

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

Gabrielle dos Reis Lacerda

Para Atis: Estudos sobre a presença sáfica no audiovisual e na criação de jogos digitais inclusivos à comunidade

Gabrielle dos Reis Lacerda

Para Atis: Estudos sobre a presença sáfica no audiovisual e na criação de jogos digitais inclusivos à comunidade

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Bacharelado em
Artes Visuais da Universidade Federal de
Juiz de Fora como requisito à obtenção do
título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Prof. Dra. Leticia Perani Soares

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Lacerda , Gabrielle dos Reis.

Para Atis: : Estudos sobre a presença sáfica no audiovisual e na criação de jogos digitais inclusivos à comunidade / Gabrielle dos Reis Lacerda . -- 2024.

70 p. : il.

Orientadora: Leticia Perani Soares
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2024.

1. LGBTQIA+. 2. Representatividade Lésbica . 3. Audiovisual. 4. Videogames. 5. Concept Art . I. Soares , Leticia Perani , orient. II. Título.

Gabrielle dos Reis Lacerda

Para Atis: Sobre a metodologia para o desenvolvimento de jogos digitais inclusivos
à comunidade sáfica

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Bacharelado em
Artes Visuais da Universidade Federal de
Juiz de Fora como requisito à obtenção do
título de Bacharel em Artes Visuais.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Letícia Perani Soares
Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Annelise Nani da Fonseca
Universidade Federal de Juiz de Fora

Profa. Dra. Eliane Bettocchi Godinho
Universidade Federal de Juiz de Fora

*Aos meus pais, Iraci e Jacy,
que trabalharam incansavelmente de
sol a sol, para que eu pudesse
estudar no conforto da sombra.*

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, à minha orientadora Profa. Dra. Letícia Perani Soares, por ter confiado em minha pessoa e no meu potencial quando eu era apenas uma caloura, guiando meu caminho dentro da universidade com diversas oportunidades de me desenvolver como artista e pesquisadora, não só como professora mas também como amiga querida.

A membro da Comissão Examinadora, Profa. Annelise Nani da Fonseca, que com bom disposição aceitou o pedido para compor esta banca, sempre muito atenciosa e dedicada a sua área de domínio, ajudou-me a encontrar a paixão pela pesquisa no âmbito acadêmico.

A membro da Comissão Examinadora, a Profa. Dra. Eliane Bettocchi Godinho, a qual tenho profunda gratidão por todo o ensinamento, não apenas acadêmico profissional mas também nos caminhos pessoais da vida, a terei sempre como uma inspiração no meu caminho artístico.

Aos meus pais, Jacy e Iraci, que nunca questionaram e sempre foram de profundo e constante apoio às minhas escolhas acadêmicas e profissionais, obrigada por terem me dado uma chance de tentar, e por terem me educado como uma pessoa digna, honesta e paciente.

A todos os amigos e professores que passaram por meu caminho nos últimos anos, guardo estes encontros no meu coração, não só os momentos de seriedade e de estudo, mas também todas as risadas e piadas, seria impossível chegar até o final desta etapa da jornada sem vocês, obrigada por tudo.

Por último, mas não menos importante, um agradecimento ao roteirista da série da CW, *The 100*, Jason Rothenberg, que em 2016 teve a brilhante ideia de matar a personagem Lexa na série e mudou a trajetória da minha vida para sempre. Sem o seu cinismo eu jamais teria voltado meus olhos a desenvolver trabalhos para sáficas, pois até então eu não tinha notado como minhas irmãs e eu éramos prejudicadas por produtores criativos como senhor. Obrigada por pavimentar o caminho pelo qual pude encontrar minha arte.

“Eu asseguro que no futuro alguém se lembrará de nós.” (Safo)

RESUMO

O presente trabalho aborda de maneira teórico-prática as questões que envolvem a representação sáfica e de personagens LGBTQIA+ num geral envolvendo o mercado audiovisual e videogames. Além do viés teórico, o trabalho propõe o uso do material referencial para o desenvolvimento de uma metodologia para personagens sáficas para o projeto de um videogame do gênero *Visual Novel*, documentando o processo de desenvolvimento de forma abrangente.

Palavras-chave: LGBTQIA+, Videogames, Representatividade, Ilustração, Concept Art.

ABSTRACT

The present study provides a theoretical and practical exploration of the questions that surround the sapphic representation in media and LGBTQIA+ characters in general involving both the audiovisual and video games market. Beyond the theoretical bias, this study proposes the use of reference material aiming the development of a methodology for creation of sapphic characters in a video game *Visual Novel* prototype, documenting the process of developing in a comprehensive way.

Keywords: LGBTQIA+, Video Games, Representation, Illustration, Concept Art.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – A avaliação de <i>The Last of Us Part II</i> no Metacritic.....	17
Figura 2 – <i>Celeste</i> (2018).....	18
Figura 3 – <i>Gris</i> (Nomada Studio, Devolver Digital, 2018)	20
Figura 4 – <i>Ace Attorney</i> (Capcom, 2001).....	21
Figura 5 – <i>Danganronpa: Trigger Happy Havoc</i> (2010).....	22
Figura 6 – Rin, um dos interesses românticos de <i>Katawa Shoujo</i> (2012).....	23
Figura 7 – <i>We Know the Devil</i> (2015)	24
Figura 8 – <i>Dream Daddy: A Dad Dating Simulator</i> (2017).....	25
Figura 9 – <i>Orange is the New Black</i> (2013).....	27
Figura 10 – Cartas de leitores do 'Estadão' falando sobre a novela 'Torre de Babel' em 1998	29
Figura 11 – Maria-sama Ga Miteru (2004)	31
Figura 12 – Gap: The Series	32
Figura 13 – O primeiro encontro de Michelle e Sam.....	34
Figura 14 – <i>A Summer's End - Hong Kong 1986</i> (2020).....	35
Figura 15 – Cena de <i>Summer's End</i> situada na cidade de Sai Kung.....	36
Figura 16 – <i>Signalis</i> (2022)	38
Figura 17 – Jogabilidade de <i>Signalis</i>	39
Figura 18 – Elster e Ariane (<i>Signalis</i> , 2022).....	40
Figura 19 – <i>Critical Role</i> (2023)	41
Figura 20 – Painel de Criação de Personagem em <i>Baldur's Gate 3</i> (2023)	43
Figura 21 – Romance com Minthara, uma das companhias, <i>Baldur's Gate 3</i> (2023).....	44
Figura 22 – As capas individuais da trilogia <i>Rua do Medo</i> (2021).....	47
Figura 23 – <i>Ghostface</i> , o principal antagonista de <i>Pânico</i>	49
Figura 24 – <i>Rituals in the Dark</i> (2020).....	50
Figura 25 – Painel Semântico.....	51
Figura 26 – <i>Ligadas pelo Desejo</i> (1996).....	52
Figura 27 – Design Blair	53
Figura 28 - <i>Nunca Fui Santa</i> (1999).....	54
Figura 29 - Design Aubrey	55

Figura 30 - Rue e Jules, <i>Euphoria</i> (2019)	56
Figura 31 - Design Emma	57
Figura 32 - Alice Oseman, autora de <i>Heartstopper</i> (2016), respondendo perguntas no <i>Tapas</i> (2017)	57
Figura 33 - <i>Sunstone</i> (2011)	58
Figura 34 - Design Annalyn	58
Figura 35 - Pôster de <i>Imagine Me & You</i> (2005)	59
Figura 36 - Design Imani	61

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. Videogames; a evolução natural dos jogos analógicos	18
2.1 <i>Visual Novel</i> ; o encontro entre videogame e literatura	19
2.2 O cenário <i>gaymer</i> , a expressão da comunidade em videogames	22
2.3 <i>Dead Lesbian Syndrome</i> , a opressão das sáficas no audiovisual e o mercado do <i>GL</i>	25
2.4 Estudo de Caso: <i>A Summer's End - Hong Kong 1986</i> (<i>Oracle and Bone</i> , 2020)	31
2.5 Estudo de Caso: <i>Signalis</i> (<i>rose-engine games</i> , 2022).....	34
2.6 Estudo de Caso: <i>Baldur's Gate 3</i> (<i>Larian Studios</i> , 2023).....	41
3. O PROJETO AUTORAL: Para <i>Atis</i> , um protótipo de visual novel sáfica	45
3.1 Introdução.....	45
3.2 Escolha do tema e conceito do jogo.....	45
3.3 Pesquisa de referências e similares.....	47
3.4 Resultado Final.....	50
4. CONCLUSÃO	58
REFERÊNCIAS	61

1. INTRODUÇÃO

Não é segredo para ninguém que nas últimas décadas a indústria dos videogames, não apenas no Brasil, mas mundialmente, segue em uma constante crescente. De acordo com o jornal brasileiro Folha de São Paulo, a indústria extremamente aquecida, teve a estimativa de movimentar cerca de 196,8 bilhões de reais no ano de 2022. (ROCHA, 2022)

Entretanto, a marginalização de minorias infelizmente não é uma exceção ao desenvolvimento de jogos digitais, onde existe um cenário propenso a diversos preconceitos, como homofobia e misoginia. De acordo com a pesquisa realizada pela Game Brasil (2016), já se apontava aproximadamente 52% do público entrevistado que alegava consumir videogames periodicamente, se identificavam como mulheres.

Em paralelo a isto, em pesquisa de campo realizada pelas pesquisadoras da UFMS, Aline Chancaré Garcia Gasoto e Telma Romilda Duarte Vaz, em seu artigo A MULHER GAMER: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais, aponta em gráfico que quando questionados sobre o recebimento de ofensas nos jogos por conta do machismo, os resultados são bem significativos. Os dados mostram que 223 (25,31%) meninas responderam que não foram ofendidas, enquanto 662 (74,69%) responderam que sim, demonstrando que, independente de serem uma maioria, mulheres ainda estão suscetíveis a este tipo de agressão no meio digital.

Aprofundando o argumento, KURTZ (2019) trabalha com a definição de violência simbólica e discursiva, além da amostra de poder opressivo como central ferramenta utilizada por misóginos em um ambiente de jogo online. Utilizando de exemplo estudos acima de partidas analisadas de *DOTA 2* e *League of Legends*, a autora apresenta o conceito de atos tóxicos e antijogo dentro das partidas, denominados como *griefing*, que podem se expressar desde de violência verbal direta, como também deboche e manipulação de regras e ações no jogo propositalmente para desmoralizar o companheiro de time, prejudicando o desempenho e conseqüentemente reduzindo drasticamente as chances de vitória de uma partida. Infelizmente, como apresentado também em certo momento da tese, também observamos esta violência ser replicada até pelas próprias mulheres jogadoras objetos de estudo, replicando ofensas misóginas contra as próprias

personagens utilizadas com termos ofensivos, agregando um pouco ao ideal de como uma resposta de sobrevivência á violência é justamente igualar seu comportamento ao agressor.

Dito isto, consideramos que o cenário é propenso à rejeição e agressão quando se trata de um grupo muito vocal conservador, porém não necessariamente dominante. Dentro da indústria *mainstream*, onde se produzem o que chamados de jogos AAA, ou *Triple A*, pequenos passos têm sido dados dentro da representatividade feminina e também sáfica nas últimas décadas, com menção honrosa a Ellie Williams, protagonista do vencedor do *The Game Awards* de 2020 como *Game of the Year* ou Jogo do Ano, *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), que é lésbica.

Porém, é inegável que ainda há certo receio dentro da apresentação ao público e oportunidades dessas histórias serem contadas sem uma grande rejeição externa. Utilizando o próprio *The Last of Us* como exemplo, onde o protagonismo de Ellie na sequência, substituindo o protagonista masculino Joel, do primeiro jogo, além do fato dela se apresentar na sequência em um relacionamento romântico com a personagem Dinah, foi causador de um grande rebuliço entre o público em seu lançamento, coisa que não impediu a aclamação da crítica.

No lançamento do jogo, jogadores em uma ação não coordenada poucas horas após o jogo ser liberado nas plataformas iniciaram o que chamamos de *Review Bombing*, procedimento que consiste em um grupo de usuários “atacar” o setor de avaliação de usuários de um certo produto, com a intenção de prejudicar as vendas, popularidade, um serviço ou companhia.

Em matéria pela Kotaku sobre o assunto, mesmo que os motivos exatos para que o *Review Bombing* ocorra sejam diversos, como problemas mecânicos no jogo em si ou discordâncias ideológicas fortes com o criador, existe uma singela coerência no seu objetivo; o ato é um método eficiente para chamar a atenção, seja da mídia especializada, do público ou até mesmo dos próprios desenvolvedores. No caso da matéria, o autor trabalha com *Review Bombings* realizados na plataforma distribuidora de jogos digitais *Steam*, onde as ditas críticas ficam registradas na página inicial dedicada ao jogo, demonstrando que se a resposta do público foi negativa ou positiva. (GRAYSON, 2017)

No exemplo de *The Last of Us 2*, poucas horas após o lançamento do jogo na plataforma *Playstation* no dia 19 de junho de 2020, o site *Metacritic*, que é uma

gigantesca biblioteca crítica, contendo avaliações de livros, filmes, CDs, videogames, etc., foi bombardeado com avaliações negativas para o jogo. Imediatamente ocorreu uma grande discordância, pois enquanto as notas da crítica especializada nadavam entre o 90 e 95, as do público geral beirava dos 30 aos 40 pontos.

Figura 1 - A avaliação de *The Last of Us Part II* no Metacritic



Fonte: Metacritic (2020)

Considerando que *The Last of Us 2* possui o tempo de duração médio de sua campanha entre 25 e 30 horas, parecia altamente improvável que em menos de um único dia mais de 5000 usuários tenham finalizado sua jornada e tido opiniões tão negativas. Em pouco mais de 48 horas, o número se expandiu para 38 mil, o que em contexto é número extremamente inflado, já que o primeiro jogo da série, lançado em 2013, possuía o total de aproximadamente 9000 críticas, enquanto o lançamento mais popular de todos os tempos da plataforma, *Grand Theft Auto V*, também de 2013, possuía apenas aproximadamente 20 mil críticas cadastradas (TASSI, 2020).

Quando se põe em consideração, entretanto, que *The Last of Us 2* recebeu uma imediata resistência dos jogadores nos primeiros trailers ao demonstrar que Ellie, agora assumidamente lésbica e em um relacionamento com outra mulher, e também Abby, uma misteriosa nova personagem que busca vingança contra Joel, o

protagonista do primeiro jogo, este ataque do público ganha forma e sentido além de qualquer desgosto em relação às questões mecânicas ou talvez de roteiro, infelizmente.

