

Universidade Federal de Alagoas
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Curso de Design Bacharelado

EUTISTA

um quadrinho sobre o diagnóstico de autistas adultos

Angela Maria Machado Muniz Vieira

Maceió, 2023

ANGELA MARIA MACHADO MUNIZ VIEIRA

Eutista: um quadrinho sobre o diagnóstico de autistas adultos

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, apresentado ao curso de Design na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – FAU – da Universidade Federal de Alagoas – UFAL.

Orientadora: Danielly Amatte Lopes

Maceió, 2023

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

A994d Vieira, Angela Maria Machado Muniz.
Eutista: um quadrinho sobre o diagnóstico de autistas adultos / Angela Maria Machado Muniz Vieira. – 2023.
101 f. : il. color.

Orientadora: Danielly Amatte Lopes.
Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 67-70.
Apêndices: f. 71-101.

1. Quadrinhos. 2. Transtorno do espectro autista. 3. *Design* editorial. 4. Diagnóstico tardio. I. Título.

CDU: 7.05:159.963.37

AGRADECIMENTOS

É difícil escrever agradecimentos. Não porque eu não tenha muito a agradecer – eu tenho, mas porque parece que nenhum número de “obrigados” jamais será o suficiente para demonstrar meu carinho para as pessoas incríveis que cruzaram meu caminho e possibilitaram esse trabalho.

Meu primeiro agradecimento vai para meu bem mais precioso: minha família. Aos meus pais, Bianca e Fernando, a quem amo profundamente e que, se por um lado me ensinaram a ter força, por outro me fizeram entender que ter força é demonstrar fraqueza às vezes. Sei que sou cabeça dura na maior parte do tempo, mas sempre me esforcei para ser alguém que pudesse deixá-los orgulhosos. Obrigado por me darem força quando me faltou.

Aos meus irmãos, Júlia, Miguel e Duda: vocês são ridículos e amo muito vocês, e eu só vou admitir aqui porque é uma coisa especial. Obrigada por aturarem meus surtos, devaneios e reclamações aleatórias, e também por assistir aos vídeos idiotas que obrigo vocês a verem.

Ao meu lindo e estranho grupo de amigos do Camboio, que por vezes me tiraram de casa. Obrigada pelos memes, pelas histórias, pelas fofocas e por todo o entretenimento proporcionado. Um agradecimento especial à minha amiga Rayane, que dentre reviradas de olhos e seus “oh, anjo...” reprovador às minhas ideias, foi essencial para eu chegar até aqui. Ray: te adoro, com olhar de desprezo e tudo. Obrigada por estar comigo todo esse tempo, aguentar as reclamações, piadas ruins, surtos e me manter com os pés no chão quando eu viajo na maionese.

À minha psicóloga, Juliany Moura, e ao meu psiquiatra, Humberto Barbosa: obrigado por me verem como uma pessoa e serem sempre tão gentis comigo, por se colocarem sempre à disposição e por sempre ir além para que eu pudesse melhorar. Falando em ótimos profissionais, eu não poderia deixar de agradecer ao corpo docente da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, nem esquecer a Universidade Federal de Alagoas. Apesar de todos os “eu não quero ir hoje” ditos nas manhãs de segunda-feira, sempre serei grato à existência da universidade pública e gratuita, na esperança de que ela possa sempre incluir mais e mais pessoas.

Gostaria de fazer um agradecimento à banca deste trabalho: professora Mari Petróvna e professor Cláudio Aleixo. É incrível ter a oportunidade de apresentar meu trabalho para pessoas tão incríveis e capazes. Agradeço também aos famosos professores da 203: Juliana Donato, Dani Amatte e Edu Mazzini. Vocês fazem o design mais divertido, mais inteligente e mais emocionante. Para além do mero discurso, vocês fazem os alunos se apaixonarem por Design dia após dia. E quando nos falta vontade, vocês nos sobram em inspiração. Quando penso em que tipo de trabalhos de design quero fazer, procuro

inspirações no Behance, checo portfólios de profissionais que admiro, abro o Pinterest. Mas quando penso em que tipo de designer eu gostaria de ser, vocês me vêm à mente. Por isso, meus mais sinceros agradecimentos.

Gostaria de dedicar uma parte especial à professora Dani, minha orientadora deste trabalho. Não só me forçou a ir à terapia para poder me orientar (o que agradeço muito até hoje), mas aguentou muitos surtos, crises e tremeliques. Dani me deu uma das maiores lições como profissional logo no início das aulas: “diga ‘não vai dar’ em vez de ‘não deu’”. Gosto de lembrar desse caso porque é algo que ela comentou em uma aula no início da graduação e que me fez o profissional de hoje em volta disso. Nem sempre dá certo (muitas vezes não dá certo), mas eu tento. Você inspira pessoas todos os dias, Dani, e fico feliz que você aceitou me orientar.

E, por fim, gostaria de agradecer à pessoa que fui todos esses anos. Apesar de todos os erros, tropeços, inseguranças e medos, foram todas essas cicatrizes que me fizeram chegar até aqui. Não posso me amar hoje sem fazer as pazes com quem eu fui e, portanto: obrigado, Angela. É estranho que, para poder realmente te amar, tive que aprender a te dizer adeus. Espero que esse seja meu último trabalho com seu nome. Obrigado por me fazer chegar até aqui, e obrigado por ter a coragem de dizer meu nome em voz alta.

RESUMO

Eutista é um projeto de *graphic novel* que busca promover, através de uma narração baseada em vivências e experiências, informações sobre o autismo e seu processo diagnóstico. Para o desenvolvimento do quadrinho, foram utilizadas diversas ferramentas e etapas metodológicas de conhecidos autores no campo de Design. Através de pesquisas, análises e definições dos requisitos mais importantes do projeto, foram planejadas 116 páginas para serem desenhadas na *graphic novel*, originalmente planejadas para serem publicadas virtualmente através de plataformas digitais. Por limites financeiros e de tempo, foram finalizadas apenas 29 destas páginas, e não se pode obter o *feedback* nas plataformas de publicação online.

Palavras-chave: quadrinhos; autismo; design editorial; diagnóstico tardio.

ABSTRACT

Eutista is a graphic novel project which tries to promote, through an experience-based narrative, information about autism and its diagnostic process. Various tools and methodological steps from well-known authors in the Design field were used for the comic development. Through research, analysis, and the definitions of the most important requirements and parameters for the project, 116 pages were planned to be drawn for the graphic novel, originally planned to be virtually published on digital platforms. For financial and time limitations, only 29 pages were finalized, and feedback from users on online publishing platforms was not obtained.

Keywords: comics; autism; editorial design; late diagnosis.

