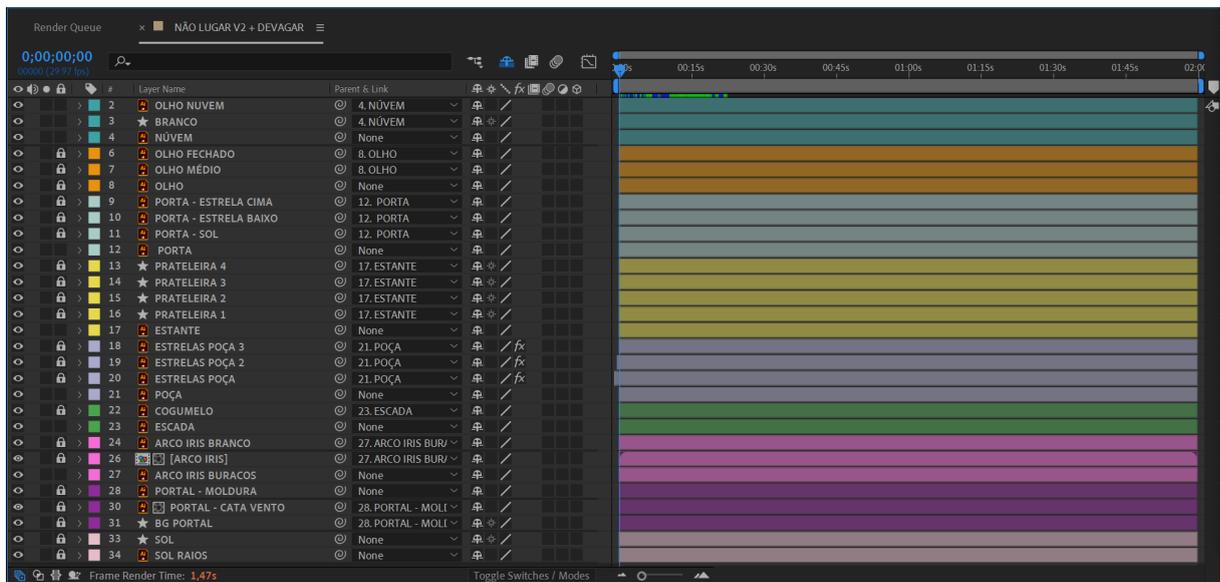
A transição final do labirinto para o não lugar também foi um pouco complexa. Para as paredes subirem eu precisei ligá-las em um nulo e subir o teto junto. Porém, como o teto em escala estava bem grande, não foi possível subir o suficiente para ele desaparecer, então precisei animar a opacidade. Depois eu fiz a personagem andar em direção ao não lugar, entrando primeiro no escuro, para depois começar a aparecer o não lugar. Eu utilizei esse escuro para fazer a transição de um projeto para o outro.

No projeto do não lugar inseri a personagem de Lui na mesma posição, e iniciei a composição na cor preta, para em seguida ir clareando até o não lugar. Os outros personagens foram surgindo com parâmetros de escala, e a movimentação dos personagens no não lugar é um pouco mais lenta, tentando demonstrar que as regras e leis aqui agem diferente, inclusive a lei da gravidade, já que os personagens conseguem flutuar e tem os movimentos mais “leves”, como os astronautas.

A animação do não lugar foi feita em um terceiro projeto, separado dos demais. Esse estilo de animação, de formas e vetores é algo mais próximo das animações que eu já estou mais acostumada a utilizar, então enquanto eu criava o desenho no *Illustrator* eu já tinha uma ideia do que eu queria fazer em relação à animação no *After Effects*.

Eu dividi a ilustração em basicamente nove elementos para serem animados, que eu nomeei como: prateleira (na esquerda, com o sol e a estrela embutidos), arco-iris (na esquerda), sol e raio de sol (ao centro, com as cores da bandeira bissexual), nuvem (ao centro), portal (ao centro, com a moldura), olho (à direita), poça (à direita, com as estrelas dentro), escada (à direita, com o cogumelo em cima) e porta (à direita, com 3 estrelas no seu interior). Também realizei uma animação simples de opacidade nas estrelas ao fundo, mas considerei como animação de *background*, por isso não incluí as estrelas aqui como um elemento. Basicamente todas as animações foram feitas utilizando recursos simples do *After Effects*, mas algumas necessitaram uma atenção maior.

Figura 23 - Camadas principais do não lugar no *After Effects*



Fonte: Acervo Pessoal

Comentarei as animações de acordo com a ordem no projeto, começando pela Nuvem. A nuvem tem uma animação de posição em loop no sentido lateral, em uma linha levemente curva, subindo levemente e depois descendo um pouco. Ao fazer a ilustração no *Illustrator* eu não tinha pensado em animar os olhos da nuvem, como se estivessem piscando. Para não refazer a ilustração, eu dupliquei a camada da nuvem, criando uma máscara somente no espaço dos olhos e realizei uma animação em loop de tamanho na vertical, sem manter as

proporções, para que parecesse que ela fechou e abriu os olhos. Para que não aparecesse o olho original embaixo, foi necessário criar uma camada em branco.

Para o olho piscando, foram necessárias fazer três ilustrações do olho, em três estágios diferentes - um aberto, um fechado e um na metade do caminho). As ilustrações são intercaladas no *After Effects* utilizando parâmetros de opacidade e ligadas entre si no olho aberto (considerado principal). Na camada do olho aberto foi incorporada uma animação de posição, no sentido vertical, de forma aleatória e suave, utilizando o recurso *Wiggler*.

Seguindo a ordem das camadas temos a animação da porta e das estrelas que a compõem. Em todos os quatro elementos (a porta, duas estrelas e um sol) também foi utilizado a animação de posição com o *Wiggler*, mantendo a animação das estrelas menores e mais rápidas e a da porta um pouco maiores e mais suaves. Além disso, as estrelas também possuem uma animação de rotação em *loop*, com *keyframes* do tipo *Toggle Hold*, para que estivessem “pulando” de uma rotação para a outra, e o Sol possui uma animação simples de rotação, completando 360°.

A estante à esquerda também possui uma animação de posição na vertical, de forma aleatória, criada por meio do *Wiggler*, de forma leve e suave. As prateleiras, criadas no *After Effects* com a ferramenta Caneta, foram ligadas à camada da estante e, para criar o efeito de que estão “vibrando”, como se fossem fluidas, foi utilizado o efeito *Wiggle Paths* com pontas com arredondamentos suaves.

A espécie de poça que leva ao infinito à esquerda possui uma animação aleatória de posição utilizando o *Wiggler* nas duas direções (X e Y), com as estrelas piscando em *loop* em camadas separadas, ligadas à camada da poça. A escada acima da poça possui uma animação na horizontal, também utilizando o *Wiggler*, com a camada do cogumelo ligada à escada.