Em paralelo, fora do que consideramos *mainstream*, o cenário *indie* tem proposto uma quantidade variada de jogos digitais de sucesso, com narrativas, personagens e equipes compostas com uma grande variedade dentro da comunidade LGBTQIA+, como por exemplo *Celeste* (*Maddy Makes Games, Extremely OK Games Ltd.*, 2018), que levou o prêmio de Melhor Jogo *Indie* no *The Game Awards* de 2018.

Celeste conta a história da jovem Madeline, que parte em aventura para escalar o Monte Celeste, em sua jornada ela recebe a ajuda de Theo, um viajante da distante terra de Seattle, enquanto é antagonizada por uma *doppelganger* chamada de Badeline. *Celeste* eventualmente se tornou um pilar de referência em jogos LGBTQIA+, entretanto não foi da intenção inicial tanto da equipe quanto da criadora, pois a decisão de fazer a protagonista Madeline ser uma menina transgênero veio mais a frente, junto com a autodescoberta da própria criadora do projeto, Maddy Thorson.

Figura 2 - Celeste (2018)



Fonte: What Culture (2018)

Acima de tudo, é importante destacar que *Celeste* é uma história sobre saúde mental, sobre renovação e encarar o desafio de escalar a montanha, não se trata exclusivamente de uma experiência transgênero, mesmo que ressoe com indivíduos que façam parte da comunidade. (BAILEY 2023)

Em entrevista para *IGN*, Thorson menciona com certo pessimismo a questão de representatividade no cenário dos videogames, sobre a perpetuação de estereótipos negativos e como é altamente improvável que tenhamos a presença de pessoas LGBTQIA+ em grandes empresas liderando projetos AAA e fazendo narrativas propriamente voltadas à comunidade.

Eu acredito que a verdadeira representatividade, virá apenas de jogos *indie*. Você não vai conseguir um jogo escrito de uma perspectiva trans da *Blizzard* ou seja lá quem for. Simplesmente não vai acontecer. Eles vão fazer seu personagem cota transgênero e parar de reproduzir estereótipos negativos, e eu acho que isto é o melhor que podemos esperar. (IGN, 2023).

Mesmo com o olhar razoavelmente pessimista, é inegável que existe potencial bruto neste cenário de produção, após o lançamento da expansão *Farewell, Celeste* alcançou 1 milhão de cópias vendidas e inúmeras premiações no ano de seu lançamento, tendo uma narrativa sensível que alcançou muitos corações. (MARKS, 2020)

Tendo em consideração o que foi dito até então, qual é o local dos artistas e desenvolvedores membros da comunidade LGBTQIA+, em especial sáfica, dentro da indústria, quais são as ferramentas que podem ser utilizadas para amplificar estas vozes e como se trata o desenvolvimento de um projeto voltado diretamente em agraciar este membros deste grupo?

A proposta deste projeto é criar estudos de caso sobre videogames que tenham tido importância em especial no meio sáfico dos últimos anos, assim como argumentar em relação à ausência de material voltado à comunidade sáfica em um espaço já encontrado com certa limitação ao público LGBTQIA+ em geral. Baseado no que foi apresentado venho com meu projeto de criação de personagens e de um protótipo de jogo.

2. Videogames; a evolução natural dos jogos analógicos

Em princípio, vamos retornar inicialmente aos conceitos básicos, do que se trata a premissa do termo jogo. De acordo com o holandês Huizinga, em sua obra *Homo Ludens*, jogo se define como

atividade ou ocupação voluntária executada dentro de certos limites fixos de tempo e espaço, de acordo com regras livremente aceitas, mas absolutamente restritivas, que tenha seu fim em si mesma e que se faça acompanhar de um sentimento de tensão, alegria e da consciência de que ela difere da vida cotidiana (Homo Ludens, p. 33).

No meado da Guerra Fria, surgiram os primeiros protótipos do que viriam a se tornar os princípios dos jogos digitais e dos videogames, em especial o *Atari*, criado por Nolan Bushnell, que faz uma afirmação que é o ponto central deste trabalho: no documentário *A Era do Videogame* (2007), Bushnell comenta que jogos são uma forma complexa e poderosa de arte e trazem consigo cultura e criatividade.

Figura 3 - Gris (Nomada Studio, Devolver Digital, 2018)



Fonte: This is Colossal, 2018

Em relação a isso, podemos mencionar também Assis (2006), em seu livro *Artes do Videogames*, que menciona o fato que videogames são expressões artísticas, podendo conter narrativa, um roteiro e outros elementos característicos do cinema, nas últimas décadas até mesmo utilizando da tecnologia *motion capture* para incluir grandes estrelas hollywoodianas como protagonistas de epopeias digitais. Entretanto, estes jogos cinematográficos não são o tópico para a pesquisa, mas sim um outro gênero que se assemelha e ao mesmo tempo torna-se uma contraparte, a *Visual Novel*.

Figura 4 - Ace Attorney (Capcom, 2001)



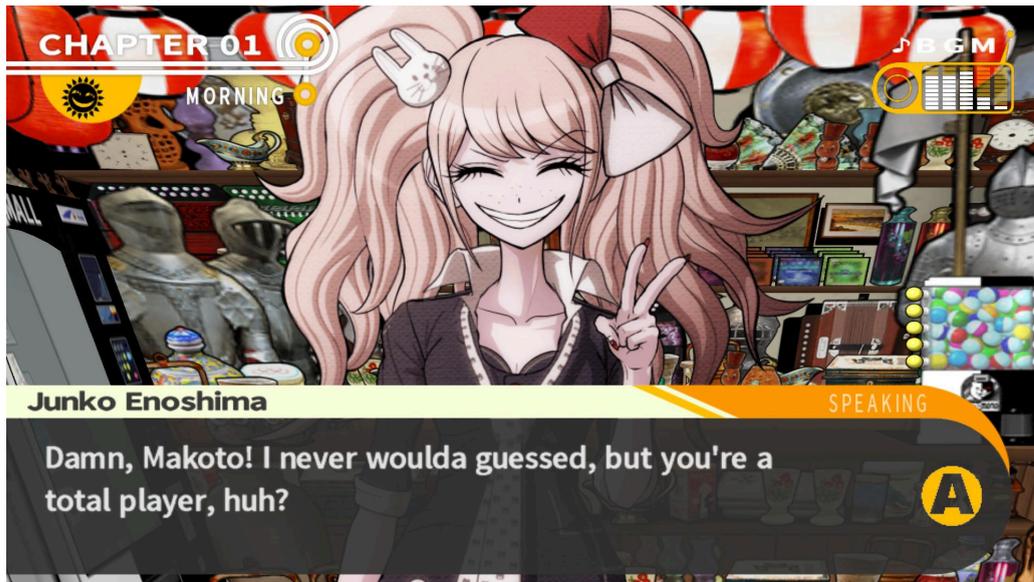
Fonte: Capcom

2.1 Visual Novel, o encontro entre videogame e literatura

Lebowitz e Klug (2011) definem *Visual Novel*, ou Romance Visual, como forma de ficção digital interativa, podendo ou não ser desenvolvida no formato de jogo digital. O grande diferencial deste gênero encontra-se na presença mínima do gameplay propriamente dito, que é limitado geralmente em clicar para prosseguir no próximo trecho do texto, enquanto é acompanhado por texto, gráficos e sons, tornando a experiência basicamente similar a uma leitura de livro ilustrado.

Extremamente popular no mercado oriental, são uma ferramenta narrativa de sucesso, possuindo um público entusiasta de peso, citando por exemplo a franquia *Danganronpa* (Spike Chunsoft, Inc. 2010), que estourou a bolha no Japão e tornou-se um sucesso internacional, tendo em 2021 alcançado a marca de mais de 5 milhões de cópias vendidas após 8 jogos. (SPIKE CHUNSOFT, INC. 2021)

Figura 5 - Danganronpa: Trigger Happy Havoc (2010)



Fonte: Spike Chunsoft, Inc.

Outra característica relevante é que são material base para obras que foram adaptadas para outras mídias com sucesso, por exemplo, como *Fate/stay Night* (Type-Moon, 2004) que após o sucesso da Visual Novel recebeu adaptações para Light Novel, Mangá e Anime. A série *Umineko no Naku Koro Ni* (07th Expansion, 2007) é uma menção interessante ao trabalho, sendo uma obra dividida em oito jogos em formato episódico a série possui o número expressivo de 1,307,026 palavras, a título de curiosidade comparativa, Guerra e Paz (1867), obra prima do russo Liev Tolstói, possui “apenas” aproximadamente 560,000 palavras.

As *Visual Novels* nos últimos anos têm ganhado tração no mercado ocidental também, inclusive com o desenvolvimento de projetos independentes que receberam boa recepção da crítica e do público, como *Doki Doki Literature Club!* (Team Salvato, Dan Salvato LLC 2017) uma história interativa que manipula diretamente o hardware dos jogadores, trabalhando com a quebra de quarta parede, e também *Katawa Shoujo* (Four Leaf Studios, 2012), um simulador de romance onde todos os interesses românticos do protagonista são algum tipo de jovem garota PCD, em uma escola voltada para alunos de necessidades especiais, onde o protagonista recém diagnosticado com um tipo de arritmia cardíaca grave acaba de se matricular.

Figura 6 - Rin, um dos interesses românticos de *Katawa Shoujo* (2012)



Fonte: Four Leaf Studios

Aprofundando um pouco sobre *Katawa Shoujo*, o jogo se trata de um subgênero específico que se trata do simulador de romance, ou no original *dating simulator*. Utilizando da característica de *Visual Novel* de poderem ser histórias ramificadas, com múltiplos finais, onde o jogador seleciona sua rota por escolhas interativas, o *dating simulator* utiliza desta ferramenta para que se selecione um pretendente romântico com sua história individual de acordo com a preferência de quem joga, oferecendo assim diversas possibilidades, interações e consequentemente enriquecendo o fator de *replay*.

Utilizando o jogo coreano *Mystic Messenger* (Cheritz, 2016) como exemplo, o jogador em controle da protagonista possui 7 possíveis interesses amorosos para se relacionar individualmente, cada um desses possuindo 7 finais individuais que variam entre Normal, Bom e Ruim, além da existência de 5 finais adicionais sem personagem alinhado, causados por erros na escolha do jogador, considerados finais “ruins”, fazendo que um jogador completacionista tenha que completar a história 54 vezes para tê-la lido por completo.

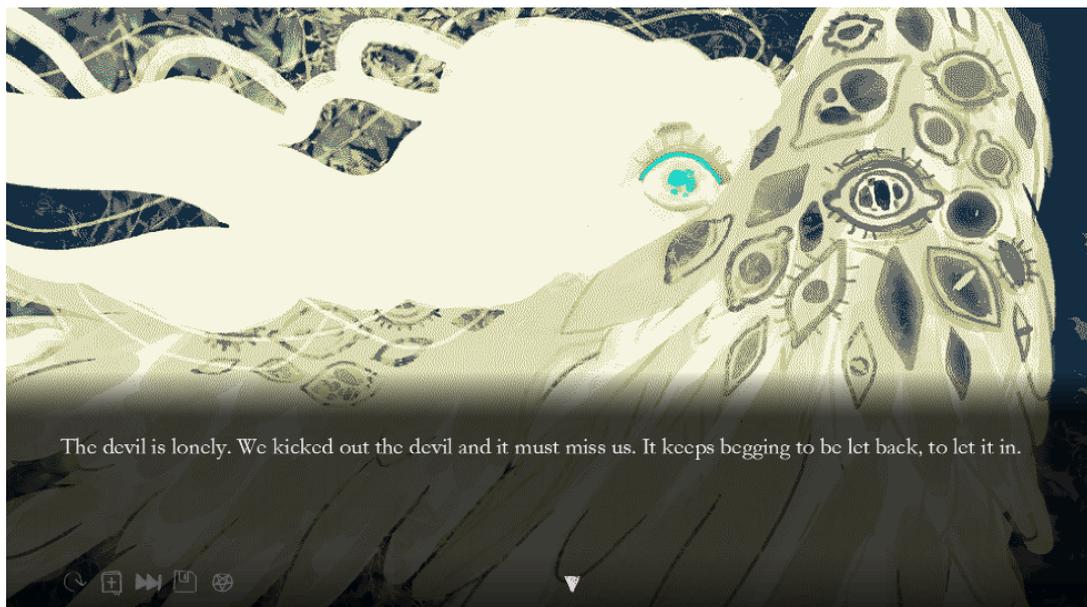
2.2 O cenário *gaymer*; a expressão da comunidade em videogames

Quando se trata de desenvolver um projeto catalogado como uma obra LGBTQIA+, especialmente quando no papel de criador também encontra-se uma

pessoa da comunidade existe uma grande ânsia em não apenas designar o projeto como âncora para pertencimento, assim como também repaginar sua própria verdade autobiográfica.

Em *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games* (2020), Ruberg entrevista Aevee Bee, desenvolvedora dos aclamados projetos *We Know the Devil* e *Heaven Will Be Mine*, ambos jogos com uma narrativa carregada e voltadas a gênero e sexualidade num cenário de horror distópico. Em *We Know the Devil* (Date Nightos, 2015), o trio de protagonistas encontra diferentes resoluções para suas desventuras em um acampamento de verão religioso onde são aterrorizados pela ameaça de um demônio, tudo enquanto os horrores da juventude, autodescoberta e atração batem à porta simultaneamente.

Figura 7 - *We Know the Devil* (2015)



Fonte: Date Nightos

Neste jogo, um dos três personagens, ou o trio dependendo de suas escolhas, escutam o sussurro do diabo em seu ouvido e cedem à possessão tornando-se a própria criatura. Bee, principal mente criativa por trás de *We Know the Devil*, é uma mulher transexual e em comentário à Ruberg, ela menciona que toda a transformação do protagonista também passa uma mensagem ambivalente sobre poder e simultaneamente ao horror de que ao se entender como uma pessoa

transgênero se fez ver como uma monstruosidade, e que cabe a escolha de rejeitar ao abraçar esta dita monstruosidade.

Tendo o indivíduo LGBTQIA+ como artista, é imediata a questão de estar à margem, logo dada a oportunidade de expressão artística, é inevitável que a narrativa ou a produção encontre estas singularidades que entreguem anseios não tão únicos e ao mesmo tempo sutis desta presença *queer*. As condições para que estas minorias encontrem o cenário *mainstream* tem se tornado mais favoráveis nos últimos anos, porém esta tese se volta para conversar sobre o desenvolvimento de projetos independentes voltados à comunidade.