SUMÁRIO

Introdução	11
1.1 O que o design tem a ver com histórias em quadrinhos?	17
O digital na leitura de livros e quadrinhos	19
1.2 O que design tem a ver com autismo?	21
Afinal de contas, o que é autismo?	22
E o que tudo isso tem a ver com design?	26
1. METODOLOGIA DO PROJETO	29
2. PROBLEMATIZAÇÃO	31
2.1 Matriz CSD	31
2.2 Pesquisa desk e pesquisa exploratória	33
2.3 Mapa de empatia	34
2.4 Critérios norteadores I	36
3. ANÁLISES	36
3.1 Análise de plataformas de publicação	36
3.1.1 Webtoons.com	37
3.1.2 Tapas	39
3.1.3 Fliptru	39
3.1.4 Webcomics	40
3.2 Análise de materiais sobre autismo	40
3.2.1 Nori e eu	43
3.2.2 A Diferença Invisível	43
3.2.3 Humor azul: O lado engraçado do autismo	43
3.2.4 Kazpie	43
3.2.5 Jun	44
3.2.6 Fala, Maria	44
3.3 Critérios norteadores	44
4. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	45
4.1 Requisitos e Parâmetros	45
4.2 Diagrama de Mudge	46
4. ANTEPROJETO	50
5.1 Painéis semânticos	50
5.2 Elaboração do roteiro	52
5.3 Concept arts e testes	55
5. PROJETO	59
6.1 Esboço e desenho	59
6.2 Arte-final	60
6.3 Letreiramento	61
6.4 Revisão e diagramação	64
6. FEEDBACK	64
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
Referências	69

Apêndice A
Apêndice B

72
100

Introdução

Em janeiro de 2021, por uma série de fatores, me vi numa chamada de vídeo com um neuropsicólogo autista tentando descobrir o que me fazia parecer tão diferente das outras pessoas e, ao mesmo tempo, tão comum. Do alto dos meus 21 anos, no início de uma fase adulta que eu não entendia e sequer gostava, eu estava tentando descobrir uma explicação que fizesse partes da minha história de vida fazerem sentido.

Ser diagnosticado como autista na fase adulta não é tão incomum quanto se pensa. Há uma ausência de material sobre autistas adultos, incluindo sobre seu processo de diagnóstico e vivências individuais. Várias abordagens da psicologia se referem exclusivamente a crianças autistas em seus textos sobre clínica (CAITITÉ, 2017, p. 139). Crianças autistas vão crescer e se tornar adultos autistas. Apesar desse conhecimento, é comum o estereótipo de que o autismo é algo exclusivamente infantil:

A associação da palavra autista à palavra “criança” é encontrada em toda a parte, e o termo “autismo infantil” é muito comum. Conjecturamos que essa infantilização do autismo talvez esteja relacionada ao modo como o diagnóstico figura no DSM. Como vimos, na psiquiatria o autismo se constitui como uma patologia infantil. Um dos critérios de diagnóstico é o de que os sintomas observados tenham se manifestado na infância, ainda que posteriormente o paciente tenha aprendido estratégias para disfarçá-los. No entanto, autistas crescem e continuam precisando de acompanhamento ao longo da vida (CAITITÉ, 2017, p. 139-140).

Porém, o autismo ser algo presente apenas em crianças não é o único estereótipo falso que se tem sobre o tema. Ao entrevistar 14 mulheres autistas com diagnóstico tardio (acima dos 15 anos), Bargieli et. al (2016) aponta que várias participantes relataram que profissionais afirmavam que pessoas designadas mulheres ao nascer não poderiam ser autistas, ou que o autismo não tinha características mais sutis e aparentemente típicas. Tais relatos foram comuns especialmente em profissionais que não eram especialistas em transtornos de neurodesenvolvimento, mas que influenciavam o acesso a serviços relevantes para autistas, como professores e clínicos gerais.

A falta de informação faz com que autistas adultos encontrem profissionais despreparados e sem o conhecimento necessário para atendê-los, fornecer suporte, reconhecer suas características enquanto indivíduo autista e encaminhá-lo para investigação do diagnóstico. De que modo, então, pessoas adultas se descobririam autistas? Enquanto as crianças podem ser levadas a profissionais pelos pais ou até por recomendação dos professores, autistas adultos que não foram diagnosticados podem passar a vida inteira sem acesso a esse diagnóstico. Por vezes, os pais descobrem que são autistas ao investigar o autismo do filho. Há, então, uma lacuna na pesquisa e conscientização do que se trata de pessoas autistas adultas (ABREU, 2021).

Pessoas autistas mais independentes ou que precisam de menos suporte muitas vezes têm o autismo despercebido ou questionado. Até mesmo a representação de autistas adultos na mídia reflete estereótipos falsos: são homens brancos extremamente inteligentes e racionais, como Sheldon em *The Big Bang Theory*, Samuel Gardner em *Atypical* e Shaun Murphy em *The Good Doctor*. A existência e promoção desses estereótipos, a falta de informação e conscientização e a ausência de material textual sobre autistas adultos dificulta não só o processo de diagnóstico formal, mas a etapa que o antecede.

Meu diagnóstico veio após anos de estudo sobre o tema. Foi um acaso, uma série de coincidências que culminou naquela chamada de vídeo, onde um especialista disse que eu tinha TDAH e era autista. As coincidências também culminaram neste trabalho. Entretanto, nem todas as pessoas têm acesso a essas informações, tampouco aos privilégios que tive ao me encontrar na série de acasos que me levou ao diagnóstico. Após anos de dúvidas e pesquisa, decidi utilizar o trabalho de conclusão de curso para falar como um autista adulto, de modo que outras pessoas possam depender de algo além do acaso para ter acesso à informação.

Percebi a importância dessa conversa quando, ao estudar autismo e conversar sobre o tema, tive momentos onde fui abordado por três pessoas que buscavam respostas. Todas as três tinham um ponto em comum: o processo de diagnóstico de autismo. Não apenas as dúvidas acerca dos critérios diagnósticos, mas sobre o medo de ser autista e o medo de não ser, ambos ao mesmo tempo. Em todas as conversas, havia troca de relatos. A pessoa me falava um pouco sobre as dúvidas, eu me apresentava e falava um pouco da jornada em busca do diagnóstico. Falei dos questionamentos, do medo e das frustrações. E existe essa calma em perceber que não se está sozinho. É o que eu percebo ao ler relatos de outras pessoas, e é o que me diziam após ler os meus.

Este trabalho, portanto, coloca no papel um pouco de mim e da minha história, na esperança de que isso possa auxiliar qualquer pessoa que tenha as mesmas dúvidas que eu e tantos outros autistas diagnosticados tardiamente tivemos. É por isso que este trabalho é escrito em primeira pessoa. Não é o mais comum em trabalhos acadêmicos, mas acredito que não cabe aqui fingir que isso é o projeto feito por uma equipe de pesquisadores imparciais e que vai resultar numa solução que poderá ser reproduzida e gerar resultados iguais. Não vai. E é para ser honesto e transparente, como este trabalho deve ser, que preciso dizer que esse escrito retrata, além de anos de estudo, anos de vivências particulares e individuais. Daí veio o nome do quadrinho: Eutista.

