

LGBT representativeness in an animated short-film

Representatividade LGBT em curta-metragem animado

Alexia Silva da Silveira Araujo

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Monica Stein

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Abstract

The following article discusses the production of an animated short film with an LGBT theme. It explores the reasons that justify the production of a short film that promotes the representation of this community, as well as accompanying the full production of an animated short film, from pre-production, production, to post-production. The objective of this project is to show social benefits to the society behind the representation of a minority, through an animated film work. For the conception of this project, the author developed a narrative that focuses on LGBT representativeness using a production methodology for the realization of the short film.

Keywords: Animation, LGBT representativeness, Audiovisual, LGBT community, Short-film.

Introdução

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

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

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

Cada vez mais a animação se populariza entre pessoas de todas as idades, e essa é uma boa

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

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

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

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

Desenvolvimento

A representatividade LGBT em animações tomou força nos últimos anos, se compararmos ao fim do século 20, onde essa representatividade era quase nula no ocidente. De acordo com Carvalho (2017, p 40), “até 1990 toda e qualquer representação de grupos LGBT em animações ficava no pensamento do indivíduo. Nunca tendo um objetivo claro de debater o tema ou afirmar a existência desse grupo”.

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

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

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



Figura 1 – Ruby e Safira – Cartoon Network

Embora a comunidade LGBT esteja em ascensão no quesito de representatividade no audiovisual, o público ainda questiona e critica quando algum personagem da comunidade aparece, principalmente quando é em uma animação. O conteúdo infantil é muito controlado por valores conservadores que ditam o que é ou não adequado para o público jovem, e isso inclui mostrar ou não personagens LGBT nos desenhos animados. Com essa imposição do que seria certo ou errado de acordo com a maior parte da população ou de quem os representa (Estado), minorias acabam sendo marginalizadas e expostas a doenças emocionais e que, conseqüentemente, acabam afetando a sociedade de alguma forma. Segundo Mizutani (2012, p 138 apud TAYLOR, 1994. p 36), “a recusa ao reconhecimento pode infringir danos àqueles a quem se nega, e a projeção de uma imagem inferiorizada ou humilhante sobre o outro pode até mesmo causar distorção e opressão, na extensão da imagem internalizada”. Ainda seguindo Mizutani (2012, p 138 apud ALVES, 2001 p. 10), “além disso, deixar de reconhecer as diferenças e especificidades é “não só negar os direitos à cidadania, mas negar-lhes a própria condição humana”.

As primeiras produções que buscaram representar a comunidade LGBT e obtiveram sucesso vieram do Oriente, com os populares animes. Apesar de ser considerada uma cultura predominantemente machista, personagens LGBT eram representados com mais frequência na cultura japonesa. De acordo com Sato (1997, p. 199), “o padrão de beleza

tradicional japonês é um só”, fazendo com que “um homem tido por belo não seja tão diferente de uma mulher”. Já no Ocidente, a representação da beleza é mais comumente associada à figura feminina. No Japão, ambos os sexos eram representados com maquiagem e quimono, sendo distinguidos apenas pelo corte de cabelo. Isso, de certa forma, facilitou a representação de pessoas da comunidade LGBT em animações, visto que no Oriente é cultural a igualdade de representação da beleza entre os sexos feminino e masculino.

Com a popularidade dos animes no Ocidente, ficou mais fácil a introdução dessa representação em desenhos animados originalmente ocidentais. Alguns exemplos de desenhos animados com representatividade LGBT foram: *Sailor Moon*, *O Incrível Mundo de Gumball* e *Steven Universo*. Em *Sailor Moon*, desenho japonês, as personagens *Sailor Uranus* e *Sailor Neptune* formam originalmente um casal homoafetivo. Mas em alguns países como França, Polônia, Itália e Estados Unidos retrataram a relação como sendo apenas amigos. Na Rússia, inclusive, a personagem *Sailor Uranus* foi reescrita como homem e contrataram um ator masculino para dublar a personagem. No caso do desenho *O Incrível Mundo de Gumball*, em 2011, a Austrália e Nova Zelândia censuraram um episódio em que os dois personagens principais se beijavam. No desenho *Steven Universo*, as emissoras do Reino Unido editaram, em 2016, um episódio em que as personagens Pearl e Quartz dançavam uma música romântica. Em nota, a Cartoon Network disse que “a versão ligeiramente editada é mais confortável para as crianças locais e seus pais”.