Dream Daddy: A Dad Dating Simulator (2017) é um simulador de romance desenvolvido por Game Grumps e escrito por Vernon Shaw e Leighton Gray, sendo um sucesso aclamado pela comunidade e pela crítica na época, sendo indicado à alguns prêmios relevantes como por exemplo *PC Game of the Year* no *The Golden Joystick Awards*. No jogo citado, o jogador cria um avatar personalizável com a orientação sexual e identidade de gênero desejada e escolhe um dos diversos interesses amorosos que possuem puramente a única semelhança de serem pais.

Figura 8 - Dream Daddy: A Dad Dating Simulator (2017)



Fonte: Game Grumps

Na época do seu lançamento, *Dream Daddy* foi elogiado por sua subversão dos conhecidos estereótipos negativos voltados à comunidade gay, assim como sua leveza e simplicidade. Em crítica do site especializado *Game Informer*, a jornalista

Elise Favis menciona também que o projeto é louvável por possuir um elenco de personagens que são reais e diversos, mesmo que nem sempre ele se aprofunde nos tópicos que envolvem a cultura *queer* propriamente dita.

Entretanto, ao mesmo tempo que encontramos projetos bem realizados e interessantes para a comunidade como um todo, existe um nó quando se trata de produções e personagens mulheres sáficas no audiovisual. No artigo *Queer Identities in Video Games: Data Visualization for a Quantitative Analysis of Representation* (2017), os autores apresentam uma pesquisa sobre a presença de personagens *queer* em jogos em questão quantitativa na janela de tempo do ano de 1985 até 2016. Obviamente, a predominância de personagens aquilianos é esperada, considerando a prevalência de personagens masculinos em relação à femininos, porém é importante ressaltar que os dados apresentam que personagens gays são a maioria, compondo 38% da representação, seguidos então por lésbicas e bissexuais, tendo respectivamente 21% e 20%. Enquanto personagens de gênero não conformativo, não binários e transgêneros são os menos representados, onde somados chegam ao número de 21% do banco de dados oferecido pelo *LGBT Video Game Archives* no momento da pesquisa.

Infelizmente, além da desvantagem em questão de quantidade, lésbicas e mulheres bissexuais encontram problemas também na qualidade de sua representatividade. Na literatura do século XIX surgiu o *trope*, ou recurso narrativo, nomeado de *Bury your Gays*, em tradução livre “Enterre seus Gays”, no qual em produções da época, casais LGBTQIA+ encontravam fins trágicos, ou então descobriam que sua atração pelo mesmo gênero não passava de um calor do momento, encontrando então felicidade nos braços de um romance heterossexual. Este recurso ganhou popularidade originalmente como forma de resistência dos autores gays da época para trabalhar sua sexualidade evitando quebrarem leis, ou caírem no mau gosto das autoridades ou do público.

Porém, esse recurso segue vivo nas produções audiovisuais recentes, sendo alvo de discussões frequentes com a linha tênue que é algo necessário a narrativa ou apenas uma ferramenta para espetacularizar o sofrimento de uma minoria. Hulan (2017), utiliza o termo relevante, que originalmente o recurso do *Bury your Gays*, recebeu também a alcunha *Dead Lesbian Syndrome*, em tradução livre “Síndrome da Lésbica Morta”, em razão da quantidade desproporcional de personagens lésbicas que são “vítimas” deste tropo.

2.3 *Dead Lesbian Syndrome*, a opressão das sáficas no audiovisual e o mercado do GL

Quando se fala da situação envolvendo a *Dead Lesbian Syndrome* é possível visualizar um padrão, envolvendo esta resistência, seja dos serviços de *streaming* ou dos canais de distribuição, onde além das exigências dracônicas para renovação de temporada, ainda é necessário lidar com a resistência do público em algumas situações.

A plataforma *Netflix* no princípio de sua ascensão estrondosa, teve muito destaque com a sua produção original *Orange is the New Black* (2013), baseado no relato autobiográfico da estadunidense Piper Chapman durante o período que passou como detenta na penitenciária feminina de Litchfield. A série conta dos anseios, da vida e dos dramas do cotidiano não apenas de Chapman, que se encontra num conflito romântico com sua ex-namorada e agora também detenta, Alex Vause, mas também de várias outras mulheres que cumprem suas penas na prisão.

Orange is the New Black teve 7 temporadas no período de 2013 à 2019, e foi encerrada com boas críticas do público, mesmo com alguns soluços no meio do processo, como a polêmica morte da personagem Poussey, que recentemente havia entrado em um relacionamento homoafetivo com a personagem Soso. Entretanto, este carinho e oportunidade com séries de protagonismo sáfico não foi mantido nos anos seguintes na *Netflix*, logo em 2020 a plataforma cancelou três de seus shows originais protagonizados por personagens sáficas, “*Atypical*”, “*I Am Not Okay With This*” e “*The Society*”. Estes cancelamentos ocorreram todos dentro de uma semana de distância entre cada um.

Figura 9 - *Orange is the New Black* (2013)



Fonte: *Netflix*

Em paralelo, esta questão não seguiu sendo apenas um embate com a *Netflix*, mas também com outras plataformas. Em 2022, *The Wilds*, da *Prime Video*, *Gentleman Jack* da *HBO* e até mesmo o filme da heroína *Batgirl*, da *Warner Bros.* foram cancelados sem grandes justificativas plausíveis. (MAYO, 2023)

Quando se observa o panorama geral, Waggner (2017), em artigo sobre o tema, apresenta que, de 35 personagens sáficas dentro da temporada televisiva que cobria o período de 2015-2016, 10 morreram em decisões escritas dentro de suas respectivas séries. Assim como o número expressivo de personagens sáficas mortas desde 1976, totalizando por volta de 166 personagens no total. Dentre estas, encontram-se Rafaela e Leila, personagens interpretadas por Silvia Pfeifer e Christiane Torloni, na telenovela brasileira *Torre de Babel* (Rede Globo, 1998-1999).

Em entrevista à Revista Gama em matéria sobre a Representatividade LGBTQIA+ nas Novelas Brasileiras, a jornalista e doutora Fernanda Nascimento em Ciências Humanas na área de Estudos de Gênero pela UFSC aponta que;

O entretenimento é o local do embate social (...) A emissora que exhibe o folhetim é tensionada por um público que não é homogêneo e que também é formado por segmentos conservadores. Nada garante que o que a gente conquistou até agora vá se manter. É um eterno embate, um enfrentamento constante. (Revista Gama, 2024)

E assim se apresenta o caso da novela *Torre de Babel*, que trouxe um debate ao público em 1998 sobre homofobia, mesmo que, no caso, tenha terminado em tragédia. No roteiro original, era planejado que apenas a personagem interpretada por Torloni morreria no que se tornou a icônica explosão do Shopping Tropical Tower, o que eventualmente daria espaço para um arco onde, após o luto, sua amante encontraria um novo amor, entretanto a resistência do público causou esta mudança no roteiro, levando a morte de ambas no acidente e causando um embate entre o público conservador e o público que apontou a decisão como homofóbica.

Figura 10 - Cartas de leitores do 'Estadão' falando sobre a novela 'Torre de Babel' em 1998

HOMOSSEXUAIS

A novela *Torre de Babel* pode até ter exagerado na violência e nas cenas de sexo, mas com o casal homossexual Leila e Rafaela, não. Por isso, espero que o autor mude de idéia e não as mate, pois as duas estão dando a oportunidade para as pessoas notar que ser diferente não é errado.

Carolina Pires, Bauru, SP

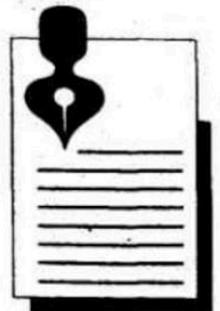
BABEL

Queremos protestar contra as mudanças que ocorreram em *Torre de Babel*. Estamos decepcionadas com o autor, que cedeu ao preconceito e à homofobia. Personagens masculinos podem ser homossexuais e ter final feliz, mas as mulheres são eliminadas. Silvio de Abreu não correspondeu às expectativas que criou no público homossexual feminino.

**Adriana Moreira e
Mariângela Lopes,
Esteio, RS**

Estou decepcionado com os rumos de *Torre de Babel*. Antes de estrear criou-se a maior expectativa. Mas a novela foi pelos ares no dia explosão, quando o autor matou os personagens mais polêmicos. Matou o drogado, sem mostrar como uma pessoa pode libertar-se das drogas e matou a melhor atriz da novela, Christiane Torloni, que deu show em suas cenas. Agora tudo vai virar *Por Amor*.

**Rodrigo
Guidotti,**



Fonte: Acervo Estadão

Do outro lado do mundo, no Japão, um gênero específico de obras surgiu no século XX, voltado para representar relacionamentos entre mulheres sáficas, que veio a ser chamado de *Yuri*, do japonês, lírio, englobando qualquer tipo de mídia japonesa que venha a se tratar do tópico. A pesquisadora e mestre em biblioteconomia Erica Friedman, define o gênero Yuri como;

Yuri pode descrever qualquer *anime* ou *mangá* (ou qualquer outro tipo de série derivada, por exemplo, *fan fiction*, filme, etc.) que mostre intensa conexão emocional, amor romântico, ou desejo físico entre mulheres. Yuri não é um gênero contido por gênero ou idade do público, mas pela própria percepção deste público. Em resumo, Yuri é qualquer história com temática lésbica. (FRIEDMAN, 2022, pg. 25-26)

Entretanto, tratando-se de observar os princípios do gênero, é necessário falar sobre a importância do movimento literário sociopolítico ordenado por mulheres japonesas, chamado apenas de “S”, com a letra “S” representando “*shoujo*”, japonês para “menina”, “*sister*”, inglês para irmã, “*schöne*”, alemão para “belo” e por fim, “sex”, inglês para “sexo”, e com algumas mulheres também utilizando o “S” para “Safo”. (ROBERTSON, 1998)

O movimento “S” veio como um movimento profeminista na cultura japonesa, utilizando de novas ideias de desenvolvimento social, lazer e também, não menos importante, liberdade que até então, não era considerada para as mulheres, ainda atadas a uma realidade em que seriam dependentes de homens. E deste movimento, veio o braço que viria a ser chamado de *Class S*, para representar amizades de teor românticas entre mulheres jovens destinadas a serem encurtadas por separação por formatura, casamento heterossexual ou morte. Ressaltando que diferente do que viria a ser o *Yuri*, *Class S* jamais teve exatamente um viés de amor romântico, ou lesbiandade propriamente dita, mas sim relacionamentos platônicos e fortes laços afetivos. (FRIEDMAN, 2018)

O *Class S* passou a ganhar uma forma mais sólida com a publicação de *Yaneura no Nishojo* (1919), uma novela escrita pela autora Nobuko Yoshiya com certo viés autobiográfico. *Yaneura no Nishojo* conta a história do relacionamento de duas colegas de quarto em uma instituição de estudo apenas para mulheres. Com forte crítica à sociedade misógina da época e viés feminista, as protagonistas abandonarem às portas fechadas do quarto para fugirem e viverem juntas ditou muito do que viriam ser os tropos relevantes do *Class S*.

Esta característica afetiva não explícita viria a se tornar crucial para o entendimento moderno do lesbianismo dentro do Japão no século passado, especialmente, pois as relações dentro de um *Class S* não se tratariam de atrações românticas ou sexuais genuínas. Esta interpretação trouxe a compreensão coletiva que a homossexualidade feminina poderia ser lida como “fase”, e que desde este comportamento fosse mantido na adolescência esse tipo de relacionamento seria tolerável (FRIEDMAN, 2014).

A popularidade foi tamanha que o *Class S* apresentou-se como um fenômeno cultural entre as mulheres japonesas, passando por um período de proibição pelo governo entre a década de 30 e 40 pelo seu conteúdo considerado inadequado (MCHARRY, 2003).

Eventualmente, o *Class S* tornou-se uma referência para as animações do gênero *Yuri*, em especial para as que foram lançadas na primeira década dos anos 2000, nas quais o tropo de escola feminina católica, adolescentes, relacionamento entre *kouhai* e *senpai*, entre outros era basicamente o dito padrão.

Entre esses, destacamos a franquia *Maria-sama ga Miteru* (1997), ou simplesmente *Marimite*, uma série japonesa de *Light Novels* escrita por Oyuki Konno e serializada em 37 volumes entre 1997 e 2012. A série foi um grande sucesso, tendo sido adaptada para *Mangá*, *Anime*, *Live Action* e também diversos *Audio Dramas*. A contribuição de *Marimite* pesa muito como o nome central para o princípio do que se chamaria de *Yuri* moderno, assim como o representante contemporâneo do *Class S* (THOMPSON, 2010).

Figura 11 - Maria-sama Ga Miteru (2004)



Fonte: Shoujo Café

Marimite é a história focada na vida cotidiana de um grupo de meninas adolescentes alunas da Academia Católica para Meninas Lillian em Tóquio, Japão. O roteiro acompanha os dramas e os relacionamentos em especial dentro do Conselho Estudantil, chamado de *Conselho Yamayuri*, além da tradição interna da academia onde uma aluna mais velha, chamada de *Grande Sœur*, do francês, irmã mais velha, deve “apadrinhar” uma aluna mais nova, chamada de *Petite Sœur*, do

japonês, irmã mais nova, a presenteando com um rosário e jurando ser sua guia e referência durante a vida escolar.

Mais tarde, em 2005, diversos editores, utilizando como exemplo a popularidade do *Boys' Love*, termo utilizado para se referir à trabalhos voltados à romances aquilianos, abreviado *BL*, sugeriram emplacar o termo *Girls' Love*, ou *GL*, como um análogo mais comercial para o *Yuri* (FRIEDMAN, 2022).

Os *Doramas* já eram uma força considerável do audiovisual asiático, mas vinham adquirindo legiões de adeptos globalmente em crescente na última década. Em 2022, o serviço de *streaming* Netflix reportou em pesquisa que a cada 6 de 10 de seus 221 milhões de assinantes consumiram algum tipo de programa coreano no ano anterior (YONHAP, 2022).