Não há como separar o autismo de mim. Eu sou autista e, justamente por o ser, sou eu. Se eu não fosse autista, minhas experiências, gestos, personalidade e até o modo de andar seriam diferentes. Eu seria outra pessoa. E qualquer autista que fizesse um trabalho parecido com este chegaria num resultado diferente. Essa é a coisa mais interessante sobre

autobiografias: não importa quão corriqueira é a vida de alguém ou o quanto tenham em comum, suas experiências ainda são únicas.

Assim como as minhas experiências, meus anos na graduação se apresentam como importante parte desse trabalho. O design é, portanto, parte essencial deste projeto por sua capacidade de transmitir informações e auxiliar na comunicação. Da mesma forma, aparecem as histórias em quadrinhos. Essa mídia não só me acompanhou durante toda a vida, como também sempre foi uma maneira de me expressar. A expressão gráfica, em desenhos e rabiscos, muitas vezes comunica o que eu não conseguia colocar em palavras ou gestos e, por isso, decidi que faria neste trabalho uma história em quadrinhos.

Poderia ser uma cartilha, mas isso não aprofundava a história do jeito que eu gostaria. Poderia ser um livreto, mas eu precisava do apoio do desenho para conseguir me expressar corretamente. Poderia, também, ser um livro ilustrado, mas eu ainda sentia que ele não trazia a conversa que eu queria que meu trabalho fosse. Mas os quadrinhos são algo especial, construído em conjunto por quem faz e quem lê. Segundo McCloud:

“Em toda sua história, os quadrinhos têm usado a força do cartum pra envolver e se identificar com o espectador – além do realismo para capturar a beleza do mundo visível. A dança do visível e invisível está no âmago dos quadrinhos, no poder de conclusão! Criador e leitor são sócios na criação de alguma coisa a partir do nada. História em quadrinhos é um grande ato de equilíbrio. Uma arte tão subtrativa quanto aditiva – e uma fantástica combinação de tempo e espaço!” (MCCLOUD, 1995, p. 204-206)

Lendo McCloud e várias *graphic novels* autobiográficas, que tratavam desde de relacionamento com pessoas soropositivo, como Pílulas Azuis, até a descoberta de um transtorno afetivo bipolar, como em Parafusos, percebi nos quadrinhos a oportunidade de contar uma história conversada com figuras.

A arte, a história e a conversa são coisas que temos, vemos e fazemos diariamente. São formas de nos expressar, de manter vivas memórias, sentimentos e emoções. Assim, eu quis unir as três num único projeto, conversando sobre minha história através de quadrinhos. Por isso, apesar de todos os percalços do caminho, desenvolvi parte da *graphic novel*, que pode ser lida através do QR Code na página seguinte:

Figura 01: QR Code que direciona para as páginas desenvolvidas para o quadrinho.
Também podem ser acessadas através [deste link](#).



Fonte: o autor (2023).

Objetivo geral

Criar uma *graphic novel* sobre uma pessoa autista adulta e sua jornada até o diagnóstico formal.

Objetivos específicos

- Revisar a literatura e pautas de organizações de autistas acerca dos termos utilizados por e para a comunidade autista nos últimos dez anos;
- Analisar contribuições do design editorial para a linguagem central desse projeto: os quadrinhos;
- Investigar processos de elaboração de narrativas gráficas a fim de delimitar as contribuições do design gráfico para o presente projeto;
- Discutir as implicações das tecnologias digitais em relação ao design editorial e as histórias em quadrinhos;
- Expor, a partir de uma narrativa em primeira pessoa, etapas e características importantes a se avaliar no processo diagnóstico tardio do autismo;
- Contribuir para a auto-identificação e informação para autistas que não têm diagnóstico formal;
- Colaborar com a conscientização da sociedade em geral acerca das características do autismo e dos autistas.
- Definir Estrutura Analítica Projetual a ser aplicada ao desenvolvimento do quadrinho, bem como elencar as ferramentas mais adequadas para a sua execução.

Parte I

Revisão
Bibliográfica

1.1 O que o design tem a ver com histórias em quadrinhos?

O presente trabalho trata de uma história em quadrinhos sobre autismo, mais especificamente sobre a minha trajetória enquanto pessoa autista diagnosticada tardiamente. Entretanto, este trabalho é escrito por um graduando em Design, orientado e avaliado por professores designers. Portanto, é natural perguntar “mas onde entra o design nos quadrinhos sobre autismo?”.

Não busco aqui dar definições sobre a palavra ou disciplina Design. Diversas definições já foram estudadas, debatidas e oferecidas por pessoas muito mais experientes e estudadas que eu. Design é uma área ampla, inter e multidisciplinar, capaz de trabalhar com diversos tipos de artefatos e situações. “Ser ou não ser design” é uma pergunta quase tão discutida quanto “design é arte?” no início da graduação. Dessa forma, irei focar meus esforços em áreas específicas do design que têm relação com as histórias em quadrinhos, especialmente a área de design editorial.

Design editorial é tradicionalmente descrito como um segmento do design gráfico responsável pela articulação de textos e imagens em publicações. É responsabilidade do designer encontrar as melhores soluções gráficas para apresentar as informações requisitadas através de composição e estruturação de espaços, diagramação, tipografia, seleção e aplicação de imagens, cores, identidade da marca e navegação da publicação (MOURA; ZUGLIANI, 2019, p.166).

Segundo Haluch (2013), para se trabalhar profissionalmente com design editorial, é necessário que se tenha conhecimentos específicos da produção, domínio técnico do processo de elaboração de um livro, conhecer a simbologia de correção dos originais, conhecer os elementos que compõem o livro e utilizar de maneira fluente os *softwares* necessários.

Podemos ver, segundo tais autores, que as definições tradicionais do trabalho do designer editorial se resumem a competências especificamente técnicas, não tendo voz ativa sobre o conteúdo produzido. Segundo Moura e Zugliani (2019, p.166), esse é um conceito consolidado principalmente pelo funcionalismo e formalismo, e não é mais a única possibilidade de se trabalhar para o designer contemporâneo:

“Os designers passaram a questionar e a romper com as regras estabelecidas pela visão moderna e funcionalista, ampliando as ações como profissionais, assumindo o papel de editores e autores, questionando a autoria, testando inovações, inventividade, experimentações e buscando fundamentos teóricos e críticos para o seu papel como produtores de linguagem. O produto editorial também desvinculou-se da necessidade da produção em grande tiragem e ganhou força as publicações de peça única e pequena tiragem, aperiódicas, criadas e desenvolvidas no que veio a ser chamado como publicação independente.” (MOURA; ZUGLIANI, 2019, p.172)

Dessa forma, atualmente existem designers que atuam como editores, autores, produtores e construtores de narrativas. Profissionais que além do cargo de designer, apontam questionamentos e participam ativamente do processo de produção de conteúdo e linguagem. Essa é uma das características que constitui o design editorial contemporâneo: esse novo modelo de trabalho coexiste com as práticas mais tradicionais da profissão (MOURA; ZUGLIANI, 2019, p.166).