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

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

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

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

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

O acesso a outras perspectivas, de acordo com Santos (2011, p. 543), “[...] seja ela hegemônica ou contra-hegemônica, reforça, paradoxalmente, na impossibilidade do mesmo, o sentido da identidade”. Percebe-se a importância de representar as diferenças nos diversos meios de comunicação, principalmente quando é voltado para um público mais jovem, cujo tem a necessidade de pertencimento e inclusão em algum grupo social. As animações, em um efeito de globalização, podem alcançar culturas diferentes, facilitando que em determinados lugares grupos marginalizados possam ascender e reivindicar direitos, desde que se descubram como parte de um movimento ou grupo social.

Com a diversidade sendo apresentada ao público jovem, a geração que ali presencia as outras formas de ser pode criar um respeito e uma aceitação com pessoas dessa comunidade, que vivem de outras formas e tem outra realidade. Quando o preconceito enraizado na sociedade é combatido desde a infância, ele se torna mais difícil de ser reproduzido na fase adulta. Ou seja, quanto mais representatividade tiver em animações (que alcançam boa parte do público jovem), maior será a aceitação do “diferente”, e maior será a chance da sociedade deixar para trás ideias conservadoras e preconceituosas. Para Rios (2014, p. 16-17), os desenhos animados influenciam nos valores dos mais jovens. Eles podem aprender que pessoas diferentes merecem respeito e que a discriminação machuca o outro. Quando o jovem aprende isso, ele pode levar para a vida adulta o valor de respeitar a diversidade.

Acompanhando uma linha do tempo, pode-se perceber que o anime *Sailor Moon* abriu portas para animações ocidentais no quesito representatividade LGBT. Depois do seu lançamento em países do Ocidente, outras animações foram adotando a representatividade (mesmo que muitos anos depois). Vale salientar que a representatividade não está só em um beijo LGBT, mas sim em todo um contexto que valida a existência de um personagem LGBT e mostra a sua realidade através de suas vivências.

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

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

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

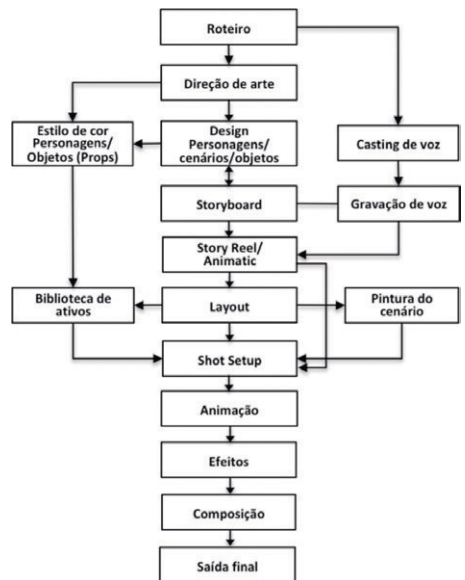


Figura 2 – Processo de Produção – Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi Producing Animation (2011)

Pré-produção

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

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



Figura 3 – Painel Semântico do projeto – autora do projeto

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

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

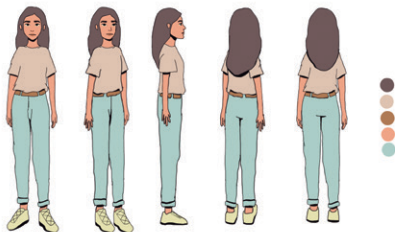


Figura 4 – Model Sheet da personagem Helena – autora do projeto

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

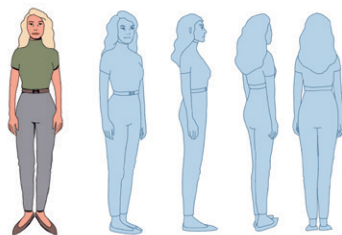


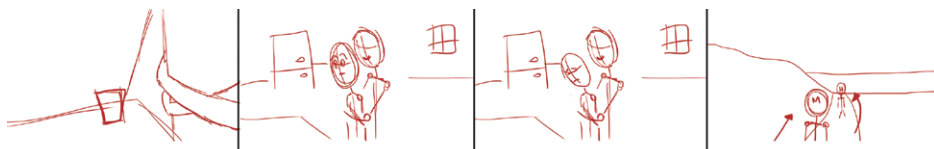
Figura 5 – Model Sheet da personagem Marília – autora do projeto

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



Figura 6 – *Concept Art* das personagens – autora do projeto

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



Cena 4
Helena repousa o copo sob a mesa e os braços de Marília a envolvem.

Cena 5
Helena fica surpresa com o abraço de Marília.

Cena 5
Helena se entristece.

Cena 6
Helena caminha por um campo. Marília a segue.