O Arco-íris precisou ser criado em uma pré-composição, com cinco camadas semelhantes do arco-íris, sobrepostas na mesma posição, apenas com o posicionamento das cores diferentes, que foram sendo alternados para dar a impressão que as cores estão “andando” de baixo para cima. Em seguida essa pré-composição foi inserida na composição principal acima dos “buracos negros” e abaixo do contorno branco, para melhor acabamento. O arco-íris e o contorno foram ligados à camada do “buraco negro”, que recebeu uma animação aleatória de nas duas direções (X e Y), através do *Wiggler*.

O portal, localizado próximo ao centro, possui uma camada com as hélices, chamadas de “cata-vento” no projeto, uma camada para o fundo (para não deixar aparecer estrelas ao fundo) e uma camada para a moldura amarela. Como as hélices precisavam ser maiores do que a moldura, para conseguirem girar sem faltar nenhum espaço dentro, elas necessitam uma

camada de *Matte* para mascara-las sem deixar aparecer do lado exterior da moldura. Todas as camadas foram ligadas à moldura principal, que recebeu uma animação simples de posição na vertical, em *loop*.

Por fim, a ilustração que apelidei de Sol ao centro, com um círculo principal branco e uma espécie de três raios de sol saindo em direção ao chão, dando a impressão de estar iluminando como um holofote. Para os raios utilizei uma animação em *loop* no parâmetro de rotação, com o ponto âncora localizado ao centro do sol. Essa camada foi ligada ao sol, que recebeu uma animação de escala desproporcional, aumentando e diminuindo nas dimensões X e Y de forma desigual.

Figura 24 - Não lugar finalizado



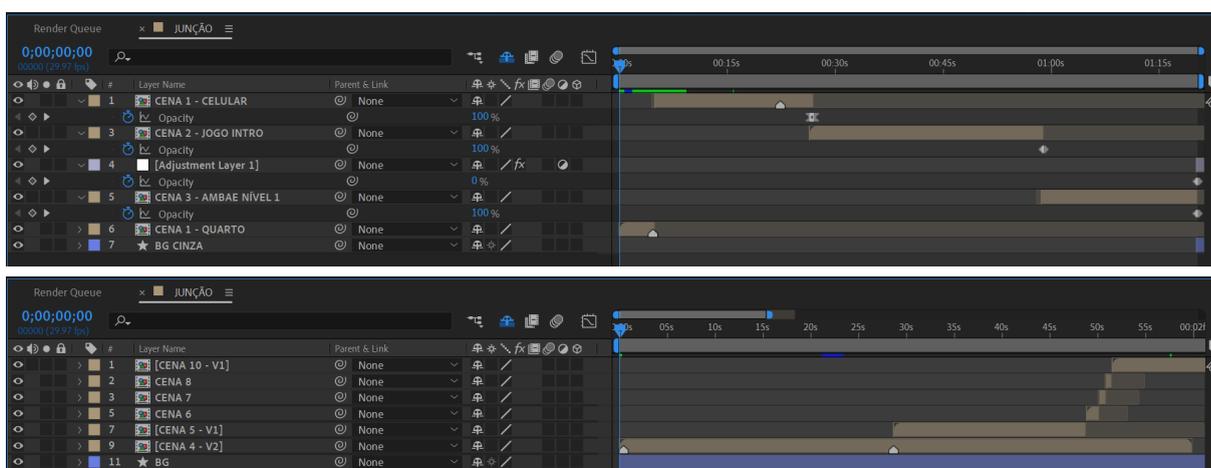
Fonte: Produção Autoral

5. PÓS-PRODUÇÃO

5.1. Montagem

A Montagem mais básica de sequências de cenas já foi sendo feita no próprio *After Effects*, principalmente a de cenas contínuas como a 1, a 2 e a 3. Nesses casos, foi criada uma Composição por projeto em que as demais Composições seriam colocadas em sequência, com as transições necessárias.

Figura 25 - Montagem Básica realizada no *After Effects*



Fonte: Acervo Pessoal

A Renderização das cenas no *After Effects* foi realizada de acordo com a divisão dos projetos e, conseqüentemente, de cenas. As cenas 1, 2 e 3, que são praticamente contínuas, precisaram ser exportadas juntas. Em seguida foram exportadas as cenas 4 e 5, que também são praticamente contínuas, com a personagem passando de fase. As fases 6, 7 e 8 foram exportadas juntas, por serem curtas e, finalmente a cena 10, que precisou de duas exportações separadas, a primeira do não lugar e a segunda da fase do labirinto, e a cena 11, que foi exportada junto com os créditos.

Com as cenas exportadas no formato MP4, foi criado um projeto no *Adobe Premiere* para a junção principal dos trechos, e a sonorização e inserção de trilha sonora.

5.2. Sonorização

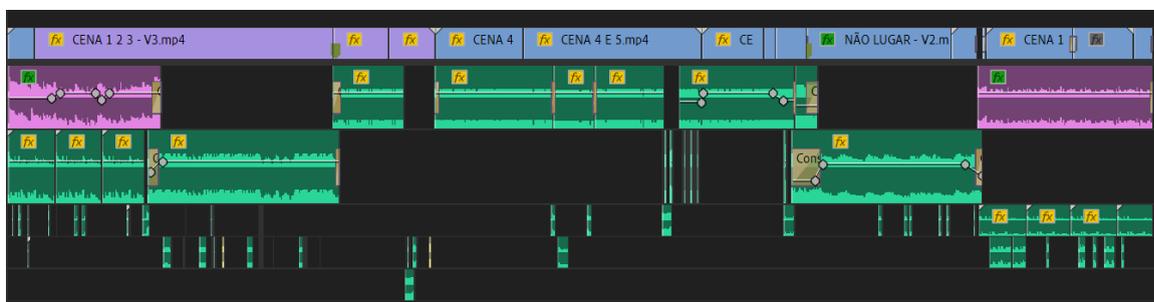
Para a Sonorização foram utilizados bancos gratuitos de áudios, como o *YouTube Audio Library*. A sonorização das cenas com a personagem foi um pouco mais leve, para

manter a estética de Lo-fi, utilizando alguns ruídos e barulhos do trabalho, como cliques do mouse e as teclas do teclado, além de barulhos das notificações do celular.

A música utilizada na cena inicial foi a música *O Que Me Resta*, produzida por Juliana Vançan para outros trabalhos da graduação, como forma de *easter egg* – fazer com que os trabalhos se conversem e tenham referências entre si.

Para o jogo foi escolhida uma música levemente monótona, sem grandes variações de batidas, e que fosse fácil de editar para que ficasse se repetindo, caso fosse necessário. Os efeitos sonoros do jogo – de cliques, de “*Game Over*” e de transições – foram escolhidos para remeter à uma estética futurista, mas também *gamificada*.