Em matéria para o *gshow*, Maurício Felício, professor de Comunicação e Publicidade da ESPM e Head de Mídia da Energy BBDO argumenta sobre a popularidade ascendente dos *Doramas* no Brasil;

O primeiro fator é o cultural. A gente já tem uma colônia japonesa muito expressiva aqui no Brasil, o que faz uma conexão antiga com mangás e outros artefatos de cultura midiática do Japão. Então, os descendentes de japoneses já tinham acesso a esse tipo de conteúdo (*gshow*, 2020).

Em 2020, com as questões do *Lockdown* causadas pela pandemia, muitas plataformas passaram a investir em conteúdo digital por meio de canais de *Streaming*, apostando em um público global. Obras que anteriormente só eram acessíveis por meio de tradução oferecida por fãs, os chamados *fansubs*, agora se tornaram disponíveis com traduções oficiais em inglês e gratuitamente em canais do *Youtube*, tendo como exemplo o *Dorama* tailandês *2gether: The Series*, uma série *BL*, lançada em 2020 e uma das mais bem sucedidas séries *BL* da Tailândia.

Tendo acumulado o expressivo número de 100 milhões de views e sendo a série *BL* mais popular em 2020 na plataforma *LINE TV*, *2gether* demonstra o potencial do audiovisual asiático, mesmo quando se trata de um material “nichado”, como o conteúdo LGBTQIA+. (KOAISOMBOON, 2020)

Figura 12 - Gap: The Series



Fonte: Captura de Tela feita pela Autora

Durante os anos posteriores, o mercado tailandês emplacou diversos doramas de sucesso com temática LGBTQIA+, entretanto todas se tratavam de séries *BL*, sem qualquer espaço para protagonismo sáfico. O cenário enfim mudou com o lançamento de *Gap: The Series*, a primeira série *GL* do mercado audiovisual da Tailândia, exibida em 2022 no canal televisivo *Channel 3* e gratuitamente no canal *IdolFactory* no *YouTube* para o público internacional.

GAP: The Series conta uma história com temas envolvendo os conflitos de uma sociedade homofóbica, diferença de classes sociais e de idade. Mon é uma jovem que, desde que foi ajudada por uma aluna mais velha chamada Sam, ficou encantada com sua colega. Após se formar na universidade, Mon se candidata para uma vaga na empresa pertencente a Sam, sendo surpreendida pelo comportamento frio e rude da mulher. Porém, com a dupla começando a trabalhar juntas em projetos profissionais e se aproximando gradualmente, os sentimentos de desconfiança de ambas começam a se desenvolver para uma atração.

Acumulando mais de 300 milhões de views no *YouTube*, uma quantidade considerável de prêmios e as atrizes principais Sarocha “Freen” Chankimha and Rebecca “Becky” Patricia Armstrong, também conhecidas como FreenBecky, recebendo os louros de uma legião de fãs fiéis, e ganhando mais projetos onde são pareadas como casal, como por exemplo o filme *Uranus2324* e o *Dorama The Loyal Pin*.

GAP: The Series pavimentava o caminho para as expectativas de uma representação mais igualitária para o público sáfico. Após o sucesso do projeto, outras obras *GL* ganharam a oportunidade de serem produzidas, como por exemplo o próprio *spin-off* de *GAP: The Series*, chamado *Blank: The Series*, protagonizado desta vez pela irmã mais velha de Sam, Nueng.

2.4 ESTUDO DE CASO: A Summer's End - Hong Kong 1986 (Oracle and Bone, 2020)

Quando se trata das produções de videogames feitas por mulheres e pessoas LGBTQIA+, de fato, existe uma gradual melhora na quantidade e quantidade dos produtos oferecidos, entretanto é inegável apontar que a linha de frente desta produção ainda vem dos desenvolvedores *indie*, que veem nesta oportunidade uma chance de mostrar suas experiências e vivências individuais.

A Summer's End - Hong Kong 1986 (2020) é um projeto atípico, tendo sua narrativa não apenas ligada à vivência *queer*, mas também à um momento histórico extremamente relevante conectado intrinsecamente com a experiência LGBTQIA+ de pessoas afetadas diretamente pela diáspora asiática.

O jogo se trata de uma *Visual Novel*, contando a história de Michelle e Sam, duas jovens mulheres habitando em Hong Kong no verão de 1986. Quando o encontro inesperado causa que uma faísca surja entre as duas, as duas devem ponderar o custo que terão que pagar para que possam ficar juntas enquanto um turbilhão caótico as cerca.

A Summer's End se passa no período logo após se concluírem as negociações preliminares para a devolução da soberania de Hong Kong para a República Popular da China. Sabendo que dentro de aproximadamente 10 anos o território seria oficialmente novamente parte da China, surgiram incertezas sobre questões de hegemonia, diversidade cultural e social, causando dentro dos próximos anos uma imigração considerável de parcela da população em conflitos ideológicos que perduram até os dias atuais.

Figura 13 - O primeiro encontro de Michelle e Sam



Fonte: Steam

A vivência LGBTQIA+ não se trata de uma característica única e isolada, se intercalando com questões culturais, sociais e emocionais que fazem parte de nossa identidade. É de certa importância considerar esses fatores quando analisamos o cenário e o paralelo que há entre este período tão incerto em Hong Kong com a experiência da autodescoberta como mulher lésbica. Em entrevista, as criadoras Charissa Cho e Tida Kietsungden alegam que;

É importante para nós na comunidade LGBTQ contarmos nossas próprias histórias para as nossas próprias culturas e emancipação. Representação na mídia importante pois é geralmente a primeira coisa que aprendemos quando estamos moldando nossas identidades. (Digital Spy, 2020)

Desenvolvido por uma dupla de mulheres lésbicas, *A Summer's End* utiliza com maestria da liberdade pertencente aos jogos *indies* podendo ser mais abertamente *queer* em sua essência e refletir com mais clareza desta identidade sem a necessidade de pertencer a uma obrigação de mercado mais ampla.

Em características mais técnicas, *A Summer's End* é uma experiência gráfica e estética de fôlego, de grande romantização do cenário, possuindo mais de 400 peças de arte originais desenvolvidas pela artista Tida Kietsungden, sendo uma referência de qualidade em como transmitir a energia e a vida noturna honconguesa da década de 80 com maestria.

Figura 14 - *A Summer's End* - Hong Kong 1986 (2020)



Fonte: Steam

Com referências igualmente relevantes da cultura *pop* da época como cinema, moda e especialmente música, *A Summer's End* faz um trabalho fantástico, utilizando não só do trabalho original da equipe de produção como também retomando características culturais, como por exemplo a adição de artistas do chamado *Cantopop*, a música pop tradicional local, como por exemplo Anita Miu, para dentro da trilha sonora, trazendo uma experiência agradável e ao mesmo tempo nostálgica a qualquer um de sangue honconguês. (TRUONG, 2020)

So e Kietsungden, em entrevista quando perguntadas sobre o porquê de escolherem este momento específico da história de Hong Kong, mencionam que;

Nós tínhamos em mente desde o princípio que a jornada de nossos personagens em *A Summer's End* serviria como uma história sobre a experiência de sair do armário, mas em consideração de tantos eventos politicamente sensíveis, queria enfatizar esta história também como uma alegoria de autodeterminação diante da pressão e de mudanças sociais. (Eurogamer, 2021)

A Summer's End - Hong Kong 1986 é uma história sobre encontrar a felicidade e a autoaceitação, enquanto tenta reconhecer a si mesmo e o lar no qual viveu por toda vida que passa por mudanças drásticas e tão repentinas.

Figura 15 - Cena de Summer's End situada na cidade de Sai Kung



Fonte: Acervo Pessoal

2.5 ESTUDO DE CASO: Signalis (rose-engine games, 2022)

Não é apenas de romances e *Visual Novels* que videogames com histórias LGBTQIA+ se sustentam; *Signalis* (rose-engine games, 2022), é um exemplo disso. *Signalis* é um videogame do sub gênero *Survival Horror*, sendo este uma extensão do gênero do Horror, com fortes elementos de fragilidade física do protagonista em relação à ameaças, resolução de enigmas, isolamento e manutenção de recursos, como medicamentos e munição, sendo ferramenta do seu *gameplay*. (ROLLINGS, 2006)

Desenvolvido pela dupla alemã Yuri Stern e Barbara Wittmann, ou rose-engine, *Signalis* se passa em uma era de exploração espacial, onde em um outro sistema solar, a galáxia é dominada pela nação totalitária e de tendências fascistas Eusan, que vive em perpétua guerra com a entidade chamada apenas de Império, da qual se separou anos antes. Neste ambiente, Eusan desenvolveu unidades de serviço e também de funções militares referidas como Replikas, e o seu processo de criação envolveu o imprint neural de seres humanos, neste universo chamados de Gestalts, característica que causa estes androides desenvolverem pequenos “tiques” e necessidades de realizar compulsivamente ideocracias vindas de seu humano “base”. A realização dessas pequenas atividades

é necessária para equilibrar e gerenciar a saúde física e mental desses androides, e a ausência destas é responsável por alterações em seu *modus operandi* ou até problemas de funcionamento geral.

Figura 16 - Signalis (2022)



Fonte: Acervo Pessoal

Tendo estas informações preliminares, somos introduzidos à tripulação da *Penrose-512* no momento que a nave acaba caindo em um planeta gelado desconhecido nos confins da galáxia. Elster, codinome de fábrica LSTR, acorda de seu sono criogênico e não encontra sua companheira de tripulação Gestalt. Saindo da nave, Elster encontra uma cratera, com uma escada, e então um buraco, levando para a estação de mineração abandonada Sierpinski-23, que não está tão abandonada e tranquila como a protagonista imaginava. Enfrentando hordas de Replikas contaminadas, enigmas e o desconhecido, Elster segue buscando sua companheira desaparecida.

Signalis trabalha com um roteiro não necessariamente linear e altamente subjetivo, onde realidade, sonho e lembranças se mesclam com constância dentro da jornada de Elster, porém dentro de várias questões, encontra-se um fato: Elster e Ariane Yeong, a companheira Gestalt desaparecida, eram amantes. Enquanto o jogador se aprofunda cada vez mais na amálgama de locais e memórias confusas, existe um romance trágico em pleno texto, com uma promessa entre as protagonistas que procuram uma a outra no meio do caos, mesmo que necessariamente não se lembrem do porquê.

Mesmo que o jogo por si só não tenha um foco constante na relação entre o casal, encontrar Ariane e cumprir a sua promessa são os objetivos principais de Elster, característica que por conta própria, alimentou uma *fanbase* dedicada, centralizando *Signalis* como uma grande referência para o cenário de videogames LGBTQIA+.

Figura 17 - Jogabilidade de *Signalis*



Fonte: *Steam*

Em março de 2024, moderadores do *subreddit* dedicado ao jogo entrevistaram mais de 300 jogadores e descobriram que 38% se identifica como transgênero, e 11% se descreveram como em questionamento de gênero. Em questão de sexualidade, 23% se identifica como gay ou lésbica, 46% como bissexual ou panssexual, enquanto mais a fundo, mais de 20% também respondeu como se entendendo como algo não heteronormativo. (RUSSELL, 2024)

É um ponto de interesse analisar um projeto não tendo relacionamentos e puramente romance *queer* como foco conseguindo concentrar uma parcela de fãs dessa forma, porém analisando os laços próximos entre o *queer* e o horror conseguem argumentar a favor disso, como argumenta Abigail Waldron;

Adicionalmente, como apontado pelo estudioso de cinema Richard Dyer, “O público não consegue fazer imagens de uma mídia significar qualquer coisa que eles queiram, mas eles podem selecionar da complexidade da imagem os significados e sentimentos, as variações, inflexões e contradições que funcionarem

para eles.” Para um público homossexual, esta é uma ideia poderosa, já que assim, eles podem criar seus próprios sobreviventes e monstros, fazendo do processo e dos escolhidos algo extremamente pessoal. (WALDRON, 2022, pg.26)

Uma hipótese surgida em discussões sobre o jogo é a que o uso de androides como elemento chave dos personagens deste jogo, modelados acima de uma única figura misteriosa de autoridade, seria uma característica que apela profundamente para a comunidade transgênero, alega Jennifer Duggan, professora da Universidade do Sudeste da Noruega, em matéria da revista *Wired*. (RUSSELL, 2024)

Figura 18 - Elster e Ariane (Signalis, 2022)



Fonte: Acervo Pessoal

Duggan menciona o Manifesto Ciborgue, ensaio de Donna Haraway, publicado em 1985, que necessariamente questiona as noções tradicionais do feminismo. Entretanto, o que buscamos aqui é a conceituação do que necessariamente se trataria um ciborgue, e que ninguém de fato nasce de um único jeito, mas que tudo passa de uma construção;

O ciborgue não tem qualquer fascínio por uma totalidade orgânica que pudesse ser obtida por meio da apropriação última de todos os poderes das respectivas partes, as quais se combinariam, então, em uma unidade maior. (HARAWAY, 1985, p. 38)

Assim, utilizando do conceito de Haraway sobre o ciborgue, com destaque as limitações socialmente impostas por gêneros e o quão plástico se trata a ideia de identidade individual, é possível afirmar que *Signalis*, mesmo que de forma não necessariamente intencional, acabou causando um efeito de empatia e similarização com esta parcela transgênero consumidora.

2.6 ESTUDO DE CASO: Baldur's Gate 3 (Larian Studios, 2023)

Quando se trata de desenvolver um trabalho em que toda sua estrutura seja baseada em um universo pré-estabelecido, pode parecer previamente que limite o horizonte, entretanto *Baldur's Gate 3* (2023), desenvolvido pelo *Larian Studios* e colecionador de centenas de prêmios relevantes, entre eles *Game of the Year* no *The Game Awards* de 2023, prova justamente o contrário.

Baldur's Gate 3 (2023) é um *Role-Playing Video Game*, ou *RPG*, utilizando do tradicional sistema de jogo e do mundo de *Dungeons & Dragons* (1974). Situado no universo de *The Forgotten Realms* (1987), campanha tradicional de *D&D*, *Baldur's Gate 3* te coloca no papel de entre 6 personagens pré-estabelecidos, chamado de *Origin Character*, uma sétima origem, chamada de *The Dark Urge*, ou por fim, um personagem propriamente criado pelo jogador, *The Tadpole Adventurer*, ou apenas *Tav*.