Voltando à pergunta “o que design tem a ver com histórias em quadrinhos?”, há diversas tarefas em comum entre o designer editorial e o quadrinista independente. Ambos podem ser responsáveis pela diagramação, escolha da tipografia, capa, logotipo e identidade visual, paleta de cores, impressão e materiais. No caso dos quadrinistas independentes, por vezes esses artistas fazem, também, peças gráficas de publicidade relacionadas à obra.

Dessa forma, produzir e publicar quadrinhos requer conhecimentos de design, seja este conhecimento obtido através da teoria formal, da conversa entre colegas ou das experiências empíricas. Ora, montar uma página que guie os olhos do leitor na ordem certa dos balões é tão diferente de montar uma peça gráfica onde preciso guiar os olhos do leitor na forma correta?

A relação entre quadrinhos e design não finda nas atividades exercidas por ambos os profissionais, mas também nos objetivos de seus trabalhos. Segundo Lupton:

“O design usa forma, cor, materiais, linguagem e pensamento sistêmico para transformar o significado de tudo — desde placas de trânsito e aplicativos para a web até embalagens de xampu e abrigos de emergência. O design incorpora valores e ilustra ideias. Ele deleita, surpreende e nos leva a agir. Seja criando um produto interativo ou uma publicação cheia de dados, os designers convidam as pessoas a entrarem em um cenário e explorarem o que está ali — tocar, perambular, mover e atuar.” (LUPTON, 2020, p.11)

Já os quadrinhos, descritos por Eisner como exemplos de “Arte Sequencial”, têm sua definição aprofundada por McCloud (1995, p.9): “imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência [sic] deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Dessa forma, McCloud coloca o objetivo do quadrinho como uma ferramenta de comunicação que, além de transmitir uma mensagem, busca causar algum tipo de reação ao receptor dessa mensagem.

Não é meu objetivo aqui dizer que todo designer é quadrinista, nem que quadrinistas são designers, nem fazer qualquer tipo de suposição sobre qualquer uma das profissões. Entretanto, há uma relação entre as duas áreas: fazer quadrinhos é contar histórias. Por vezes, design também é.

Em casos de quadrinhos independentes, é comum que um mesmo indivíduo seja o roteirista, desenhista, letrista, colorista e editor da história. Entretanto, o jeito que um quadrinista e um designer gráfico editorial pensam não são iguais, mas têm semelhanças. Muitas das ferramentas e objetivos do designer e do quadrinista, ao olhar uma página, são similares. Segundo Lopes e Araújo (2019):

“[...] A construção dos quadrinhos é constituída de elementos plásticos, metalinguísticos e a narrativa. Os elementos plásticos são relacionados aos quadros, balões, calhas que constituem as páginas. É possível correlacioná-los a elementos como a construção de um grid ou a marcação de margens de sangria, mas não podemos afirmar que eles são exatamente os mesmos elementos. Todavia, é pertinente apontar que eles se complementam e que os editores do SMAC¹ entendem da aplicação do design gráfico editorial na construção dos mangás.” (LOPES; ARAÚJO, 2019)

A união entre texto e imagem proposta por várias peças gráficas e várias histórias em quadrinhos, pensando em tipografia, diagramação, fluxo do olhar e com o objetivo de passar uma informação, não poderiam ser tão separadas. Dessa forma, apresento um trabalho sobre um quadrinho com plena certeza de que meus conhecimentos em Design foram essenciais para sua produção e, dessa forma, reconheço a relação entre essas duas grandes áreas da informação e da minha vida.

O digital na leitura de livros e quadrinhos

Assim como manuscritos viraram livros impressos e *ebooks*, os quadrinhos também têm versões digitais, que podem e vão além do escaneamento das páginas impressas. Atualmente, há quadrinhos publicados diretamente nas plataformas digitais (*webcomics*) e, dentre elas, pode-se destacar os quadrinhos digitais coreanos feitos especialmente para serem lidos virtualmente, principalmente pelo celular: as *webtoons* (MELO; LOPES, 2017).

A publicação digital permitiu a diversos autores independentes, de livros ou quadrinhos, publicarem e receberem por suas obras sem a burocracia, taxas ou respostas negativas de editoras. Plataformas como o Kindle para livros, ou Webtoons e Tapas para *webcomics*, permitiram a maior acessibilidade da leitura. Não é mais necessário gastar com um quadrinho impresso: você pode lê-lo gratuitamente na internet assistindo a alguns anúncios.

Isso não significa que o quadrinho impresso vai ser extinto, mas que os quadrinhos, assim como os livros, se adaptam aos tempos e às tecnologias. Além disso, há vantagem em publicar trabalhos digitalmente: artistas que publicam pela internet e conseguem uma grande e sólida base de seguidores são mais propensos a terem campanhas de financiamento coletivo para impressão de seus quadrinhos bem-sucedidas. Dessa forma, a

¹ Silent Manga Audition Community.

internet atua como uma forma de conectar artista e público, aumentando o número de pessoas que acompanham seus trabalhos e estão dispostas a comprá-lo (RIVERO, 2020).

Apesar de alguns artistas preferirem criar campanhas para publicação de quadrinhos exclusivos e inéditos, é comum que seja disponibilizado o quadrinho gratuita e integralmente em redes sociais e plataformas online antes de iniciar as campanhas de financiamento coletivo. Segundo Rivero (2020), isso se deve não apenas ao fato de aumentar a divulgação e compartilhamento do quadrinho, mas também para receber comentários e respostas sobre o conteúdo publicado. Alguns artistas afirmam que receber *feedback* de leitores e acompanhar as discussões iniciadas é um forte estímulo para continuar produzindo.

Também segundo Rivero (2020), é comum que parte das editoras busquem por artistas independentes relevantes no cenário, ou com uma base de fãs estabelecida. Isso pode ser motivado também pelo desejo de renovação das atuais editoras, que estão mais atentas à movimentação de redes sociais e eventos. Alguns exemplos de quadrinhos que foram publicados integralmente em redes sociais e, mais tarde, publicados fisicamente por editora são: Arlindo, de Ilustralu, publicado pela editora Seguinte; Bom dia Socorro, de Paulo Moreira, publicado pela Conrad Editora; e Confinada, de Leandro Assis e Triscila Oliveira, publicado pela editora Todavia (figura 2). Nesses três casos, a campanha de financiamento coletivo funcionou de maneira semelhante a uma pré-venda, oferecendo brindes e descontos.

Figura 2: Publicação de Confinada e sua versão impressa, respectivamente.



Fonte: Instagram de Leandro Assis (2021) e campanha do Catarse do quadrinho (2021).