Figura 26 - Montagem e sonorização realizadas no *Premiere*



Fonte: Acervo Pessoal

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para esse projeto eu me desafiei e me propus a criar algo com uma dimensão que eu nunca tinha criado utilizando o *After Effects*. Foi minha primeira animação de grande porte, assim como minha primeira animação de personagem e minha primeira vez dirigindo e roteirizando uma história.

Em termos da temática, eu já havia pesquisado sobre bissexualidade, mas nunca tinha aprofundado essas pesquisas. Esse projeto me deu a oportunidade de estudar o tema a fundo e tentar responder, à minha maneira, o questionamento proposto pelas pesquisadoras Talitta Cancio e Fernanda Rossi: “É possível representar a bissexualidade?”. Para responder essa pergunta são necessárias pesquisas e estudos muito maiores, mas a meu ver eu consegui criar um produto que representasse minimamente os meus sentimentos à respeito da bissexualidade, de forma metafórica.

Tive vários desafios ao longo do caminho e diversas vezes precisei “recalcular minha rota”, mas percebi que, muitas dessas vezes, eu já tinha o conhecimento necessário, só precisava manter a calma e analisar por uma outra perspectiva. Apesar de contratempos, e algumas dificuldades maiores externas a este projeto, eu consegui aproveitar o processo e aumentar minha confiança no *Software* e com as minhas produções. Por conta dessas dificuldades, não consegui realizar o projeto que eu idealizei num primeiro momento, mas estou muito satisfeita com o projeto que eu desenvolvi, ainda mais por ter sido um projeto de animação maior do que eu estava acostumada.

Por fim, essa pesquisa me possibilitou estudar diversas questões sobre as bissexualidades que eu não conhecia, como por exemplo os textos “O Contrato Epistêmico da Invisibilidade Bissexual” e o *Manifesto Bissexual*, que me trouxeram outras perspectivas sobre as bissexualidades, além de estudar a fundo sua construção e como isso influencia para a bifobia que tanto vivenciamos no dia a dia. Agora precisamos parar de tentar criar diferenças entre as bissexualidades e abraçar toda a diversidade dessa sexualidade para nos unirmos e lutarmos contra esses preconceitos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bay Area Bisexual Network. **Beyond the Myths of Bisexuality**. Anything That Moves, San Francisco, n. 1, 1991.

BLAKEMORE, Erin. **Revolta de Stonewall deu origem ao movimento atual pelos direitos LGBTQIAP+**. 2021. Disponível em:

<<https://www.nationalgeographicbrasil.com/cultura/2021/06/gay-lgbt-revolta-de-stonewall-movimento-atual-pelos-direitos-lgbtqia>>. Acesso em: 15 fev. 2023.

BRANDÃO, Zé. **História da Animação**: do tempo das cavernas ao século 21. In: ESTÚDIO ESCOLA DE ANIMAÇÃO, Rio de Janeiro. Curso Online. Disponível em: <<https://www.udemy.com/course/historia-da-animacao/>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

Blogagem Coletiva Bissexual: **O mito do bom bissexual**. Palavra com B, 23 set. 2015. Disponível em:

<<https://palavracomb.wordpress.com/2015/09/23/blogagem-coletiva-bissexual-o-mito-do-bom-bissexual/>>. Acesso em: 7 jun. 2022

CALLIE Torres. In: FANDOM. Disponível em:

<https://greysanatomy.fandom.com/wiki/Callie_Torres#Discovering_Her_Sexual_Orientation>. Acesso em: 11 jan. 2023.

CARVALHO, Ketryn. **Por que o correto é homossexualidade e como surgiu o termo homossexualismo?** 2021. Disponível em:

<<https://observatoriog.bol.uol.com.br/noticias/cultura/por-que-o-correto-e-homossexualidade-e-como-surgiu-o-termo-homossexualismo>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

CASOS Acasos e Livros. **Alice do mundo real**. Disponível em:

<<http://www.casosacasoselivros.com/2015/10/alice-do-mundo-real.html>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

COLETTI, Caio. **Como Brooklyn Nine-Nine entregou a melhor representatividade bi da TV americana**. 2021. Disponível em:

<<https://www.omelete.com.br/brooklyn-nine-nine/representatividade-bissexual>> Acesso em: 29 jun. 2022.

DYER, Richard. **The Role of Stereotypes**. In Paul Marris and Sue Thornham: Media Studies: A Reader, 2nd Edition, Edinburgh University Press, 1999

EISNER, Shiri. **Bi: notes for a bisexual revolution**. Califórnia: Seal Press, 2013.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Rio de Janeiro: Graal, 1997.

GNIPPER, Patricia. **A Escala Kinsey**. 2017. Disponível em:

<<https://patriciagnipper.medium.com/a-escala-kinsey-3299c73fc413>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2016.

HEARTSTOPPER. In: FANDOM. Disponível em:

<<https://aliceoseman.fandom.com/wiki/Heartstopper>>. Acesso em 13 jan. 2023.

JAEGER, Melissa Bittencourt; LONGHINI, Geni Nuñez; OLIVEIRA, João Manuel de; TONELI, Maria Juracy Filgueiras. **Bissexualidade, bifobia e monossexismo: problematizando enquadramentos**. Revista Periódicus, v. 2, n. 11, p. 1–16, 29 nov. 2019.

MASTERCLASS. **A Guide to the History of Animation**. 2021. Disponível em: <https://www.masterclass.com/articles/a-guide-to-the-history-of-animation>. Acesso em: 15 jan. 2023.

NAGARI, Nick. **Bissexualidade: como as pessoas acham que é**. 20 mar. 2021. Instagram: @nicknagari. Disponível em:

<<https://www.instagram.com/p/CMpy4tZJntK/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>>. Acesso em: 28 nov. 2022.

NERD, Preta e. **Rosa Diaz e o B de LGBT não é de Brooklyn 99**. 2018. Disponível em: <<http://www.pretaenerd.com.br/2018/03/rosa-diaz-e-o-b-de-lgbt-nao-e-de.html>>. Acesso em: 29 jun. 2022.

OCHS, Robyn. **Bisexual: A Few Quotes from Robyn Ochs**. 2009. Disponível em: <<https://robynochs.com/bisexual/>>. Acesso em: 18 maio 2022.

OCHS, Robyn. **Getting Bi:** voices of bisexuals around the world. Estados Unidos, Bisexual Resource Centers, 2005.

OLIVEIRA, Bruno Jareta de. **Oficina de elaboração de roteiro.** Bauru, 2022.

PICOLO, Gabriel; GARCIA, Kami. Jovens Titãs: Ravena. Panini Comics, 2020.