Dungeons & Dragons é o nome principal dos *Role-playing Games* para tabuleiro. Publicado pela primeira vez em 1974 pela dupla Gary Gygax e Dave Arneson, *D&D* começou como uma variação dos tradicionais *Wargames* e uma expansão fantasiosa destes. Desligando-se do foco em combate, cada jogador cria seu próprio personagem, utilizando de uma dezena de classes diferentes para desenvolver suas peculiaridades, tendo o grupo de personagens prontos, estes partem em uma aventura em um mundo de fantasia pré-estabelecido baseado no sistema no qual os jogadores escolheram jogar. Como espécie de juiz e narrador, o *Dungeon Master*, ou apenas *DM*, coordena o jogo e controla os Personagens Não-Jogáveis, chamados de *NPCs*, do inglês *Non-Playable Characters*, guiando os jogadores em sua jornada.

Tendo tudo isto em mente, os jogadores interagem com o mundo, realizam missões, combates, tudo enquanto existe uma liberdade completa de ação, estimulando a criatividade dos participantes e também a atuação dos jogadores, que realizam ações com a intenção de obterem Pontos de Experiência, ou *XP*, do inglês *Experience Points*, com a intenção de fortalecerem seus personagens, enquanto os resultados de suas ações e escolhas são determinados pela sorte em rolagens de dados diversos. (WATERS, 2004).

Figura 19 - Critical Role (2023)



Fonte: The Insider

Dungeons & Dragons segue sendo referência 50 anos depois de seu lançamento, empilhando lançamentos de tabuleiro, *podcasts*, filmes, animações entre várias mídias relacionadas. Em 2022, o relatório da IMARC alega que como produto *D&D* acumulava o expressivo valor de 15 bilhões de dólares, tendo experimentado uma ascensão tanto pelo fim do estigma do *RPG* como uma atividade nichada, assim como pela pandemia do *COVID-19*, popularizando encontros para jogar *online* ou até mesmo dentro da própria casa os tradicionais Jogos de Tabuleiro, mercado aquecido com estimativa de crescimento entre 7% a 11% nos próximos anos. (TECHNAVIO, 2022)

Neste cenário, temos *Critical Role* (2015 - Presente), uma *websérie* onde um grupo de dubladores profissionais joga *Dungeons & Dragons* em mesas com alto investimento dos jogadores em atuação, assim como um estúdio próprio com efeitos especiais, trilha sonora entre vários detalhes com intenção de tornar toda a experiência mais imersiva.

Acumulando atualmente mais de 300 episódios e sendo transmitido *online* semanalmente e mais de 1,3 milhão de seguidores na plataforma *Twitch*, *Critical Role* tornou-se um organismo próprio dentro do mundo de *D&D*, tornando-se uma propriedade intelectual original com animações e diversos trabalhos licenciados. Em Outubro de 2023, *Critical Role* fez uma apresentação no Estádio de Wembley, em

Londres, jogando uma aventura ao vivo para um expressivo público de mais de 12 mil pessoas, demonstrando a força do projeto. (TEH, 2023)

Figura 20 - Painel de Criação de Personagem em *Baldur's Gate 3* (2023)



Fonte: Deltia Gaming

E com este ideal de que *D&D* é para todos, vemos uma parcela considerável de jogadores membros da comunidade LGBTQIA+, utilizando dos elementos similares que sempre foram os atrativos centrais do *RPG* de mesa; você pode ser o que quiser, fazer o que quiser, brincar com gênero, sexualidade ou diferente personalidades, as possibilidades são infinitas.

Qualquer identidade que você escolha para seu personagem, será celebrada e respeitada dentro do jogo. *NPCs* e companheiros de jornada irão me ver como eu desejo ser vista. [...] É refrescante, porque eu sou tratada pelo gênero errado e incompreendida com frequência [na vida real]. (CORWIN, 2021)

Retornando a *Baldur's Gate 3*, a principal característica do título em questões de *gameplay* é que, diferente dos antecessores, este jogo utiliza de um sistema de combate baseado em turno, o que somado a completa flexibilidade de ações e escolhas da aventura, transforma o videogame em uma perfeita experiência digital de uma mesa de *Dungeons & Dragons*.

Utilizando da tecnologia de *Motion Capture*, os dubladores participaram tanto da modelagem da movimentação de seus respectivos personagens, como da dublagem propriamente dita, somando mais de 1,5 milhão de palavras na captura

de performance, característica que também aponta a quantidade de variáveis possíveis dentro de um roteiro limitado (KUHNKE, 2023).

O roteiro do videogame se inicia quando o protagonista acorda em uma nave interdimensional, infectado com uma larva parasita cerebral que eventualmente o transformará em um *Mind Flayer*, do inglês, Devorador de Mentes. Reunido com um grupo de outras vítimas do mesmo destino, o grupo improvável é forçado a seguir jornada junto em busca de encontrar uma cura para impedir a transformação.

Com um elenco de personagens jogáveis cativantes e *NPCs* tridimensionais em suas motivações e conflitos, *Baldur's Gate 3* alcançou a marca de mais de 10 milhões de unidades vendidas, de acordo com o próprio *Larian Studios*, e uma legião de fãs fieis pelo leque extenso de possibilidades que o jogo proporciona. (RAMSEY, 2024)

Parte deste sucesso certamente tem ligação com a proporção de opções para uma experiência LGBTQIA+ dentro do videogame, começando no painel de Criação de Personagem, onde imediatamente o jogador pode personalizar tanto os pronomes de preferência do seu personagem, assim como a genitália e outras características físicas, permitindo que sejam criados personagens transgênero.

Eu estou jogando com uma Warlock Tiefling, ela é transgênero, não binária e possui um corpo que reflete o meu. Isto me faz me sentir conectada ao meu personagem, mas também mais confiante com meu eu exterior também. (Hazel, pessoa gênero fluido, 29, em entrevista ao Dazed, 2023)

Em sua jornada em *Baldur's Gate 3*, não é apenas de aventura que vive o protagonista, pois no meio do caminho para salvar o mundo da ameaça da Absoluta, o jogador tem a opção de completar *Side Quests*, eventos paralelos que envolvem desde procurar uma criança desaparecida que foi sequestrada por um vampiro maligno até resolver os dramas pessoais de seus companheiros de jornada. Estes companheiros, ressaltando, não possuem exatamente preferências sexuais, podendo todos ser interesses românticos do seu personagem independente de gênero, cada um com sua história individual e tom do romance.

Figura 21 - Romance com Minthara, uma das companhias, *Baldur's Gate 3* (2023)



Fonte: Acervo Pessoal

Em entrevista realizada pela autora com A, um escritor de *Baldur's Gate 3* que trabalhou para a *Larian Studios* de 2019 até 2021 e prefere não ser identificado, questionamos um pouco sobre a presença de uma pessoa abertamente *queer* no processo de um jogo AAA e suas opiniões sobre como este fato afeta seu processo de escrita.

“Eu estou sempre hiperconsciente sobre todos os tropos em volta de diferentes tipos de personagens *queer*, e a forma que jogadores reagiram a estes personagens. Lésbicas mortas, estereótipos virulentos sobre mulheres transgênero, homens bissexuais incapazes de selar um compromisso, e por aí vai. Me ajudou bastante que o time de desenvolvedores estava decidido a escolher dubladores que fossem parte da comunidade para nossos personagens, e mesmo que uma pessoa *queer* não o dublasse, eles provavelmente foram escritos por uma. *Larian* foi um dos poucos estúdios em minha carreira onde eu não precisei constantemente justificar minha perspectiva como uma pessoa *queer* no elenco, o que era fantástico.” (A, escritor de *Baldur's Gate 3* em entrevista com a autora)

3. O PROJETO AUTORAL: Para Atis, um protótipo de visual novel sáfica

3.1 Introdução

No decorrer da pesquisa, podemos apontar com certa clareza a questão das dificuldades de desenvolver e encontrar um espaço no audiovisual tratando-se de uma produção independente de uma minoria, e também apontar, como, por

exemplo, dentro do próprio ambiente criativo, por razões que variam desde misoginia até lesbofobia, as complicações de encontrar representatividade sáfica coesa e de qualidade.

Considerando estes fatores, a proposta deste projeto é o desenvolvimento de um protótipo de *Visual Novel indie*, com a intenção de contemplar o público sáfico. Imediatamente, já encontramos as primeiras questões, começando pelo fato que projetos individuais, mesmo que não sejam necessariamente raros, são altamente complexos, logo, chegamos a ideia de neste trabalho trabalharmos diretamente apenas com o *concept art* dos possíveis personagens e alguns *mock-ups* do eventual projeto que possa a vir a receber estas personagens.

Dito isto, a produção deste trabalho foi segmentada em algumas áreas para facilitar o procedimento de registrar e acompanhar a proposta, sendo estas: definição do tema, fundamentação teórica referencial, desenvolvimento gráfico e visual. Partindo inicialmente da concepção da proposta do jogo, desenvolvemos as personagens, utilizando estas divisões para detalhar o processo e clarificar a questão metodológica envolvendo este tipo de produção.

3.2 Escolha do tema e conceito do jogo

A escolha temática foi feita pela autora utilizando dos mecanismos e proposições apresentadas previamente sobre o tema de presença sáfica no audiovisual e nos videogames, e a conclusão de carência desta representatividade. Tendo isto em mente, desenvolvemos uma proposta de enredo e de produção de uma *Visual Novel*, utilizando das mecânicas do subgênero *Dating Simulator*, para o desenvolvimento de um elenco variado, onde haja espaço para apresentar um leque de arquétipos que envolvem a comunidade sáfica num geral.

Para a escolha do cenário proposto, escolhemos desenvolver um trabalho voltado para o cenário de horror, considerando as intrínsecas entre a identificação LGBTQIA+ com a monstruosidade, e a estranheza, tal como o termo *queer* abrange. Em questionário sobre o tópico, quando perguntado sobre a fascinação que ocasionalmente ocorre entre o público LGBTQIA+ e o cenário do horror, Jeffrey, 27, pontuou:

Quando você cresce sendo gay [...] frequentemente te fazem se sentir como uma abominação. Logo, quando eu assisto filmes de horror, eu consigo me identificar com o monstro e a

final girl lutando por sua vida, porque eu sou, pela minha própria natureza, ambos. (WALDRON, 2022, pg. 19)

Considerando estes fatores, vemos uma demanda interessante em buscar trabalhar com esta temática, tanto pela questão de identificação quanto pela saturação da temática *coming of age* que mídias recentes voltadas ao público LGBTQIA+ têm tido na mídia, seguido pelo fenômeno aquiliano *Heartstopper* (2022).

Em paralelo, a plataforma *Netflix* apresentou a trilogia de filmes de horror *Fear Street* (2021), ou *Rua do Medo*, como foi lançada no Brasil, centrada em um jovem casal sáfico tentando sobreviver aos horrores e uma maldição centenária que cerca sua cidade. Baseado em uma série de livros de R.L. Stine, a trilogia foi uma aposta com uma resposta extremamente positiva, tendo uma boa recepção da crítica especializada e do público com a proposta de cada unidade de filme utilizar um subgênero do horror cinematográfico distinto. Um quarto filme, intitulado *Fear Street: The Prom Queen*, foi oficialmente anunciado em Março de 2024. (SQUIRES, 2024)

Figura 22 - As capas individuais da trilogia *Rua do Medo* (2021).



Fonte: Boca do Inferno

Quando consideramos a presença e representatividade histórica de indivíduos LGBTQIA+, observamos a aproximação da figura *queer* ao estranho e monstruoso; ao mesmo tempo que essa imagem existia como ferramenta de

expressão, também serviria como desmoralização do indivíduo, como citado anteriormente. Waldron elabora:

Exercer poder sobre minorias evita que estes grupos possam afirmar sua própria humanidade e é uma chave para suprimir sua influência em relação à maioria. Pessoas *queer* não eram mostradas como as pessoas que eram, mas sim, como *algo* para ser temido, em especial em filmes de horror: pervertidos, assassinos em série, experimentos científicos que deram errado, uma afronta à Deus, uma *screaming queen* ou um decorador de interiores. (WALDRON, 2022, pg. 20)

3.3 PESQUISA DE REFERÊNCIAS E SIMILARES

A partir destas questões apresentadas anteriormente, a proposta para este trabalho é desenvolver uma *Visual Novel* da demografia *Yuri*, com mecânicas de *Dating Simulator* e elementos de horror *Slasher*, sendo este um popular subgênero do horror, em especial cinematográfico envolvendo um assassino, ou um grupo de assassinos, perseguindo e atacando um grupo de indivíduos, geralmente com armas brancas, ou lâminas (CLAYTON, 2015).

Figura 23 - *Ghostface*, o principal antagonista de *Pânico*



Fonte: IMDB

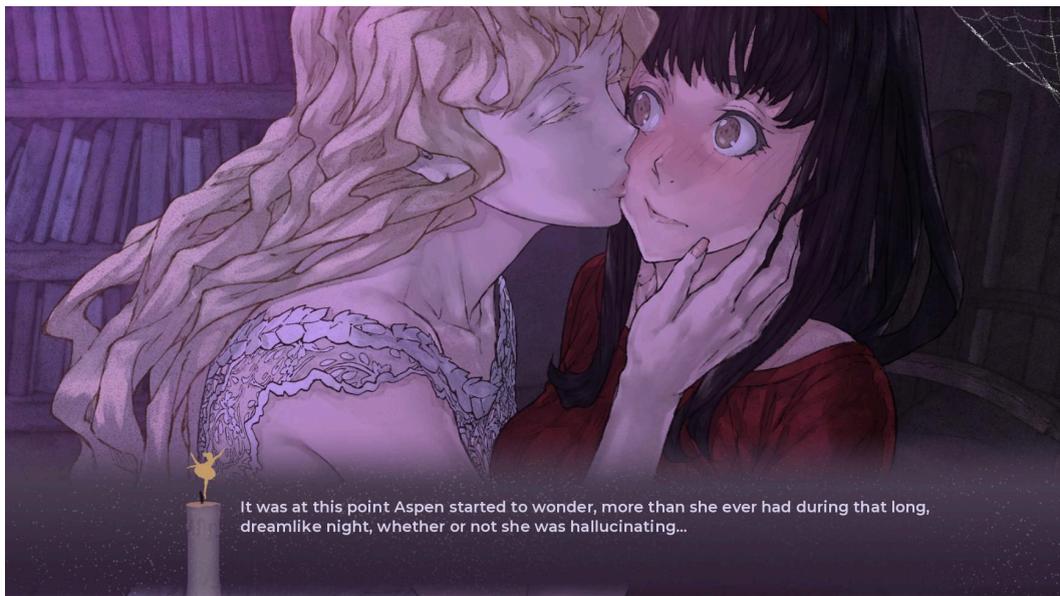
O gênero *slasher* historicamente possui um forte trabalho com papel de gênero, tendo o tropo extremamente popular de *Final Girl*, do português *Última*

Garota, a última sobrevivente a encarar diretamente a ameaça do assassino próxima ao final do filme (CLOVER, 1987).