Os quadrinhos são uma linguagem que comumente aparece na vida de brasileiros desde a infância. Seja utilizado para fins didáticos, de estudo, lazer ou aparecendo em provas como o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), essa linguagem facilmente se torna familiar para a população mais jovem. Dessa forma, neste trabalho utilizo a linguagem

dos quadrinhos para falar sobre um assunto considerado complexo e desafiador: o autismo em adultos. Assim, busco facilitar a divulgação e aceitação do material, para que o tema não pareça tão “amedrontador” e, também, diminuir a carga de preconceito e tabu que comumente vêm com o rótulo “autista”.

1.2 O que design tem a ver com autismo?

Por que, dentre todos os assuntos, eu teria decidido falar sobre autismo? Eu sou designer e sou autista. O método, as ferramentas e o projeto sempre me tranquilizaram de uma forma que não sabia explicar. Hoje, sei. Acredito que certos pontos de vista só podem ser fornecidos através da vivência. Isso não desacredita estudos, dados e estatísticas de nenhuma forma. Entretanto, tais números nem sempre podem apresentar ou representar com clareza as dificuldades e particularidades de um ser humano ou de um grupo de pessoas. Portanto, a minha perspectiva valida dois âmbitos: a do profissional que comunica e a da pessoa que experienciou a vivência de um diagnóstico tardio.

A frase “nada sobre nós, sem nós”, título do artigo de William Rowland em 1981, é considerada por alguns como o lema das pessoas com deficiência. A frase diz que nada (leis, políticas, decisões, programas, estratégias, benefícios etc) que se trata de pessoas com deficiência deverá ser feito sem participação plena e ativa dessas pessoas (SASSAKI, 2011). Desse modo, escolhi falar sobre uma condição que afeta outros milhões de indivíduos no Brasil e no mundo, visto sob uma ótica específica: de pessoas que foram diagnosticadas tardiamente. Por vezes, passaram a vida se sentindo diferentes, precisando de apoios específicos sem entender o porquê. Mas antes de falar sobre as questões do diagnóstico de autismo, é preciso explicar o que é autismo.

Antes do meu diagnóstico formal, eu já sabia quão difícil era o acesso a tais profissionais e processos: seja por preço, agenda ou informação, a avaliação neuropsicológica não é facilmente acessada por todas as pessoas, sobretudo no Brasil. Mesmo quando sendo avaliado, nem sempre é um diagnóstico rápido e certo, o que faz muitos autistas descobrirem a condição na fase adulta. Por ser um diagnóstico essencialmente clínico, já que se utiliza de observações e histórico de cada pessoa, muitas vezes pessoas autistas são diagnosticadas imprecisamente com outras condições (BASSETTE, 2022).

Algumas das barreiras mais comuns para o diagnóstico formal são: ansiedade; preço; acesso a especialistas em autismo em adultos; medo de não ser acreditado; incapacidade em descrever sintomas; desconfiança dos profissionais de saúde; estigma; complexidade do sistema de saúde; e falta de valor percebido ao diagnóstico formal (LEWIS, 2017). Ainda podem ocorrer os diagnósticos imprecisos, que acontecem principalmente em

pessoas designadas mulheres ao nascer, pessoas não-brancas, idosos e pessoas LGBTI+ (CARON, 2022).

Afinal de contas, o que é autismo?

Segundo a CID-11 – que é décima primeira edição da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde, lançada em 2017 e entrou em vigor no início de 2022 –, o autismo é caracterizado por déficits persistentes na habilidade de iniciar e manter interações sociais recíprocas e comunicações sociais, além de padrões de comportamentos, interesses e atividades restritos, repetitivos e inflexíveis, que sejam claramente atípicos ou excessivos para idade e contexto sociocultural do indivíduo.

O início do transtorno de desenvolvimento ocorre durante o período de desenvolvimento, normalmente na primeira infância, mas os sintomas podem não se manifestar inteiramente até mais tarde, quando as demandas sociais excedem os limites da pessoa autista. Esses déficits do autismo são graves o suficiente para causar prejuízos em áreas pessoais, familiares, sociais, educacionais, ocupacionais e outras áreas importantes do funcionamento. Geralmente, são características generalizadas do funcionamento do indivíduo, sendo observáveis em diversos contextos, apesar de poderem variar de acordo com contextos sociais e educacionais, por exemplo. Pessoas autistas exibem variedade no espectro quanto ao funcionamento intelectual e capacidade de linguagem.

A definição da CID-11 corrobora com a definição utilizada na quinta edição do Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-V), lançado em 2013. O DSM-V descreve os critérios diagnósticos do autismo como a presença de déficits persistentes na comunicação e interação social (como dificuldade em fazer amigos, dificuldade em ajustar o comportamento a diversos contextos sociais e dificuldade a responder ou iniciar interações sociais, por exemplo); padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses e atividades (como adesão inflexível a rotinas e padrões ritualizados de comportamento verbal ou não-verbal, e hiper ou hiporreatividade a estímulos sensoriais, por exemplo); as características autistas devem estar presentes precocemente no período de desenvolvimento, mesmo que não se tornem plenamente manifestos até que as demandas sociais excedam limitações ou sejam mascarados pela pessoa autista; os déficits causam prejuízo significativo no funcionamento social, profissional ou outras áreas importantes; e elas limitações não são mais bem explicadas por transtorno de desenvolvimento intelectual ou por atraso global do desenvolvimento (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014, p. 50).

O DSM-V classifica o autismo em três níveis de gravidade, de acordo com a necessidade de suporte para os déficits na comunicação social e os comportamentos restritos e restritivos. Tais níveis de gravidade são medidos do nível 1 ao 3, sendo o 1

equivalente a “exige apoio”, o 2 equivalente a “exige apoio substancial” e o nível 3 equivale a “exige apoio muito substancial”.

Segundo Abreu (2021, p. 36), algumas pessoas autistas ressignificam os três níveis de prejuízo utilizado no DSM-V como três níveis de suporte e apoio. No DSM-V, os três níveis de prejuízo podem variar para o déficit de comunicação e para a presença de comportamentos repetitivos. Ou seja, a mesma pessoa autista não necessariamente apresenta os mesmos níveis para todas as características listadas pelo DSM-V. Dessa forma, é cientificamente impreciso falar em autismo “leve”, “moderado” e “severo” (ABREU, 2021, p. 37).

A CID-10 (décima edição da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde, lançada em 1990) tinha a categoria Transtornos Globais do Desenvolvimento (TGD), na qual se entendia o autismo e as extintas denominações “autismo infantil” e “síndrome de Asperger”. Atualmente, a CID-11 tem as subclassificações do autismo baseadas na presença ou ausência de comunicação verbal e deficiência intelectual, além da separação do autismo e da Síndrome de Rett, conforme o quadro 1.

Quadro 1: Comparação das classificações do autismo no CID-10 e CID-11.