REESE, Melissa. **The Fantasy Police Force:** how brooklyn nine-nine takes the stigma out of sexual orientation. Laridar Salisbury University. Salisbury, USA, p. 2-6. 2019.

ROSSI, Fernanda Santos. **A bissexualidade na telenovela brasileira:** uma análise de Amor à Vida. p. 186, 2018.

SÁ, Teresa. Lugares e não lugares em Marc Augé. **Tempo Social**, São Paulo, v. 26, n. 2, p. 209-229, nov. 2014. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/ts/a/sDhTTskCGVGDyqwRTyLnWPm/>> . Acesso em: 15 jan. 2023.

SANTOS, Talitta Oliveira Cancio dos. **Sim, elas são bissexuais:** representação de personagens bissexuais femininas nas telenovelas da Globo. p. 77, 2021

SNOW White: The Making of a Masterpiece. Direção de Harry Arends. 1994.

THE 12 Principles Of Animation. 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/f0cZfw3XrG8>>. Acesso em: 15 jan. 2023.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Disney Animation:** the illusion of life. Estados Unidos: Abbeville Press, 1981.

YOSHINO, Kenji. **Epistemic contract of bisexual erasure.** Stanford: Stanford Law School, 2000.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 - Storyline

Uma menina decide baixar um novo jogo para celular, após receber um anúncio. O jogo simula um labirinto que, para prosseguir, é necessário fazer escolhas em um determinado tempo e decidir por qual caminho seguir. Conforme as fases vão passando, as escolhas vão ficando mais difíceis, e o tempo diminuindo, até que chega em uma escolha entre homem e mulher, e a protagonista desiste da escolha, até que acaba o tempo e não acontece nada, ela não perde o jogo. Confusa pelo jogo não ter acabado, ela se descobre no não lugar, onde não existem mais portas que limitam suas decisões.

APÊNDICE 2 - Sinopse

Lui está no seu quarto mexendo em seu computador quando recebe uma notificação no seu celular sobre um novo jogo que foi lançado. Após ignorar a notificação, ela entra no Twitter e descobre que o jogo está nos Trend Topics, e que ninguém consegue terminar o jogo, e que o tempo sempre acaba e as pessoas acabam morrendo no jogo. Intrigada, ela decide fazer download para entender melhor sobre o que é o jogo.

O jogo tem um layout parecido com um labirinto, com um relógio na parte superior, em contagem regressiva. Ao seguir pelo labirinto, bifurcações aparecem, com uma pergunta escrita em cima e imagens ou palavras indicando as passagens (ex: qual sorvete você prefere? Chocolate X Morango). Enquanto joga, também é possível observar algumas “sombras” de outros jogadores, que fazem suas escolhas simultaneamente, como se fosse um jogo em um servidor online.

Na primeira tentativa, Lui “trava” em uma das primeiras perguntas, e seu tempo acaba e aparece um grande “Game Over” na tela. Assim, Lui tenta novamente e agora entende que não pode demorar muito nas escolhas, senão fica sem tempo para chegar até a próxima bifurcação.

Após algumas tentativas frustradas, Lui chega em uma fase onde deve escolher se prefere homens ou mulheres (com quem você se relaciona?). Confusa com a pergunta, que é muito mais pessoal do que as feitas até agora no jogo, Lui começa a se desesperar porque o

tempo está acabando e os outros jogadores estão fazendo suas escolhas, até que o relógio atinge 00:00 e nada acontece.

Confusa, Lui mexe no celular, que move o personagem, indicando que o jogo não acabou, apesar de o relógio ter zerado. Ao explorar o lugar e as passagens, Lui descobre uma outra passagem entre as duas, menor, diferente das já apresentadas no jogo. Em cima, aparece um desenho semelhante ao do homem/mulher, mas esse fica se modificando, como se não estivesse definido, (às vezes mostra uma mulher, às vezes um homem, às vezes uma outra figura intermediária, às vezes uma figura completamente neutra).

Ao se aproximar da porta, o jogo se modifica completamente, alterando o estilo e as cores, e agora é um lugar muito mais colorido e abrangente. Após um intervalo de tempo, outros personagens começam a surgir nesse espaço. Esses personagens começam a interagir, e formar grupinhos que vão se juntando em grupos maiores.

APÊNDICE 3 - Argumento

Lui está sentada na cadeira de seu quarto, mexendo em seu notebook. O celular está em seu lado, em cima da mesa, e brilha com uma notificação de loja de aplicativos. É de um novo jogo “Labirinto”. Ela ignora a notificação e volta a trabalhar no computador, mas não consegue se concentrar e abre o Twitter no celular. Logo percebe que seus amigos estão comentando sobre o jogo, que está nos Trend Topics. Lendo os comentários descobre que é um jogo em que você precisa fazer escolhas para seguir trilhando seu caminho pelo labirinto, e até agora ninguém conseguiu terminar o jogo, o tempo sempre acaba e as pessoas acabam morrendo e precisando recomeçar. Intrigada, ela decide fazer download.

Ao abrir o jogo ele faz algumas perguntas básicas como seu nome, e dá algumas opções de personalização do personagem. A tela inicial do jogo já começa com uma pergunta e duas respostas: “Você está pronto? Sim ou Não”. Ao clicar no Sim, a câmera se distancia e o seu personagem aparece na tela, como uma visão em terceira pessoa, andando pelo caminho onde estava escrito “sim”.

Ao começar o jogo, começam a surgir outros jogadores, de várias cores diferentes, mas translúcidos. Os personagens devem procurar a “saída” do labirinto e cada um deles vai seguindo por um caminho, até chegar em um espaço mais amplo, que possui uma pergunta a ser respondida: “Qual você prefere? Pera ou Maçã”. Em um determinado tempo, os

jogadores vão se alocando na passagem de sua escolha, Lui demora para achar as plataformas e entender o que precisava ser feito e, quando o relógio zera, toca um alarme e aparece um grande “Game Over” em sua tela, junto com as palavras “recomeçar” e “desistir”, ainda em um layout de labirinto.

Ao se posicionar embaixo da palavra Recomeçar, a plataforma se eleva, mas o nível 1 é reiniciado. Lui segue entre os corredores, até chegar na “clareira”, mas dessa vez a primeira pergunta é outra: “Pra onde você iria agora? Praia ou Montanhas”. Lui se direciona para o caminho da praia. Quando o relógio zera, os espaço em que os jogadores estão se eleva, como se fosse uma plataforma, e eles vão para o segundo nível do labirinto, com o relógio voltando a fazer a contagem regressiva.

Ao decorrer do jogo, o tempo vai diminuindo, de forma que os jogadores não percebam, até que no momento em que achem a plataforma, sobre pouquíssimo tempo, de forma que as decisões precisam ser tomadas de forma quase que instantânea.