São exemplos populares as franquias *Alien* (1979) ou *Pânico* (1996), nas quais ambas as protagonistas, Ripley e Sidney Prescott, encontram a cada título seus algozes, e enquanto seus companheiros são abatidos ao redor, elas sobrevivem e encontram uma forma de vencer o agressor; no caso de Sidney, lidando com diferentes assassinos assumindo o manto de *Ghostface* a cada filme, e no caso de Ripley, espécimes da raça alienígena xenomorfo.

Tendo isto em mente, o arranjo envolveria a criação de um cenário, onde na ameaça de um assassino misterioso, um grupo de mulheres de amizades improváveis marcadas como potenciais vítimas, se unem para desvendar o mistério, e dentro das escolhas do jogador, podem ter sucesso ou fracassar. Em adição, intencionalmente todas as personagens serão sáficas e potenciais interesses românticos de cada uma.

Figura 24 - *Rituals in the Dark* (2020)



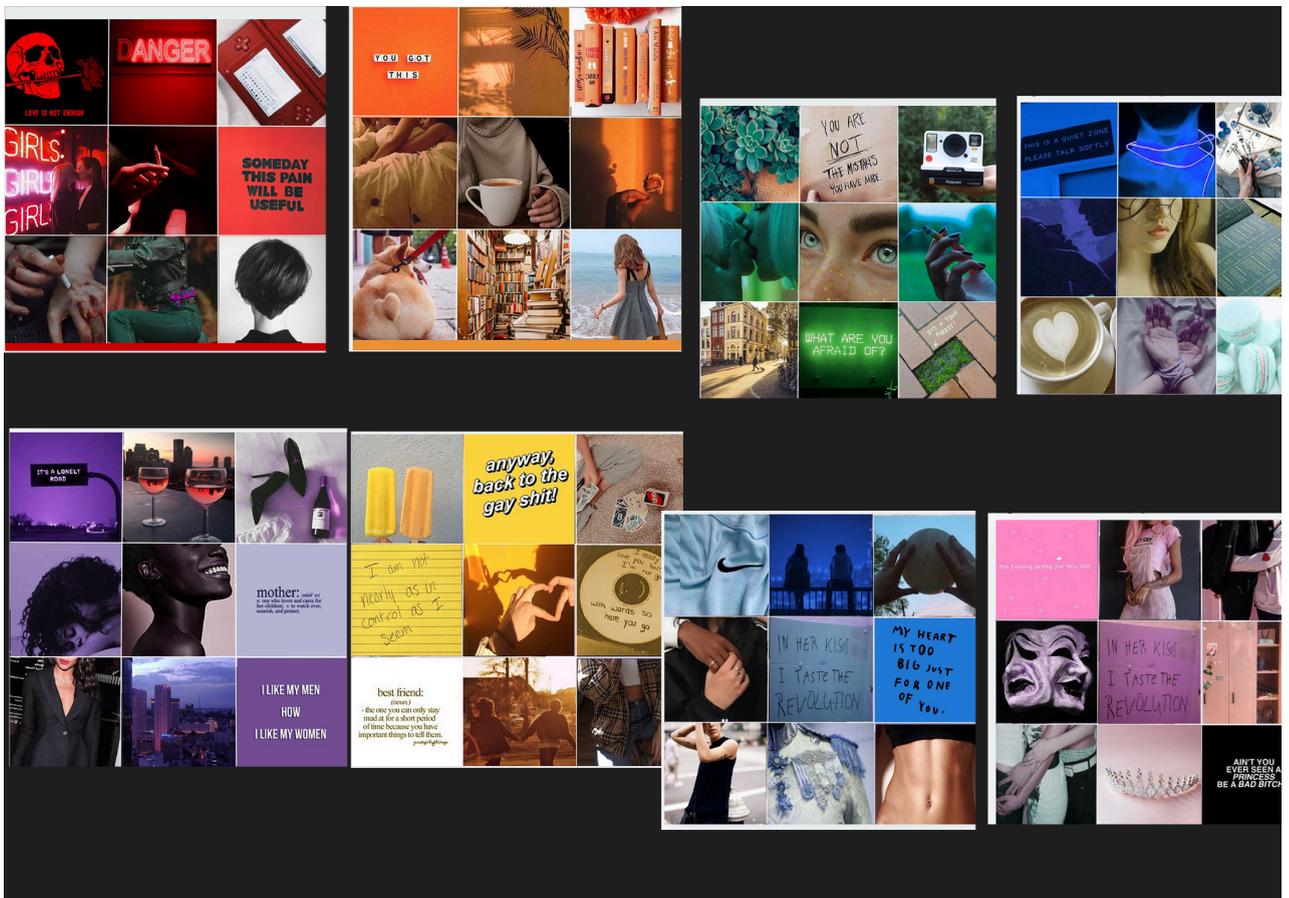
Fonte: Holy Mother of Yuri

Concluindo a proposta básica de enredo e mundo, buscamos uma referência de *Visual Novel Yuri* no gênero Horror, escolhendo *Rituals in the Dark* (ebi-hime, 2020), um videogame contando a história de uma jovem menina tímida, Aspen, encontrando uma atração curiosa por uma mulher misteriosa chamada Althea, que surge às noites na casa abandonada de uma vizinha falecida alguns meses antes.

Com um ambiente opressor e narrativa tensa, *Rituals in the Dark* utiliza do potencial de leitura imersiva da *Visual Novel* para criar uma experiência intensa.

Reunidas as referências e as ideias, seguimos para as ideias preliminares que envolvem o elenco de personagens até o momento desta pesquisa. Utilizando de um painel semântico e de ideias voltadas aos ditos arquétipos que envolvem a comunidade sáfica, desenvolvemos um elenco de cinco personagens iniciais de perfis variados, sendo estes: *Butch*, *Femme*, Transgênero, *Kink*, Heterossexualidade Compulsória.

Figura 25 - Painel Semântico.



Fonte: Imagem elaborada pela autora

Para o desenvolvimento do estilo de arte do projeto, foi escolhido um semirrealismo inspirado por estilo de arte *anime*, com a intenção de seguir a tendência das *Visual Novels* de sucesso no mercado.

4. Resultado Final

Como mencionado anteriormente, a elaboração da *Concept Art* iniciou-se utilizando as referências preparadas no painel semântico e uma coleção de referências externas baseadas em “subdivisões” e características que são presentes ou que de certa forma possam representar a variedade de expressão sexual e de gênero que envolve a identificação como mulher dentro do espectro sáfico.

A primeira personagem que trabalhamos foi Blair, intencionalmente uma personagem classificada dentro da identidade *Butch*, sendo esta compreendida como uma lésbica que exibe uma identidade ou expressão de gênero masculina, desafiando papéis de gênero tradicionais (BERGMAN, 2006). Quando consideramos o dialeto coloquial brasileiro estigmatizado é utilizado o termo “caminhoneira” para se referir à este grupo específico de mulheres lésbicas.

Figura 26 - *Ligadas pelo Desejo* (1996)



Fonte: Plano Aberto

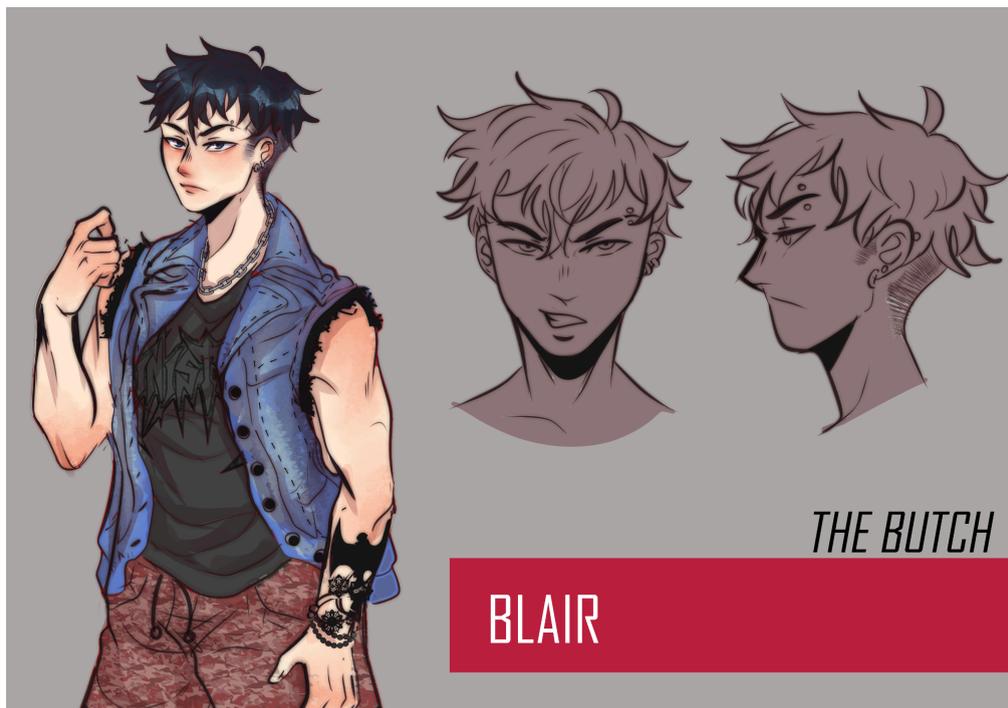
Em referência, utilizamos o livro *Stone Butch Blues* (1993) como parte do processo de compreensão e aprofundamento da subcultura *butch*, em especial no cenário noturno estadunidense, da mesma forma que a opressão escapa de apenas da homofobia para se acrescentar também à um braço da transfobia às pessoas que não se adequam à uma norma de gênero tradicional.

Em adição, também utilizamos o filme *Ligadas pelo Desejo* (1996), ou *Bound*, no original, dirigido pelas irmãs Wachowskis, um *thriller erótico* em que a esposa de

um mafioso começa um envolvimento avassalador com uma lésbica ex-presidiária que trabalha no apartamento ao lado. Os temas mencionados que centram a ideia deste filme sobre as caixas danosas que as pessoas fazem suas vidas se tornar, externando a ideia de pessoas vivendo “no armário”. (WHILK, 1998)

Tendo isto em mente, desenvolvemos o *design* da personagem Blair, utilizando de vestimentas mais unissex e voltadas à cena noturna, considerando o fato que a cena *butch* se sacramentou em especial em bares.

Figura 27 - Design Blair



Fonte: Trabalho Autoral

Em seguida, trabalhamos a personagem Audrey, personagem que em paralelo direto à Blair, está enquadrada no arquétipo da *Femme*, a contraparte direta da identidade *Butch*. A lésbica *Femme* seria a figura que apresenta identidade e expressão de gênero feminina, utilizado pela comunidade aplicando papéis em que usualmente se pareiam romanticamente *Femmes* e *Butches*, em especial na cultura da vida noturna de bares muito comuns para a comunidade lésbica estadunidense no século XX (THEOPHANO, 2004).

Entretanto, é importante ressaltar que o termo *Femme* foi retomado para além de valores de gênero, e também de sexualidade, sendo também adotado por homens gays cisgênero, mulheres cisgênero e também mulheres transgênero que

por exemplo, e mulheres bissexuais que trataremos em especial aqui, por se tratar de uma leitura relevante para a escolha das características da personagem.

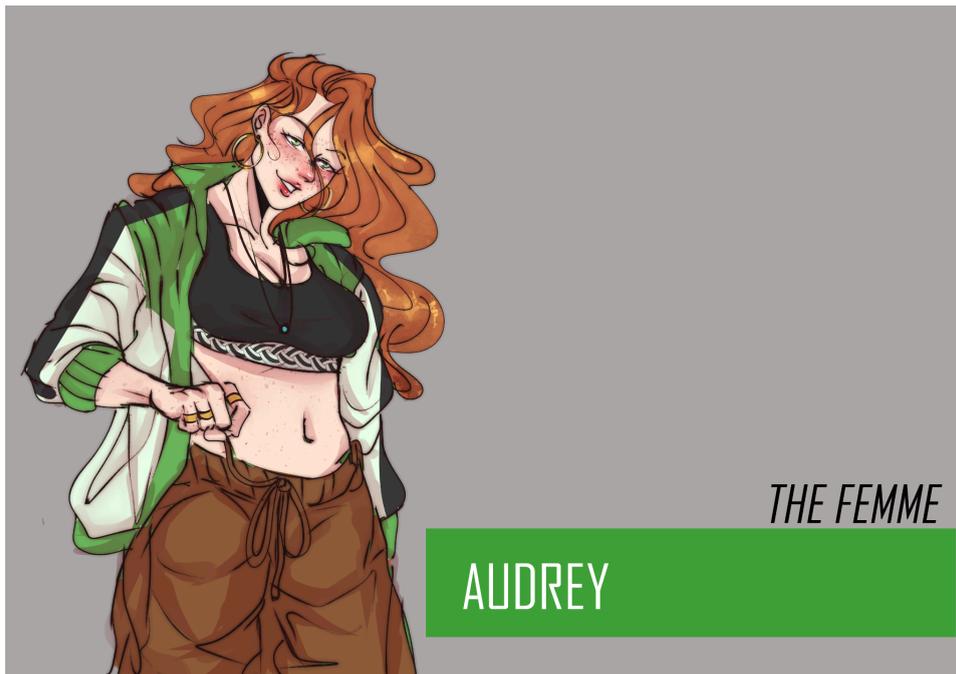
Figura 28 - *Nunca Fui Santa* (1999)



Fonte: Mubi

Para referências da caracterização *Femme*, utilizamos do filme *Nunca Fui Santa* (1999), no original *But I'm a Cheerleader*, comédia romântica centrada numa adolescente inscrita em um acampamento de tratamento de conversão por sua família com a intenção de “corrigir” suas tendências lésbicas, porém lá conhecendo uma parcela de jovens tão similares, a protagonista acaba aprendendo a aceitar melhor sua sexualidade, tendo experiências de melhor compreensão de gênero e de sua atração.