Figura 7 – *Storyboard* do projeto – autora do projeto

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

NUM	DESCRIÇÃO	STATUS
1	Introdução	Concluído
2	Primeira Cena	Em Progresso
3	Segunda Cena	Planejada
4	Terceira Cena	Planejada
5	Quarta Cena	Planejada
6	Quinta Cena	Planejada
7	Sexta Cena	Planejada
8	Sétima Cena	Planejada
9	Oitava Cena	Planejada
10	Finalização	Concluído

Figura 8 – Planilha do projeto – autora do projeto

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

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



Figura 10 – Cenário 03 antes e depois dos ajustes – autora do projeto

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



Figura 9 – Cenário 09 – autora do projeto

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



Figura 11 – *Colorscript* do projeto – autora do projeto

Produção

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

Rotoscopia é uma técnica de animação no qual se usa a imagem filmada como referência para criar os movimentos existentes na animação (SILVA, 2017). Ou seja, após a gravação em vídeo, é feito o desenho em cima dos *frames* capturados até que a animação

se forme. Para a produção foram feitas gravações com o auxílio de um celular e tripé. Após as cenas ficarem prontas, foi feita a animação em cima das cenas gravadas.



Figura 12 – Frame da gravação de uma cena – autora do projeto

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



Figura 13 – Processo de animação da cena 03 – autora do projeto

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

Pós-produção

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

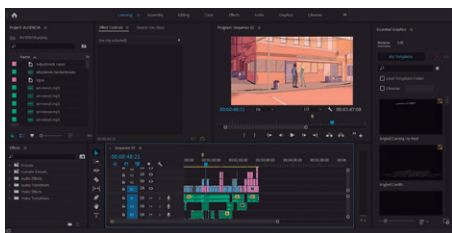


Figura 14 – Processo de pós-produção – autora do projeto

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

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

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

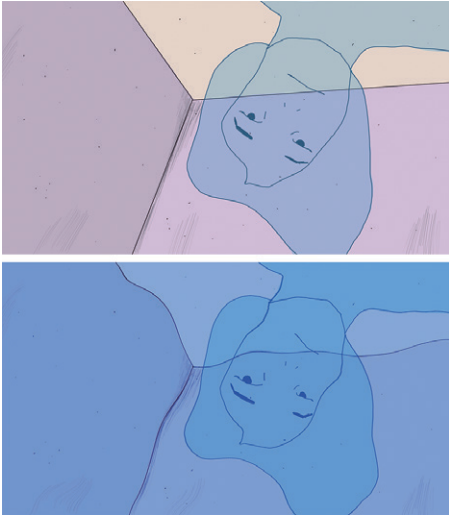


Figura 15 – Antes e depois da cena 17 editada – autora do projeto

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



Figura 16 – Antes e depois da cena 22 editada – autora do projeto

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

Foi um trabalho que durou quatro meses. A pré-produção foi crucial para definir toda a estética

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

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

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

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

Conclusão

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

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

O curta Ausência será enviado para festivais de animação, de cinema e festivais específicos da comunidade LGBT. O objetivo é encorajar as pessoas do meio audiovisual a produzirem conteúdo com representatividade cada vez mais, e também mostrar para o público que sim, ele pode se ver em personagens interessantes e pode ver suas histórias sendo contadas para além do que está acostumado.

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

Referências

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

Alves, José. Histórias em quadrinhos e educação infantil, 2001.

Carvalho, Breno R. C. Desenhos animados e suas representações de gênero: globalizando a tolerância e igualdade de gênero. 2017.

Dill-Shackleford, Karen E., Srividya Ramasubramanian, Elizabeth Behm-Morawitz, Erica Scharrer, Melinda C.R. Burgess and Dafna Lemish. 2017. Social group stories in the media and child development, *Pediatrics*, 140 (Supplement 2), S157- S161. EUA.

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

Perez, Lívia. 2017. Entrevista concedida a TV Brasil. <https://www.youtube.com/watch?v=UzyhgUGG4kc>. Acesso em 12 de novembro de 2020.

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

Rios, Nayara. A influência da sociedade multimidiática no comportamento infantil, 2014.

Santos, Boaventura, A Globalização e as Ciências Sociais. 4. ed. São Paulo, 2011.

Sato, Eiti. O papel estabilizador dos países periféricos na ordem internacional: percepções e perspectivas. 1997.

Seligman, Andrea, Bruno Vianna, Francisco Cesar Filho, Tata Amaral e Zita Carvalhosa. 1997. CD ROM *Trajétória do curta brasileiro, filmografia 1986-96*. São Paulo.

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

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