Após algumas tentativas frustradas, Lui chega em uma fase que o tempo é tão curto que, ao chegar na plataforma, restam apenas alguns segundos para ela decidir: “Com quem você se relaciona?” Seguido de desenhos representando homens ou mulheres. Estranhando a pergunta, que é muito mais pessoal do que as feitas até agora no jogo, Lui é incapaz de responder e acaba ficando fora da plataforma, mas diferente das vezes anteriores, quando o tempo acaba o jogo não se encerra. Ao invés disso, as plataformas se elevam, como nos outros níveis, revelando um espaço por trás das paredes do labirinto. Lui então movimenta sua personagem para a frente, que começa a entrar nesse novo lugar obscuro.

Conforme caminha, a passagem vai ficando maior e o layout do jogo vai se modificando, ficando mais colorido, com outra estética. O jogo agora está completamente diferente, se tornando um lugar muito mais colorido e abrangente. Após um breve intervalo de tempo, outros personagens também começam a surgir nesse espaço. Aos poucos, esses novos personagens vão se aproximando uns dos outros, interagindo, e se juntando em grupos que vão se unindo, até formar um coletivo de pessoas.

APÊNDICE 4 - Roteiro

CENA 1 - INT. - QUARTO DE LUI - TARDE

Lui está sentada na cadeira de seu quarto, editando um vídeo em seu computador. Sua mesa está bagunçada, seu celular está ao seu lado e acende com uma notificação.

LOJA DE APLICATIVOS

Labirinto: Confira o novo jogo popular na sua área. Descrição: Uma aventura ilusória, com explorações e desconfortos.

Lui pega o celular em sua mão para ler a notificação, mas o bloqueia, colocando-o de volta onde estava. Lui tenta voltar a editar, mas não consegue se concentrar e pega o celular para abrir o Twitter.

No Twitter aparecem vários comentários a respeito do jogo, que está nos trend topics. Lui desliza a tela lendo alguns comentários, e descobre que se trata de um labirinto em que você tem que chegar ao final antes que o tempo acabe. Lui, intrigada, decide fazer download do jogo.

CENA 2 - INT. - JOGO LABIRINTO

TRANSIÇÃO DE UM PLANO MOSTRANDO O CELULAR PARA A IMAGEM QUE ESTÁ SENDO MOSTRADA NA TELA DO CELULAR.

Ao abrir o jogo, a tela se mostra desfocada e aparece uma pergunta, com um espaço para digitar sua resposta.

PRIMEIRA PERGUNTA:

Como você quer ser chamado?

Quando respondida, a pergunta desaparece, dando lugar a outra pergunta com 6 silhuetas de diferentes personagens.

SEGUNDA PERGUNTA:

Escolha seu personagem:

Assim que Lui seleciona, as silhuetas desaparecem e aparecem 8 bolinhas com diferentes cores em tons neon.

TERCEIRA PERGUNTA:

Escolha sua cor:

E finalmente, ao selecionar, o fundo entra em foco, mostrando o labirinto, junto com a última pergunta e duas respostas, sim e não:

QUARTA PERGUNTA:

Você está pronto?

Ao clicar no sim, a pergunta e as respostas desaparecem e o jogo se inicia.

CENA 3 - INT. - FASE 1 - 1ª TENTATIVA

Quando o jogo começa, outros jogadores translúcidos começam a se movimentar, todos saindo do mesmo ponto de início. Na parte superior direita, um relógio se movimenta em contagem regressiva. Lui começa a andar com seu personagem, seguindo pelo labirinto. Ao contrário do que esperava, ao chegar no final, Lui não encontra uma saída, mas sim duas plataformas com desenhos flutuando e uma pergunta.

PERGUNTA - FASE 1 - 1ª TENTATIVA

Qual você gosta mais: laranjas ou bananas?

Os outros jogadores aparecem aos poucos, se posicionando em cima de uma das plataformas. Lui, confusa, acaba perdendo o tempo, que se encerra e a tela volta a ficar desfocada, com um grande GAME OVER aparecendo. Quando Lui clica, o "Game Over" desaparece e as palavras "Recomeçar" e "Desistir" aparecem na tela.

CENA 4 - INT. - FASE 1 - 2ª TENTATIVA

Ao clicar em Recomeçar, o jogo é reiniciado, voltando do início do labirinto, que agora tem um outro layout. Dessa vez mais atenta, Lui corre entre as paredes do labirinto, procurando chegar no final em um tempo menor. Ao terminar, a pergunta que aparece é diferente.

PERGUNTA - FASE 1 - 2ª TENTATIVA

Qual você tomaria? Pílula azul ou Pílula vermelha.

Dessa vez Lui não demora e leva seu personagem até a plataforma que está com o desenho da pílula vermelha e observa os outros jogadores surgirem e fazerem suas escolhas.

Quando o tempo acaba, o entorno do labirinto fica translúcido, e a movimentação demonstra que a plataforma está se movimentando para cima, como um elevador.

Quando o movimento para, a barreira translúcida desaparece, mostrando um outro labirinto, e o relógio no canto da tela reinicia com uma nova contagem regressiva, com menos tempo.

CENA 5 - INT. - FASE 2 - 2ª TENTATIVA

Dessa vez, Lui tem um pouco mais de dificuldades pelo labirinto, e o tempo se esgota assim que ela visualiza as plataformas. O jogo é imediatamente congelado, ficando desfocado e a interface volta a mostrar o "Game Over".

CENA 6 - INT. - FASE 4

Lui correndo para chegar nas plataformas, mas o tempo acaba assim que ela consegue ver a plataforma no final.

CENA 7 - INT. - FASE 5

Lui perdida nas paredes do labirinto. O tempo acaba sem ela chegar nas plataformas, em uma encruzilhada.

CENA 8 - INT. - FASE 9

Lui mais próxima às plataformas, mas o relógio está correndo mais rápido, e o tempo se esgota um pouco antes de ela se posicionar em uma.

CENA 9 - INT. - FASE 11

Novamente, com o tempo passando mais rápido, Lui não consegue chegar às plataformas, e o tempo se esgota com ela próximo ao fim.

CENA 10 - INT. - FASE 13

Agora Lui já está um pouco mais acostumada com o jogo, e como se movimentar pelas paredes do labirinto, mas o relógio continua a diminuir o tempo, a cada fase que passa. Ao chegar nas plataformas, a pergunta dessa vez é um pouco diferente.

PERGUNTA - FASE "FINAL"

Com quem você prefere se relacionar?

Homens ou mulheres

Lui estranha a pergunta, que é bem mais pessoal do que as que já foram apresentadas no jogo e, nesse momento de hesitação, seu cronometro chega no fim.

Já esperando pela tela de "Recomeçar", Lui estranha quando ela não aparece e, ao invés disso, as plataformas se elevam e sobem para o próximo nível, mantendo a personagem de Lui ainda no jogo.