Figura 29 - Design Audrey



Fonte: Trabalho Autoral

A terceira personagem desenvolvida foi Emma, desde o princípio elaborada com a intenção de desenvolvê-la como uma mulher transgênero. A categoria da mulher transgênero sáfica lida com uma questão de carência de materiais de referência para representatividade, entretanto foi possível encontrar ainda alguns pontos relevantes como norte para a pesquisa. Primeiramente, é necessário observar com mais frieza a extensão do termo transgênero, começando inicialmente pela leitura de Leslie Feinberg como um termo genérico, de certa forma;

Pessoas que cruzam os limites culturais de gênero [...] incluindo lésbicas *butch*, mulheres passáveis (aquelas que se passavam por homens apenas para conseguir encontrar trabalho ou sobreviver durante a guerra) e *drag queens*. (FEINBERG, 1996, pg.10)

Considerando estas questões, é importante conseguir apontar exatamente um espaço, pois os movimentos de direitos de outras minorias andam de forma muito próxima aos dos direitos trans, em especial mencionando A Revolta de Stonewall (1969), que, mesmo sendo diretamente vistos como eventos pelos direitos de indivíduos gays ou lésbicas, tiveram uma participação expressiva de pessoas transgênero.

Figura 30 - Rue e Jules, *Euphoria* (2019)



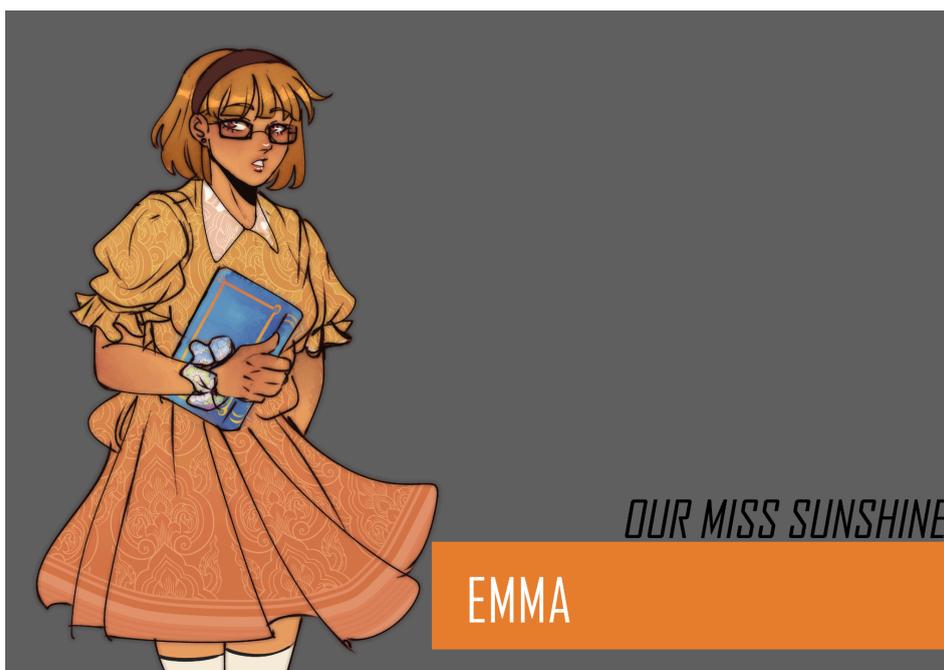
Fonte: Autostraddle

Com estes detalhes estabelecidos, consideramos a série *Euphoria* (2019) do canal *HBO*, como uma inspiração relevante para o *design* e a elaboração da personagem Emma. *Euphoria* conta com um relacionamento romântico turbulento entre a protagonista, Rue, e Jules, uma jovem adolescente transgênero, entretanto, é de importância mencionar que, Jules é uma personagem tridimensional, não tendo todo o seu drama e personalidade voltada à estas questões, possuindo uma existência “própria”. Raphael Ventura, pesquisador e membro do grupo de pesquisa CritiCC, comenta sobre o fato em pesquisa;

Ela (Jules) não nega que ela é trans ou trata seus problemas como invisíveis, mas ela também é uma garota com uma vida além disso. Em outras palavras, a personagem da Jules não é definida por sua identidade trans, mas sim como uma adolescente que, por acaso, é trans. Essa reviravolta é uma parte muito importante para a narrativa. (VENTURA, 2022)

A comunidade trans, por conta própria, já tem que lidar com a opressão no audiovisual, reduzida à abominação, vilões ou vítimas, sendo então de extrema importância desenvolver personagens que possam existir fora do estigma, como é o caso de Emma, uma jovem bibliotecária, que ama tomar chá à tarde e passear com seu cãozinho Peanut.

Figura 31 - Design de Emma



Fonte: Trabalho Autoral

Em seguida, a próxima personagem desenvolvida foi Annalyn, uma jovem garçonete que pode vir a ser alvo das suas afeições, porém que esconde interesses sexuais distintos. Em conceituação histórica, *kinkiness*, ou *kink* é o uso de práticas sexuais, conceitos ou fantasias não convencionais, sendo o termo coloquial para comportamento sexual não conformativo (SHAHBAZ, 2016).

Quando questionamos a essência *queer* e os conflitos sobre como os eventos como o Mês do Orgulho foram consumidos pelas grandes marcas e pelo capitalismo, é inevitável discutir sobre quem “merece” ser representado, assim como existe uma guinada conservadora neste meio, com a alegação que deve ser mantido um ambiente familiar. Não é necessariamente uma novidade dentro do meio esta discussão; na *New York City Pride* de 1973, Sylvia Rivera, ativista da libertação gay, fez um discurso sobre como a predominante parcela classe média branca na multidão da parada ignoravam as profissionais do sexo, pessoas transgênero e a população carcerária *queer*, sendo recebida por vaias.

Figura 32 - Alice Oseman, autora de *Heartstopper* (2016), respondendo perguntas no *Tapas* (2017)



Alice Oseman

Just now

Yup, no explicit sex in this comic - the characters are teenagers so it's just not appropriate, and even if they weren't, I'd have no interest in drawing that. I wouldn't describe this comic as 'yaoi' or even 'BL' - they're genres of comic that tend to fetishise and eroticise queer men in a really bad way. This comic is just a romance between two boys and a coming-of-age story!

❤️ 228 likes

Fonte: Tapas

É uma situação complexa, em especial pela própria existência LGBTQIA+ e sua história é sobre resistência à norma, pois do inglês, antes de tudo o termo *queer* vêm da estranheza, logo exigir que uma parcela deste grupo já marginalizado apenas por existir se comporte de certa forma, é contraditório. Em entrevista à *Vox*, o professor especializado em Filosofia LGBTQ na Universidade de Yale Robin Dembroff completou:

Homossexualidade não é apenas sobre quem você quer foder, sabe? Ser *queer* ainda está fundamentalmente enraizado em ter resistência política a qualquer ideia hegemônica de como humanos devem ser, [...] E é sobre se você é, ou não, um humano "aceitável". (DEMBROFF, 2021)

Este tipo de comportamento, muito comum em grupos conservadores, também se torna algo profundamente perigoso quando aplicado dentro da própria comunidade, virando-se contra si própria, característica relevante para se considerar na criação desta personagem, Annalyn, uma mulher gorda, porém com comportamento bem positivo em relação a sexo, fetiche e a própria auto-estima.

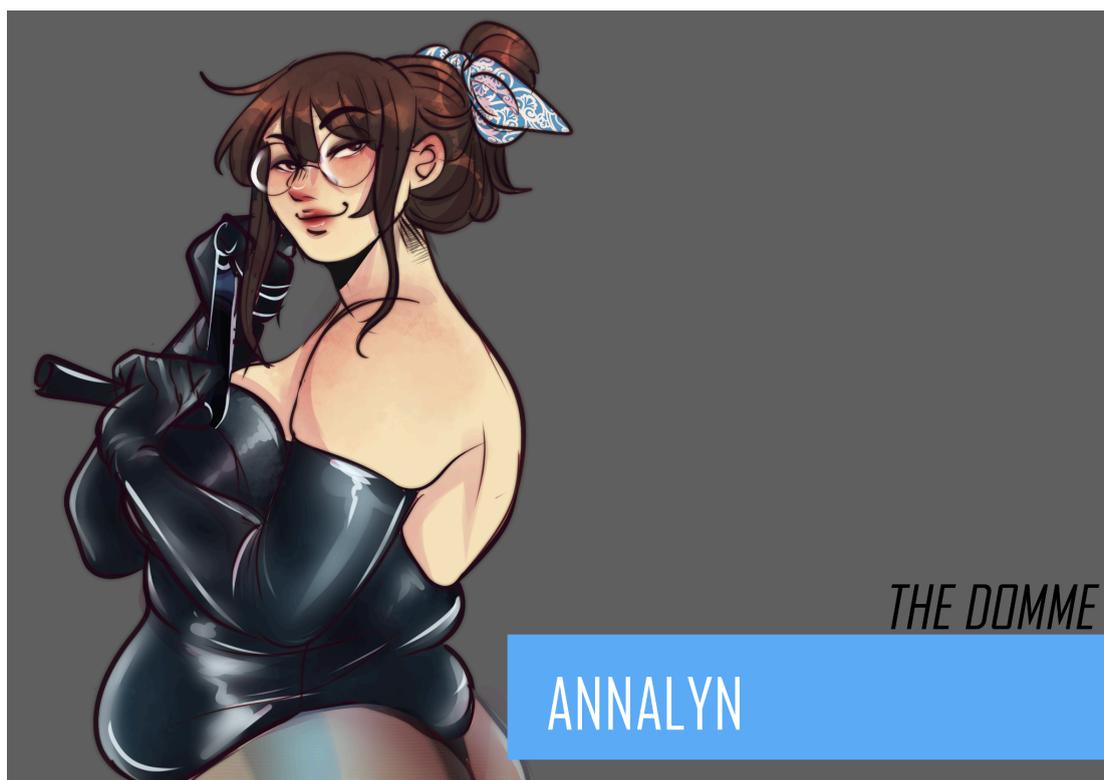
Figura 33 - *Sunstone* (2011)



Fonte: Yuriverso

Como referência central para Annalyn, destacamos a série de quadrinhos *Sunstone* (2011), uma comédia romântica erótica escrita e ilustrada por Stjepan Šejić, contando as aventuras sexuais de um casal de mulheres, Lisa e Ally, que após se conhecerem em um fórum *online* decidem começar um relacionamento sexual casual com intenção de praticar seus fetiches que nunca tiveram chance de propriamente tentar. *Sunstone* é uma história sobre fetichistas, suas vidas, seu hobby, seus relacionamentos, honestidade e comunicação. (TRAMOUNTANAS, 2014)

Figura 34 - Design Annalyn



Fonte: Trabalho Autoral

Nossa personagem final, Imani, é bem diferente das demais, justamente por se tratar de uma mulher mais velha, entre 40 e 50 anos de idade. No contexto de se tratar de uma mulher racializada, crescendo em um lar extremamente religioso, Imani passou uma vida inteira contendo os próprios desejos e sendo o próprio exemplo do que chamamos de heterossexualidade compulsória. Em seu artigo *“Heterossexualidade Compulsória e a Existência Lésbica”* de Adrienne Rich (1980), a autora define o termo como a pressão vinda da ciência social e da literatura perpetua a crença que mulheres em toda e qualquer cultura tenham preferência romântica e sexual por homens, argumentando diretamente que em certos casos, a sexualidade feminina e sua expressão em relação à homens não é sempre algo natural, mas algo socialmente enraizado e projetado em mulheres (RICH, 1980).

Quando observamos a teoria da heterossexualidade compulsória, podemos observar que as consequências desta construção social se expandem para além de apenas a vida individual destas mulheres condicionadas à centrarem suas vidas em relação à homens, pois por exemplo instituições impregnadas socialmente como o casamento e a obrigação reprodutiva feminina acabam sendo alienações variantes desta tese.

Figura 35 - Poster de *Imagine Me & You* (2005)



Fonte: Prime Video

Para o desenvolvimento de Imani, utilizamos o filme *Imagine Me & You* (2005), comédia romântica que conta a história de Rachel e Luce, uma florista, que se conhecem no dia do casamento da primeira com um rapaz. Aproximando-se como amigas, enquanto Rachel tenta “arrumar” Luce para um amigo, ela acaba descobrindo a orientação sexual da mulher, e com a intimidade, desenvolve uma atração que a faz questionar suas escolhas de vida, já que o casamento era tudo que sempre quis.

Figura 36 - Design Imani



Fonte: Trabalho Autoral

4. CONCLUSÃO

Durante esta pesquisa, podemos questionar as concepções tradicionais para a metodologia de criação de personagens LGBTQIA+ tanto quanto a presença deles de forma sadia e interessante para o público alvo. Estes elementos foram utilizados cuidadosamente na busca das referências para o desenvolvimento e *design* destas personagens para a proposta de *Visual Novel*, documentando de forma detalhada o fio de progressão para as escolhas relatadas.

É necessário também relatar que, o material, mesmo não sendo necessariamente escasso, acaba sendo muito disperso e limitado ao público falante de inglês, onde a maioria do material citado nesta pesquisa veio de fontes estrangeiras. Conclui-se por fim, falando do desenvolvimento de conteúdo audiovisual voltado ao público sáfico, é inegável que sim, há uma crescente, porém ainda muito contida e abafada pelo fato dos constantes cancelamentos de séries de protagonismo sáfico em canais de *streaming*, assim como por questões que podem variar de misoginia à lesbofobia, videogames encontram a resistência vinda da preferência por personagens masculinos.

Nota-se que a parcela considerável do material desenvolvido no cenário de videogames agraciando o público LGBTQIA+ veio justamente de projetos *indie* por questões de liberdade de expressão artística, podendo escapar da poda mercadológica que limita artistas contratualmente ligados a grandes empresas.

Quanto ao projeto autoral, o maior desafio de fato é encontrar um roteiro e os pequenos desdobramentos onde podemos encaixar as personagens, considerando o fato que tratamos aqui apenas do *Concept Art* e que uma elaboração mais profunda do projeto necessitaria do acompanhamento de um roteirista.

Considerando os desdobramentos potenciais da pesquisa, observa-se a possibilidade de explorar áreas mais extensas, em especial sobre o resgate da história *queer* e os paralelos que podemos encontrar na produção sáfica em diversos locais do mundo em momentos similares na história, podendo eventualmente se tornar material para se trabalhar ao invés da proposta do jogo em algum projeto futuro.

Por fim, consideramos necessária uma revisão razoável do projeto, das personagens e também o possível roteiro com o acompanhamento de uma pequena equipe para desenvolver o jogo em alguma plataforma *indie* como a *itch.io* por exemplo. Consideramos um projeto de sucesso e um estudo valioso acrescentando no repertório para a elaboração adequada do projeto no futuro.