AUTISMO NO CID-10	AUTISMO NO CID-11
<p>F84 – Transtornos globais do desenvolvimento (TGD)</p> <p>F84.0 – Autismo infantil;</p> <p>F84.1 – Autismo atípico;</p> <p>F84.2 – Síndrome de Rett;</p> <p>F84.3 – Outro transtorno desintegrativo da infância;</p> <p>F84.4 – Transtorno com hipercinesia associada a retardo mental e a movimentos estereotipados;</p> <p>F84.5 – Síndrome de Asperger;</p> <p>F84.8 – Outros transtornos globais do desenvolvimento;</p> <p>F84.9 – Transtornos globais não especificados do desenvolvimento.</p>	<p>6A02 – Transtorno do Espectro do Autismo (TEA)</p> <p>6A02.0 – Transtorno do Espectro do Autismo sem deficiência intelectual (DI) e com comprometimento leve ou ausente da linguagem funcional;</p> <p>6A02.1 – Transtorno do Espectro do Autismo com deficiência intelectual (DI) e com comprometimento leve ou ausente da linguagem funcional;</p> <p>6A02.2 – Transtorno do Espectro do Autismo sem deficiência intelectual (DI) e com linguagem funcional prejudicada;</p> <p>6A02.3 – Transtorno do Espectro do Autismo com deficiência intelectual (DI) e com linguagem funcional prejudicada;</p> <p>6A02.5 – Transtorno do Espectro do Autismo com deficiência intelectual (DI) e com ausência de linguagem funcional;</p> <p>6A02.Y – Outro Transtorno do Espectro do Autismo especificado;</p> <p>6A02.Z – Transtorno do Espectro do Autismo, não especificado.</p> <p>LD90.4 – Síndrome de Rett;</p>

Fonte: Adaptado de Tismoo, 2021.

Podemos perceber, por exemplo, a exclusão da Síndrome de Asperger, que estava presente tanto na CID-10 quanto no DSM-IV. Atualmente, a Síndrome de Asperger, assim como o autismo infantil, são caracterizados apenas como autismo. Para alguns membros da comunidade autista, o termo Asperger, especificamente, era no mínimo controverso pela figura que homenageia: apesar de ser uma das primeiras pessoas a descrever o autismo e seu trabalho ser utilizado anos mais tarde para o conceito de “espectro de autismo”, Hans Asperger colaborou extensivamente com o Regime Nazista, apesar de não ser membro, e participou de um centro de eutanásia infantil que mandou mais de 800 crianças para a morte (FURFARO, 2018; BARON-COHEN, 2018).

Pessoas autistas têm os mesmos direitos de quaisquer outros cidadãos brasileiros. Assim, crianças e adolescentes autistas têm todos os direitos previstos pelo Estatuto da Criança e do Adolescente, e autistas com mais de 65 anos possuem todos os direitos previstos pelo Estatuto do Idoso. A Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012 considera autistas como pessoas com deficiência para todos os efeitos legais. A mesma Lei estabelece diretrizes para Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista, como a participação da comunidade autista na formulação, acompanhamento e avaliação de políticas públicas voltada para pessoas autistas, por exemplo (BRASIL, 2012).

Há muitas discussões sobre conceitos e modelos de deficiência². Segundo a Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015:

“considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento a longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas” (BRASIL, 2015).

Tal mudança já apresenta uma evolução do conceito presente na Lei nº 8.742/93, que coloca pessoas com deficiência como pessoas incapacitadas para a vida independente e trabalho (AMPID, 2013).

Além de uma deficiência, o autismo também é uma neurodivergência, comumente confundido com o termo “neurodiversidade”. Como ambos são importantes para as questões apresentadas até aqui, bem como para promover uma melhor clareza de informações, vou explicar cada termo separadamente.

O crédito pelo termo “neurodiversidade” é muitas vezes atribuído a Harvey Blume, enquanto outras vezes é atribuído a Judy Singer (ABREU, 2021, p.20). Segundo Nick Walker (2014), neurodiversidade é a diversidade das mentes humanas, a variação infinita do funcionamento neurocognitivo da nossa espécie. Segundo Abreu (2021, p.20), o conceito de neurodiversidade estabelece uma analogia com a biodiversidade. Enquanto a biodiversidade se refere a todas as espécies do planeta, a neurodiversidade se refere à infinita variedade neurocognitiva de todas as populações e sua importância para a humanidade.

Sobre isso, Walker (2014) escreve: “Neurodiversidade é um fato biológico. Não é uma perspectiva, uma abordagem, uma crença, uma posição política ou um paradigma [...]” e também “ Neurodiversidade não é uma característica que qualquer indivíduo possua ou possa possuir [...]” (tradução livre).

Já os termos “neurodivergente” e “neurodivergência” foram cunhados em 2000, por Kassiane Asasumasu, uma ativista pela neurodiversidade. Segundo Walker (2014), ser

² Para entender melhor sobre os diferentes modelos e discussões sobre deficiência, consultar Diniz (2007).

neurodivergente significa ter um cérebro que funciona de um modo significativamente diferente do tido como “normal” pela sociedade. A neurodivergência pode ser inteiramente genética e inata, como autismo e TDAH; pode ser muito ou inteiramente produzida por experiências que alterem o cérebro, como traumas ou uso excessivo de psicodélicos; ou alguma combinação de ambos.

Entretanto, as fronteiras do que se enquadra como neurodivergência nunca foram muito rígidas ou específicas. Enquanto o TDAH, o autismo, a dislexia, a discalculia e a Síndrome de Tourette são geralmente consensuais dentro do conceito de neurodivergência, há discordâncias e discussões sobre se outras formas neurológicas, como esquizofrenia e transtorno borderline, deveriam se enquadrar como neurodivergências. Em certas ocasiões, a depressão também já foi citada como neurodivergência (ABREU, 2021, p. 38).

Dessa forma, ainda há muitas discussões sobre o autismo, deficiência, neurodivergências e assuntos relacionados. As vozes de pessoas com deficiência (PcDs), incluindo autistas, começaram a ser ouvidas muito recentemente. Segundo Diniz (2007), era comum que pessoas com deficiência ficassem reservadas da sociedade, sem voz ou atuação nas políticas que ditavam e influenciam suas próprias vidas. Assim, percebe-se que muito já se conquistou, mas ainda tem muito a ser conquistado.

E o que tudo isso tem a ver com design?

O design é uma disciplina ampla, interdisciplinar que pode estar presente desde a definição de um serviço ao projeto de um mobiliário. De design de produtos a design gráfico, de interiores à interfaces, o design possui infinitas formas de projetar, criar e transformar. Mas qual é o objetivo primordial do design?