Acreditando ser um "bug" na programação, Lui clica na tela e, com isso, seu personagem se movimenta, demonstrando que o jogo não acabou. Indo em direção a esse espaço vazio, quanto mais a personagem anda, mais clara e nítida a imagem vai se tornando.

O ambiente vai se transformando em um lugar amplo, colorido, com uma estética completamente diferente da apresentada entre as paredes do labirinto. Lui se movimenta um pouco com sua personagem, para visualizar melhor o ambiente. Após um pequeno intervalo de tempo, outros personagens também começam a aparecer, no início tão confusos quanto Lui, mas aos poucos vão se aproximando e interagindo uns com os outros, formando grupinhos que vão se unindo até formar um grande grupo, a camera se distancia dos personagens e, próximo a entrada, é possível visualizar uma placa com os escritos:

Sejam bem vindes à bissexualidade

APÊNDICE 5 - Alterações no Roteiro

CENA 1 - INT. - QUARTO DE LUI - TARDE

Lui está sentada na cadeira de seu quarto, editando um vídeo em seu computador. Sua mesa está bagunçada, seu celular está ao seu lado e acende com uma notificação.

LOJA DE APLICATIVOS

Labirinto: Confira o novo jogo popular na sua área. Descrição: Uma aventura ilusória, com explorações e desconfortos.

Lui pega o celular em sua mão para ler a notificação, mas o bloqueia, colocando-o de volta onde estava. Lui tenta voltar a editar, mas não consegue se concentrar e pega o celular para abrir o Twitter.

No Twitter aparecem vários comentários a respeito do jogo, que está nos trend topics. Lui desliza a tela lendo alguns comentários, e descobre que se trata de um labirinto em que você tem que chegar ao final antes que o tempo acabe. Lui, intrigada, decide fazer download do jogo.

CENA 2 - INT. - JOGO LABIRINTO

TRANSIÇÃO DE UM PLANO MOSTRANDO O CELULAR PARA A IMAGEM QUE ESTÁ SENDO MOSTRADA NA TELA DO CELULAR.

Ao abrir o jogo, a tela se mostra desfocada e aparece uma pergunta, com um espaço para digitar sua resposta.

PRIMEIRA PERGUNTA:

Como você quer ser chamado?

Quando respondida, a pergunta desaparece, dando lugar a outra pergunta com 6 silhuetas de diferentes personagens.

SEGUNDA PERGUNTA:

Escolha seu personagem:

Assim que Lui seleciona, as silhuetas desaparecem e aparecem 8 bolinhas com diferentes cores em tons neon.

TERCEIRA PERGUNTA:

Escolha sua cor:

E finalmente, ao selecionar, o fundo entra em foco, mostrando o labirinto, junto com a última pergunta e duas respostas, sim e não:

QUARTA PERGUNTA:

Você está pronto?

Ao clicar no sim, a pergunta e as respostas desaparecem e o jogo se inicia.

CENA 3 - INT. - FASE 1 - 1ª TENTATIVA

Quando o jogo começa, outros jogadores translúcidos começam a se movimentar, todos saindo do mesmo ponto de início. Na parte superior direita, um relógio se movimenta em contagem regressiva. Lui começa a andar com seu personagem, seguindo pelo labirinto. Ao contrário do que esperava, ao chegar no final, Lui não encontra uma saída, mas sim duas plataformas com desenhos flutuando e uma pergunta.

PERGUNTA - FASE 1 - 1ª TENTATIVA

3 ✓
~~Qual você gosta mais:~~ laranjas ou bananas?

Os outros jogadores aparecem aos poucos, se posicionando em cima de uma das plataformas. Lui, confusa, acaba perdendo o tempo, que se encerra e a tela volta a ficar desfocada, com um grande GAME OVER aparecendo. Quando Lui clica, o "Game Over" desaparece e as palavras "Recomeçar" e "Desistir" aparecem na tela.

CENA 4 - INT. - FASE 1 - 2ª TENTATIVA

4
Ao clicar em Recomeçar, o jogo é reiniciado, voltando do início do labirinto, que agora tem um outro layout. Dessa vez mais atenta, Lui corre entre as paredes do labirinto, procurando chegar no final em um tempo menor. Ao terminar, a pergunta que aparece é diferente.

PERGUNTA - FASE 1 - 2ª TENTATIVA

4
~~Qual você tomaria?~~ Pílula azul ou Pílula vermelha.

Dessa vez Lui não demora e leva seu personagem até a plataforma que está com o desenho da pílula vermelha e observa os outros jogadores surgirem e fazerem suas escolhas.

Quando o tempo acaba, o entorno do labirinto fica translúcido, e a movimentação demonstra que a plataforma está se movimentando para cima, como um elevador.

Quando o movimento para, a barreira translúcida desaparece, mostrando um outro labirinto, e o relógio no canto da tela reinicia com uma nova contagem regressiva, com menos tempo.

CENA 5 - INT. - FASE 2 - 2ª TENTATIVA

5
Dessa vez, Lui tem um pouco mais de dificuldades pelo labirinto, e o tempo se esgota assim que ela visualiza as plataformas. O jogo é imediatamente congelado, ficando desfocado e a interface volta a mostrar o "Game Over". → VINHO OU CERVEJA

CENA 6 - INT. - FASE 4

6
Lui correndo para chegar nas plataformas, mas o tempo acaba — assim que ela consegue ver a plataforma no final. BRIGADEIRO OU COXINHA

CENA 7 - INT. - FASE 5 GAME OVER

~~Lui perdida nas paredes do labirinto. O tempo acaba sem ela chegar nas plataformas, em uma encruzilhada.~~

CENA 8 - INT. - FASE 9 GAME OVER

~~Lui mais próxima às plataformas, mas o relógio está correndo mais rápido, e o tempo se esgota um pouco antes de ela se posicionar em uma.~~

OUTONO OU PRIMAVERA

~~**CENA 9 - INT. - FASE 11**~~

~~Novamente, com o tempo passando mais rápido, Lui não consegue chegar às plataformas, e o tempo se esgota com ela próximo ao fim.~~

CENA 10 - INT. - FASE 13

Agora Lui já está um pouco mais acostumada com o jogo, e como se movimentar pelas paredes do labirinto, mas o relógio continua a diminuir o tempo, a cada fase que passa. Ao chegar nas plataformas, a pergunta dessa vez é um pouco diferente.

PERGUNTA - FASE "FINAL"

~~Com quem você prefere se relacionar?
Homens ou mulheres~~

Lui estranha a pergunta, que é bem mais pessoal do que as que já foram apresentadas no jogo e, nesse momento de hesitação, seu cronometro chega no fim.