REFERÊNCIAS

LEBOWITZ, Josiah; KLUG, Chris. **"Japanese Visual Novel Games"**. *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Burlington, MA: Focal Press. pp. 192–4, 2011.

ASSIS, J.P. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007, 96 pp.

A ERA do Videogame. Produção Executiva de Fenton Bailey, Randy Barbato. Estados Unidos: Discovery Channel, 2007. Televisão (225 min.).

RUBERG, Bonnie. **"The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games"**. Durham, NC. Duke University Press, 2020.

FAVIS, Elise. Dream Daddy: A Heartwarming Tale Of Fatherhood And Dating. **Game Informer**, Estados Unidos. 27 de jul de 2017. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20170730003921/http://www.gameinformer.com/games/dream_daddy/b/pc/archive/2017/07/27/game-informer-review-dream-daddy.aspx>. Acesso em: 20 de jul de 2024.

UTSCH, S., Bragança, L. C., RAMOS, P., CALDEIRA, P., & TENORIO, J. (2017). **Queer Identities in Video Games: Data visualization for a quantitative analysis of representation**. *Proceedings of SBGames*, 850-851

HULAN, Haley (2017) **"Bury Your Gays: History, Usage, and Context,"** McNair Scholars Journal: Vol. 21: Iss. 1, Article 6. Disponível em: <<https://scholarworks.gvsu.edu/mcnair/vol21/iss1/6>>. Acesso em: 27 de jul de 2024.

VALLESE, Joe. **"It Came from the Closet: Queer Reflections on Horror"** FEMINIST PRESS, 2022, 400 pp.

WALDRON, Abigail. **“Queer screams : a history of LGBTQ+ survival through the lens of American horror cinema”**. Jefferson, NC : McFarland & Company, Inc., Publishers, 237 pp, 2022.

CLEMENTS, Sara. Why Are So Many TV Shows About Queer Women Getting the Axe? **Them**, Estados Unidos. 17 de out de 2022. Disponível em: <<https://www.them.us/story/lesbian-sapphic-tv-cancellations-show-endings>>. Acesso em: 2 de ago de 2024.

ROCHA, Matheus. **Mercado de games cresce no país e atrai cada vez mais empreendedores**. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2022. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/mpme/2022/08/mercado-de-games-cresce-no-pais-e-atrai-cada-vez-mais-empreendedores.shtml#:~:text=%24196%2C8%20bi%20%C3%A9%20a,movimentar%C3%A1%20no%20mundo%20em%202022>> Acesso em: 3 de ago de 2024.

KURTZ, G.B. **“Respeita aí”**: os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends.” Tese (Doutorado). Pós-Graduação em Comunicação e Informação - PPGCOM, da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019

TASSI, Paul. **‘The Last Of Us Part 2’ Is Getting Predictably User Score Bombed On Metacritic**. Estados Unidos: Forbes, 2020. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/paultassi/2020/06/21/the-last-of-us-part-2-is-getting-predictably-user-score-bombed-on-metacritic/>> Acesso em: 5 de ago de 2024.

BAILEY, Kat. **“Celeste's Five-Year Journey to Becoming One of the Most Important Trans Games Ever”**. Estados Unidos: IGN, 2023. Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/celestes-journey-to-becoming-one-of-the-most-important-trans-games-ever>> Acesso em: 5 de ago de 2024.

MARKS, Tom. **“Conhecendo a EXOK Games: O novo estúdio indie dos desenvolvedores de Celeste”**. Brasil: IGN, 2020. Disponível em:

<<https://br.ign.com/indie/80413/feature/conhecendo-a-exok-games-o-novo-estudio-in-die-dos-desenvolvedores-de-celeste>> Acesso em: 8 de ago de 2024.

MAYO, Linnea. “**Misogyny and Homophobia in Media: The Impact of Lesbian TV Shows Getting Cancelled**”. Estados Unidos: Trinity Tripod, 2023. Disponível em: <<https://trinitytripod.com/arts/misogyny-and-homophobia-in-media-the-impact-of-lesbian-tv-shows-getting-cancelled/>> Acesso em: 9 de ago de 2024.

VILA NOVA, Daniel. “**A representatividade LGBTQIA+ nas novelas brasileiras**”. Brasil: Revista Gama, 2024. Disponível em: <<https://gamarevista.uol.com.br/semana/qual-e-sua-novela-favorita/a-representatividade-lgbtqia-nas-novelas-brasileiras/>> Acesso em: 13 de ago de 2024.

ZORZI, André Carlos. “**‘Torre de Babel’: explosão trouxe discussão de homofobia em 1998**” Brasil: Estadão, 2020. Disponível em: <<https://www.estadao.com.br/emails/tv/torre-de-babel-explosao-trouxe-discussao-de-homofobia-em-1998/>> Acesso em: 15 de ago de 2024.

FRIEDMAN, Erica. “**By Your Side: The First 100 Year of Yuri Anime and Manga**”. Journey Press, 284 pp, 2022.

ROBERTSON, Jennifer. “**Takarazuka: Sexual Politics and Popular Culture in Modern Japan**”. University of California Press, 320 pp., 1998.

HATTORI, Kako; UEHARA, Michiko. **Atarashii Kotoba no Jibiki**. Tokyo: Jitsugyō no Nihonsha. pp. 83–84., 1925.

KABASHIMA, Tadao; HIDA, Yoshifumi; YONEKAWA, Akihiko. **Meiji Taishō Shingo Zokugo Jiten**. Tokyo: Tōkyōdō Shuppan. p. 41. OCLC 14078498., 1984.

FRIEDMAN, Erica. “**Why Is It Always Catholic Schoolgirls in Yuri?**” Estados Unidos: Okazu, 2018. Disponível em: <<http://okazu.yuricon.com/2018/12/16/why-is-it-always-catholic-schoolgirls/>> Acesso em: 20 de ago de 2024.

MCHARRY, Mark. **“Yaoi: Redrawing Male Love”** Boston: The Guide, 2003. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20080417001927/http://www.guidemag.com/temp/yaoi/a/mcharry_yaoi.html> Acesso em: 21 de ago de 2024.

SUBRAMIAN, Erin. **“Women-Loving Women in Modern Japan”** Estados Unidos: Yuricon, 2015. Disponível em: <<https://www.yuricon.com/oldessays/women-loving-women-in-modern-japan/>> Acesso em: 23 de ago de 2024.

THOMPSON, Jason. **“365 Days of Manga, Day 160: Strawberry Panic!”** Estados Unidos: Suvudu, 2010. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20100420054039/http://www.suvudu.com/2010/02/365-days-of-manga-day-160-strawberry-panic.html>> Acesso em: 23 de ago de 2024.

YONHAP. **“60 % of Netflix subscribers watched at least one K-drama in 2022”** Seoul: The Korea Herald, 2022. Disponível em: <<https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20221229000283>> Acesso em 24 de ago de 2024.

KOAYSOMBOON, Top. **“LINE TV reveals 5 most watched Boys Love series in the first quarter of 2020”** Bangkok: Time Out, 2020. Disponível em: <<https://www.timeout.com/bangkok/news/linetv-thai-bl-series-061120>> Acesso em 25 de ago de 2024.

GSHOW. **“Por que os doramas fazem tanto sucesso no Brasil? Confira quatro fatores que explicam o fenômeno”** Rio de Janeiro: Globo, 2024. Disponível em: <<https://gshow.globo.com/tudo-mais/pop/noticia/por-que-os-doramas-fazem-tanto-sucesso-no-brasil-confira-quatro-fatores-que-explicam-o-fenomeno.ghtml>> Acesso em 25 de ago de 2024.

LEE, Jess. **“A Summer’s End is an “honest and authentic” Asian lesbian story set in Hong Kong”** Londres: The Digital Spy, 2020. Disponível em:

<<https://www.digitalspy.com/tech/a35048853/a-summers-end-hong-kong-1986-interview/>> Acesso em 27 de ago de 2024.

TRUONG, Erin, **“A Summer's End - Hong Kong 1986 Review: Let's Go Lesbians”** Montreal: The Gamer, 2020. Disponível em: <<https://www.thegamer.com/a-summers-end-hong-kong-1986-review/>> Acesso em 27 de ago de 2024.

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest . **“Fundamentals of Game Design”** Estados Unidos: Prentice Hall, 2006 Disponível em: <https://web.archive.org/web/20180402061844/http://wps.prenhall.com/bp_gamedev_1/54/14050/3596994.cw/index.html> Acesso em 28 de ago de 2024.

RUSSELL, Laurence. **“The Indie Horror Game That Launched a Surprising Queer Hopepunk Revolution”** San Francisco: Wired, 2024 Disponível em: <<https://www.wired.com/story/signalis-queer-fandom-revolution/>> Acesso em 29 de ago de 2024.

HARAWAY, D.J. **Manifesto ciborgue: ciencia, tecnologia e feminismo-socialista no final do sec XX** in: TADEU, T (org) Antropologia ciborgue: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte, MG: Autêntica Editora, 2009

WATERS, Darren. **"What happened to Dungeons and Dragons?"**. Londres: BBC News, 2004 Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3655627.stm> Acesso em 30 de ago de 2024.

IMARCH. **“Board Games Market Report by Product Type (Tabletop Games, Card and Dice Games, Collectible Card Games, Miniature Games, RPG Games), Game Type (Strategy and War Games, Educational Games, Fantasy Games, Sport Games, and Others), Age Group (0-2 Years, 2-5 Years, 5-12 Years, Above 12 Years), Distribution Channel (Supermarkets and Hypermarkets, Specialty Stores, Online Stores, and Others), and Region 2024-2032”**. Brooklyn: Imarc Group, 2021 Disponível em: <<https://www.imarcgroup.com/board-games-market/toc>> Acesso em 1 de set de 2024.

TECHNAVIO. **“Board Games Market Value is Set to Grow by USD 3.02 Billion from 2021 to 2026, Increasing Digitization of Board Games to be the Premium Trend”** Nova York: PR Newswire, 2022 Disponível em: <<https://www.prnewswire.com/news-releases/board-games-market-value-is-set-to-grow-by-usd-3-02-billion-from-2021-to-2026--increasing-digitization-of-board-games-to-be-the-premium-trend-301598692.html>> Acesso em 3 de set de 2024.

TEH, Cheryl. **“How 8 nerds playing 'Dungeons & Dragons' on Twitch sold out an arena”** Londres: Business Insider, 2023 Disponível em: <<https://www.businessinsider.com/critical-role-dungeons-dragons-sold-out-live-show-wembley-arena-2023-9>> Acesso em 3 de set de 2024.

KUHNKE, Oisin **“Baldur's Gate 3's performances are so good because all 248 voice actors also did the motion capture”** Londres: VG247, 2023 Disponível em: <<https://www.vg247.com/baldurs-gate-3-performances-motion-capture>> Acesso em 4 de set de 2024.

RAMSEY, Robert **“Baldur's Gate 3 Sales Apparently Top 10 Million”** Estados Unidos: Push Square, 2024 Disponível em: <<https://www.pushsquare.com/news/2024/02/baldurs-gate-3-sales-apparently-top-10-million>> Acesso em 5 de set de 2024.

SQUIRES, John **“'Fear Street: Prom Queen' – Meet the Ensemble Cast of Netflix's Next R.L. Stine Horror Movie (Exclusive)”**. Mundelein: Bloody Disgusting, 2024 Disponível em: <<https://bloody-disgusting.com/movie/3806094/fear-street-prom-queen-netflix-cast-director-announcement/>> Acesso em 5 de set de 2024.

CLAYTON, Wickham. **Style and form in the Hollywood slasher film**. Basingstoke: Palgrave Macmillan. pp. 250, 2015.

BERGMAN, S. Bear. **Butch is a noun**. San Francisco: Suspect Thoughts Press. pp 272, 2010.

WHILK, Nat, WHITEHEAD, Jayson. **"Glory Bound: An interview with Larry and Andy Wachowski"**. Charlottesville: Gadfly Online, 1998 Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20040301035225/http://www.gadflyonline.com/archive-wachowski.html>> Acesso em 5 de set de 2024.

MILLER, Meredith. **Historical Dictionary of Lesbian Literature**. The Scarecrow Press, Inc. pp. 65, 2006.

THEOPHANO, Teresa. **"Butch-Femme"**. San Francisco: glbtq, 2004 Disponível em: <http://www.glbqtarchive.com/ssh/butch_femme_ssh_S.pdf> Acesso em 6 de set de 2024.

EWING, Rhea. **"11 Common Assumptions About Being a Queer Femme – Debunked - Everyday Feminism"**. Estados Unidos: Everyday Feminism, 2016 Disponível em: <<https://everydayfeminism.com/2016/02/queer-femme-assumptions/>> Acesso em 7 de sep de 2024.

"The series Euphoria and the representation of trans characters". UPF, 2022. Disponível em: <https://www.upf.edu/en/web/focus/noticias/-/asset_publisher/qOocsyZZDGHl/content/id/256055745/maximized>. Acesso em: 7 de set de 2024.

SHAHBAZ, Caroline; CHIRINOS, Peter. **"Becoming a Kink Aware Therapist"**. Nova York: Routledge. pp. 168, 2016.

LOVETAPESCOLLECTIVE. **"L020A Sylvia Rivera, "Y'all Better Quiet Down" Original Authorized Video, 1973 Gay Pride Rally NYC"**. YouTube, 2019.

ABAD-SANTOS, Alex. **"The perpetual discourse over LGBTQ Pride, explained"**. Washington DC: Vox, 2021 Disponível em: <<https://www.vox.com/the-goods/22463879/kink-at-pride-discourse-lgbtq>> Acesso em 10 de set de 2024.

TRAMOUNTANAS, George A. **"Sejic's "Sunstone" Brings Romantic Comedy to the World of BDSM"** Montreal: Comic Book Resources, 2014 Disponível em: <<https://www.cbr.com/sejics-sunstone-brings-romantic-comedy-to-the-world-of-bdsm/>> Acesso em 11 de set de 2024.

RICH, Adrienne. **"Compulsory Heterosexuality and Lesbian Existence"**. Chicago: The University of Chicago Press. pp. 631-660, 1980.

BOZE, Hadleigh, **"The Lavender Screen: The Gay and Lesbian Films - Their Stars, Directors, and Critics"** Nova York: Citadel, pp. 14, 2001.