A literatura cita “modelos de design” como pontos de vista sob os quais se projeta. Tais modelos interferem não apenas no que se faz, mas no processo do projeto, seu público-alvo, função e objetivos. Segundo Pazmino (2007), o design para o mercado tem como objetivo primário criar produtos para a venda. Mais atrativos, mais interessantes, mais lucrativos. Já o modelo social de design, por outro lado, deve desenvolver artefatos que atendam às necessidades reais e específicas de cidadãos menos favorecidos. Segundo Edna Lima e Bianca Martins:

“Design social é uma abordagem de projeto que implica tanto metodologias participativas como motivações projetuais e conseqüências sociais do processo de Design. É possível afirmar ainda que o Design Social também promove valores como sustentabilidade e desenvolvimento sociocultural.” (LIMA; MARTINS, 2011),

Entretanto, há uma noção de que o design social se limita a ações educativas e campanhas de saúde pública. A realidade é diferente: o papel social da profissão não se restringe somente a essas áreas, tendo um papel social a ser cumprido em todos os projetos

de design. Além disso, projetos e pesquisas de design gráfico que lidam com repertório visual e cultura local também são importantes aspectos do design para a sociedade (YAMAMOTO, 2014, p. 16-17)

Dessa forma, percebe-se a importância do Design enquanto disciplina transversal que aceita e propõe interações multidisciplinares. Não apenas à precisão da área de exatas, mas também nas reflexões das áreas humanas e sociais ou expressão artística (DE MORAES). Assim, o design se torna essencial para a conscientização e informação da comunidade em geral, bem como para promover a identificação e acessibilidade de informação para autistas ainda não-formalmente diagnosticados ou pessoas que convivam com pessoas autistas.

Dito isso, passarei a segunda parte do presente trabalho, momento em que relato, detalhando e discutindo o desenvolvimento do quadrinho. Mantendo sempre o arcabouço teórico e metodológico do design como pano de fundo, e funcionando como um apoio para a materialização do projeto objeto do trabalho aqui descrito.

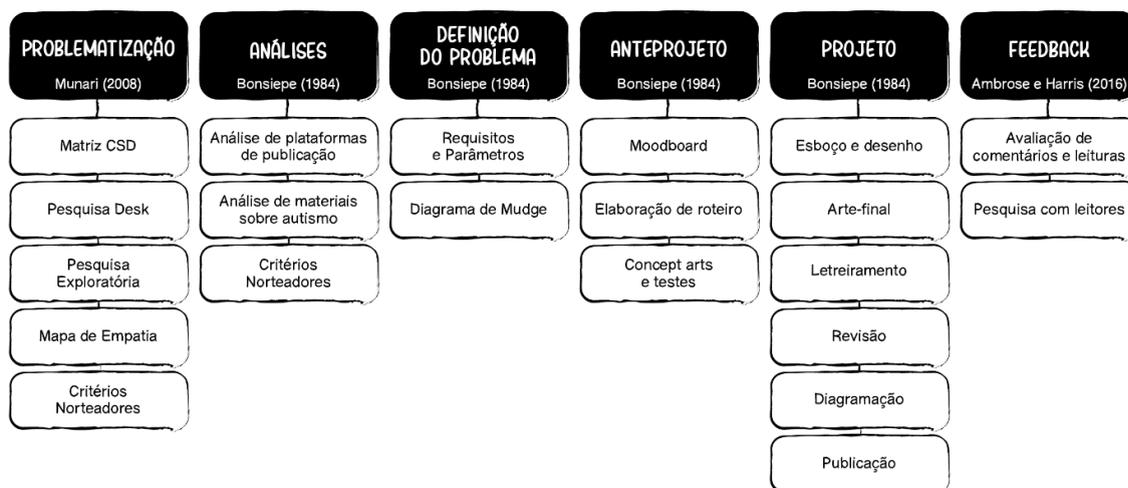
Parte II

Desenvolvimento

1. METODOLOGIA DO PROJETO

Para realizar este projeto será utilizada uma metodologia linear a partir da hibridação da proposta de três autores: Bonsiepe (1984), Munari (2008) e Ambrose e Harris (2016). Essa metodologia pode ser vista através da Estrutura Analítica do Projeto (EAP), na figura 3. Apesar da definição da estrutura do projeto, esta deve ser flexível: deve-se permitir a inclusão ou exclusão de fases e ferramentas conforme as necessidades percebidas no decorrer do projeto, além da possibilidade de *feedback* entre as etapas.

Figura 3: Estrutura Analítica do Projeto.



Fonte: o autor (2022).

Aqui descreveremos brevemente, a origem de cada etapa e, em linhas gerais, o que cada macrofase e suas etapas e ferramentas, pretendem, detalhando mais a frente a aplicação de cada uma delas dentro do presente projeto. A etapa de problematização, proposta por Munari (2008), é o início do trabalho. Os problemas de design resultam de uma necessidade, e tais problemas não se resolvem por si só; todo problema contém em si todos os elementos para sua solução. Dessa forma, é necessário conhecer o problema e utilizá-lo bem no projeto da solução (MUNARI, 2008).

Portanto, para coletar mais informações sobre o problema e aprofundar o conhecimento sobre este, a fase de problematização contém as seguintes ferramentas: matriz CSD, possibilitando registro de todas as certezas, suposições e dúvidas a serem respondidas; pesquisa *desk* e pesquisa exploratória, guiadas pelos resultados da ferramenta anterior; mapa de empatia, para aprofundar o conhecimento do usuário para quem se projeta; e critérios norteadores, que devem ser revistos na próxima etapa.

A etapa de análise, proposta por Gui Bonsiepe (1984), tem por objetivo esclarecer a problemática projetual, coletando e interpretando informações que serão relevantes ao projeto e essenciais na etapa de geração de alternativas. É nessa fase que podemos ter os

dados que, mais tarde, darão respostas aos requisitos do projeto. Entender onde o produto se encontra frente ao mercado, usuário e similares é fundamental para um projeto de sucesso.

Nessa etapa, analisaremos as diversas plataformas de publicação virtual de quadrinhos, bem como os materiais já existentes sobre autismo. Busca-se, dessa forma, entender não só a melhor maneira de publicar a *graphic novel*, mas quais lacunas ela pode preencher e quais demandas ela pode suprir. Após isso, será feita uma revisão nos critérios norteadores do projeto, atualizando-os conforme os resultados obtidos durante essa etapa.

Na definição de projeto, também proposta por Gui Bonsiepe (1984, p.43), listam-se os requisitos funcionais e parâmetros condicionantes. Isso será feito através de uma lista baseada nos critérios norteadores, onde cada requisito deve ser cumprido por um parâmetro que o soluciona de maneira específica. Após isso, será feito um Diagrama de Mudge, de forma a hierarquizar as necessidades do projeto e facilitar a priorização de escolhas durante a tomada de decisão.

No anteprojeto, também chamado de geração de alternativas, Bonsiepe (1984, p.43) propõe uma etapa focada apenas na criação de diversas ideias básicas que podem responder à proposta do projeto. Dessa forma, gera-se várias possibilidades, que podem ser analisadas, mescladas e alteradas para gerar ainda mais possibilidades.

Nessa fase, iremos definir o conceito visual do artefato gráfico a partir de painéis semânticos, também chamados de *moodboards*. É nessa fase, também, onde se inicia a elaboração do roteiro do quadrinho, bem como as artes conceituais dos personagens mais relevantes da *graphic novel*.