Já esperando pela tela de "Recomeçar", Lui estranha quando ela não aparece e, ao invés disso, as plataformas se elevam e sobem para o próximo nível, mantendo a personagem de Lui ainda no jogo.

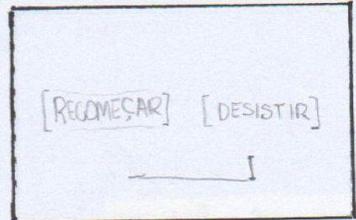
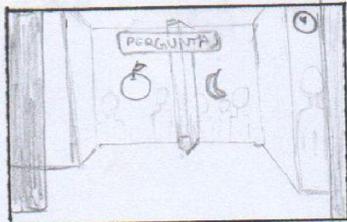
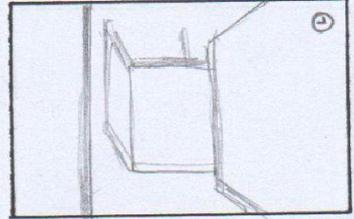
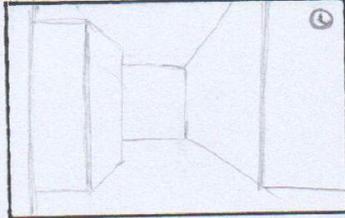
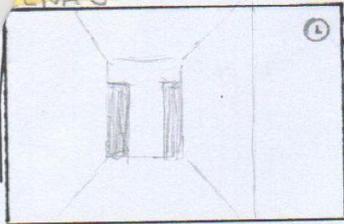
Acreditando ser um "bug" na programação, Lui clica na tela e, com isso, seu personagem se movimenta, demonstrando que o jogo não acabou. Indo em direção a esse espaço vazio, quanto mais a personagem anda, mais clara e nítida a imagem vai se tornando.

O ambiente vai se transformando em um lugar amplo, colorido, com uma estética completamente diferente da apresentada entre as paredes do labirinto. Lui se movimenta um pouco com sua personagem, para visualizar melhor o ambiente. Após um pequeno intervalo de tempo, outros personagens também começam a aparecer, no início tão confusos quanto Lui, mas aos poucos vão se aproximando e interagindo uns com os outros, formando grupinhos que vão se unindo até formar um grande grupo, a camera se distancia dos personagens e, próximo a entrada, é possível visualizar uma placa com os escritos:

CENA 11 ← ~~Sejam bem vindes à bissexualidade~~

"pós - credits"

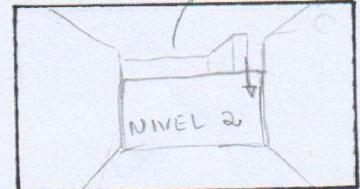
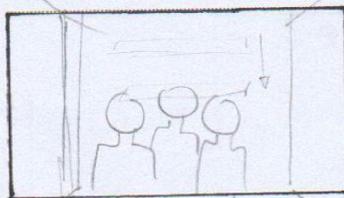
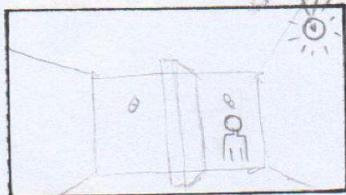
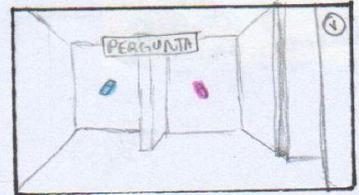
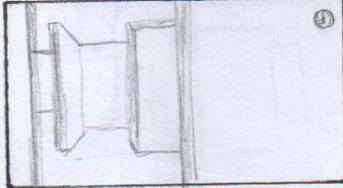
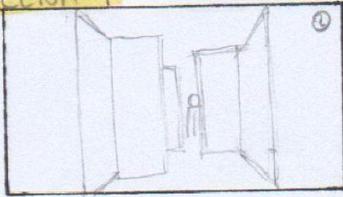
CENA 3



to perando

clica sem recommençar

CENA 4



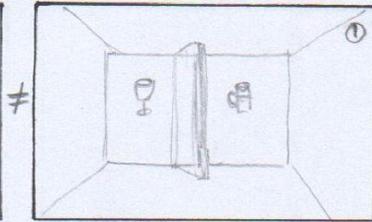
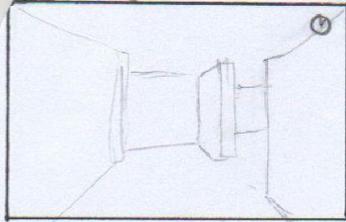
labirinto apareceu no fundo

tilt câmera, se afasta e mostra a personagem de Luis

começa aqui pl a plataforma

barreira desce

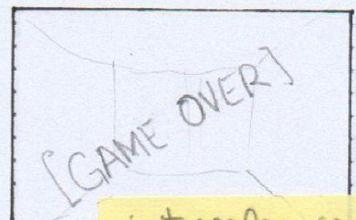
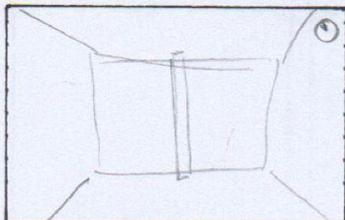
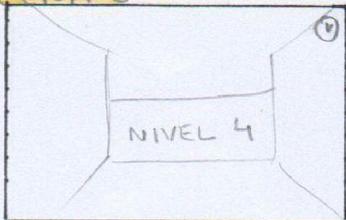
CENA 5



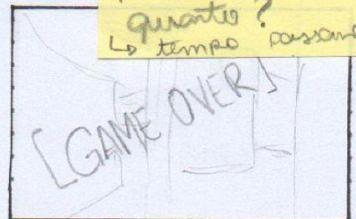
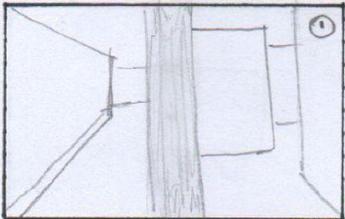
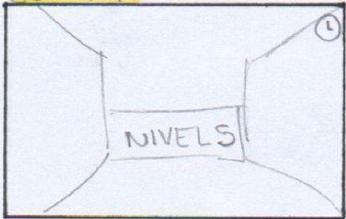
#

repto ou correja?

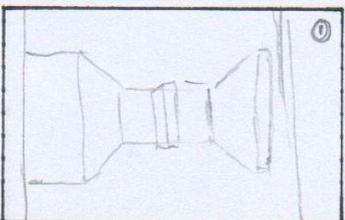
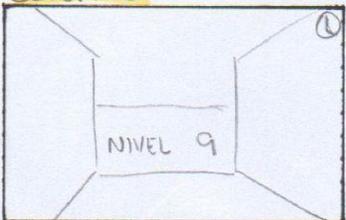
CENA 6



CENA 7



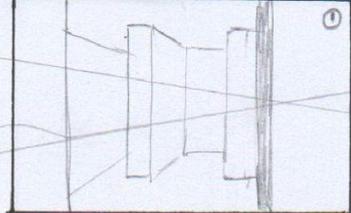
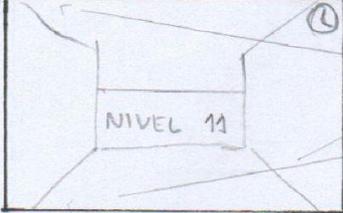
CENA 8



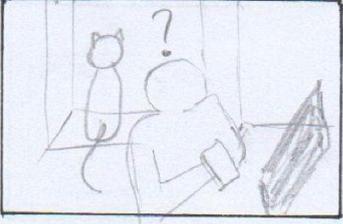
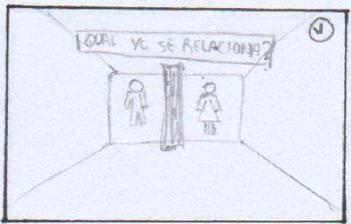
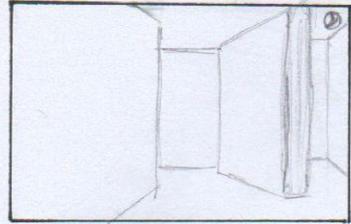
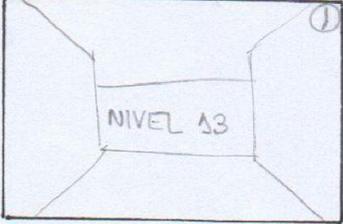
intercalan com cenas de lei em diversas posições no quarto?
↳ tempo pessoal

* us más den tempo de animar tudo, animar us 1 2 3 4 e 10 e treon 5-9 por us "game overs"

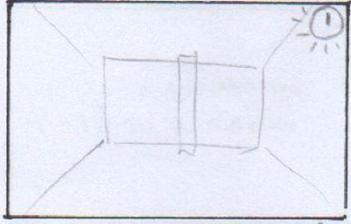
CENA 9



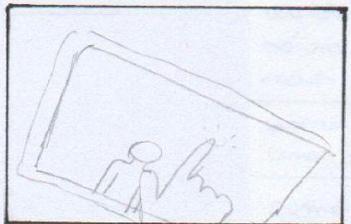
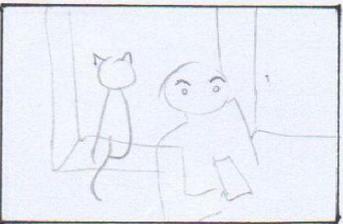
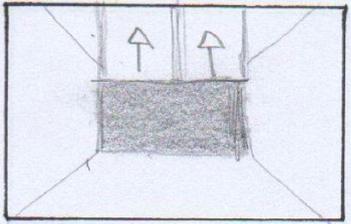
CENA 50



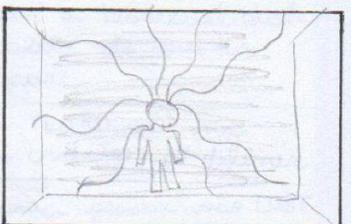
(enquadramento 6)



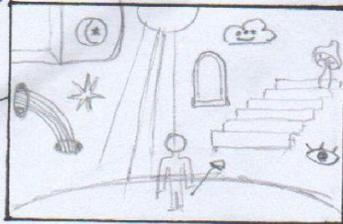
relógio desaparece da tela.



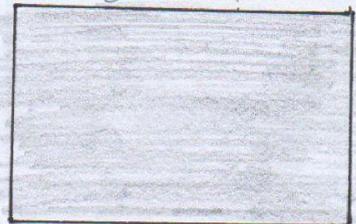
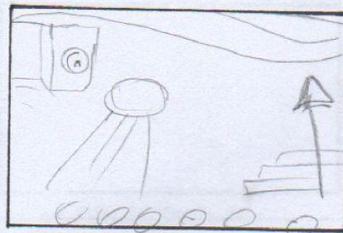
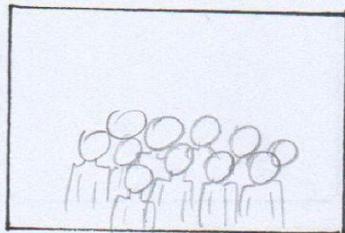
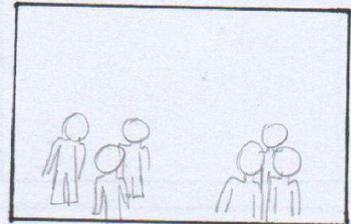
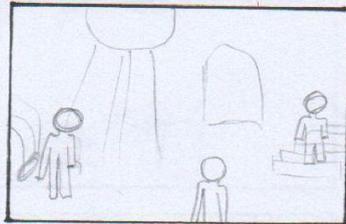
toca no celular e
o bonequinho aparece



BRANDEIRA B.



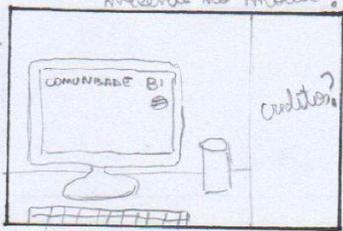
o chão vai desaparecendo aos poucos, e as "leis da física" são diferentes aqui



aparecer alguma coisa? O nome?

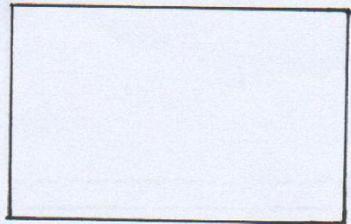
CENA 44

talvez antes mostren de onde se nasceu?



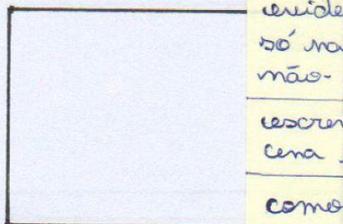
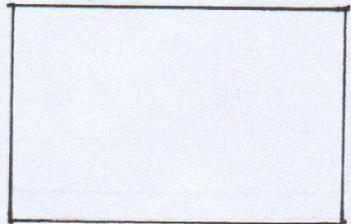
créditos?

CRIADO E ANIMADO POR:
JESSICA B. RIBEIRO



Twitter?

Coloqui entre numa comunidade de Facs (?) para contar do jogo. "eu sei que o grupo está parado..."



Teriam as perguntitas?
evidencia a bissexualidade só na paleta de cores do não-lugar
escrever "bissexual" na cena pós créditos, p/ definir como uma pessoa não LGBT vai entender? Vai ter sentido?

APÊNDICE 7 - Desenhos dos Labirintos, vista superior