Na etapa de projeto, proposta por Gui Bonsiepe (1984), será feito o refinamento e desenvolvimento da alternativa escolhida. Nessa fase ocorrerá o esboço e desenho da *graphic novel*, sua arte-final, letreiramento, revisão, diagramação e publicação. Espera-se que esta fase seja a mais demorada do projeto, devido ao número de microfases e tamanho do quadrinho desenvolvido. A etapa de projeto é onde finalmente se desenvolve o resultado de todas as pesquisas, análises e testes realizados nas fases anteriores, bem como a implementação desse projeto através de uma ou mais plataformas de publicação virtual.

A última etapa é proposta por Ambrose e Harris (2011), sendo chamada de aprendizado, *feedback* ou validação. Nessa fase, deve-se identificar quais objetivos foram atingidos pelo projeto, bem como quais características foram ineficientes ou insuficientes. O resultado do *feedback* pode não apenas avaliar a eficiência e sucesso do produto para com o público, mas também prover informações valiosas para o desenvolvimento de outros produtos semelhantes ou revisões e atualizações deste.

Para avaliar o sucesso do produto, serão avaliados os comentários e acessos de leitores das plataformas digitais, bem como pesquisa com o público. Apesar de ser a última

fase, o *feedback* pode e deve ocorrer durante todo o projeto. Dessa forma, o projetista pode fazer um balanço do andamento do trabalho e perceber possíveis alterações no caminho que o projeto deve seguir.

2. PROBLEMATIZAÇÃO

Na fase de problematização, busquei entender o problema para entender o projeto. Meu objetivo é conseguir compreender melhor não apenas o que eu devo fazer, mas para quem devo fazer. Entender as necessidades do usuário é um passo importante e essencial em todo projeto. Portanto, defini algumas ferramentas numa ordem que pudessem me auxiliar a entender melhor para quem seria minha produção.

2.1 Matriz CSD

A Matriz CSD é uma ferramenta simples, mas valiosa. Em vários projetos meus, logo no início, batia o medo: “por onde devo começar?”. Essa ferramenta resolve isso de maneira simples: o projetista deve anotar suas certezas, suposições e dúvidas, cada uma em sua coluna.

Esse ato simples permite que o designer não apenas saiba com o que está trabalhando (certezas), mas também saiba quais informações ele deve validar (suposições) e quais informações deve pesquisar e se aprofundar (dúvidas). Fazer a matriz CSD no início do projeto ajuda a direcionar as próximas ferramentas da etapa de problematização e, por vezes, traz mais segurança ao projetista. No projeto da *graphic novel*, a matriz CSD traz diversas informações importantes para o planejamento do conteúdo do quadrinho (figura 4).

Figura 4: Matriz CSD desenvolvida para o projeto.

CERTEZAS	SUPOSIÇÕES	DÚVIDAS
<ul style="list-style-type: none"> • Pessoas com autismo de nível 1 de suporte muitas vezes não são diagnosticadas na infância. • Há muitos estereótipos, notícias falsas e conceitos incoerentes a respeito do autismo e das pessoas autistas. • Autismo é considerado, para todos os efeitos, uma deficiência e, portanto, autistas têm direito a acessibilidade. • A taxa de suicídio de pessoas autistas sem deficiência intelectual é maior que a taxa de suicídio do restante da população. • Autismo não é uma doença, não tem cura e não “some”. Dessa forma, crianças autistas tornam-se adultos autistas. • Cerca de 1% da população é autista, segundo o DSM-V. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pessoas designadas mulheres ao nascer são menos diagnosticadas que pessoas designadas homens; isso não necessariamente significa que haja uma proporção maior de meninos autistas. • Depoimentos e relatos que causam identificação podem ser o pontapé inicial para a busca do diagnóstico por um autista adulto. • O diagnóstico é caro e inacessível para a maioria da população. • Os estereótipos acerca do autismo contribuem para falsos-negativos em diagnósticos. • Recortes étnico-raciais, de gênero, sexualidade e classe são importantes fatores ao analisar a acessibilidade do diagnóstico formal a indivíduos autistas. • Há pouco conteúdo sobre autismo em quadrinhos; também há pouco conteúdo sobre autismo em adultos. • Indivíduos autistas não são bem representados na mídia que, por sua vez, incentiva e promove estereótipos sobre o autismo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Quais as informações mais importantes a se passar sobre autismo para um autista ainda não-diagnosticado? • Onde pessoas autistas adultas de grau 1 de suporte procuram informações sobre o autismo em seu dia-a-dia? • Quais termos e conceitos são interessantes para apresentar ao leitor? • Que reação se busca causar ao contar a história? • Que tipo de plataforma deveria ser utilizada para a publicação da história em quadrinhos?

Fonte: o autor (2022).

As certezas percebidas são principalmente quanto à existência de estereótipos sobre autistas; a dificuldade do diagnóstico tardio, ao fato que o autismo é uma deficiência, e não doença; e que cerca de 1% da população é autista. Todas essas certezas foram checadas e foram fatos percebidos através de fontes confiáveis, como artigos científicos e livros de medicina.

Já as suposições são coisas que eu não li em artigos, mas percebi durante minha caminhada junto à comunidade “neurodivergente”. Com base nos relatos ouvidos e discussões feitas, alguns padrões eram mais comuns. Eles não foram, entretanto, checados

ou quantificados. São coisas que suponho serem verdade, mas que vou checar sua factibilidade durante a pesquisa.

As suposições percebidas são de que pessoas designadas mulheres ao nascer têm mais dificuldade em conseguir o diagnóstico; que há pouco conteúdo sobre autistas adultos na mídia e em quadrinhos, e que os estereótipos das representações existentes prejudica o diagnóstico, que já é caro e inacessível à parte da população; e que depoimentos e relatos podem ser o pontapé inicial para um adulto procurar a avaliação neuropsicológica que vai levar ao diagnóstico.

As dúvidas são as perguntas que faço a mim e ao projeto. As dúvidas percebidas foram: quais são as informações mais importantes a se passar para um autista não diagnosticado? Onde pessoas autistas grau 1 de suporte buscam informações sobre autismo? Quais termos e conceitos são mais interessantes de se apresentar ao leitor? Qual reação se busca ao contar a história? Em que tipo de plataforma devo publicar a *graphic novel*?

Apesar da matriz CSD fornecer um importante direcionamento para a parte de pesquisa, não há expectativa de que a pesquisa sozinha responda a todas as minhas dúvidas. Algumas perguntas vão ser respondidas durante todo o projeto, enquanto outras não serão respondidas nem nesse projeto, nem por mim. Uma vez, li em algum lugar que projeto não tem fim, tem prazo. Acredito que a pesquisa seja da mesma forma.

Com a matriz CSD feita e definidas as suposições a serem confirmadas e dúvidas a serem respondidas, segui para a parte da etapa de problematização onde colete e organizo alguns dados relevantes para a produção do quadrinho.

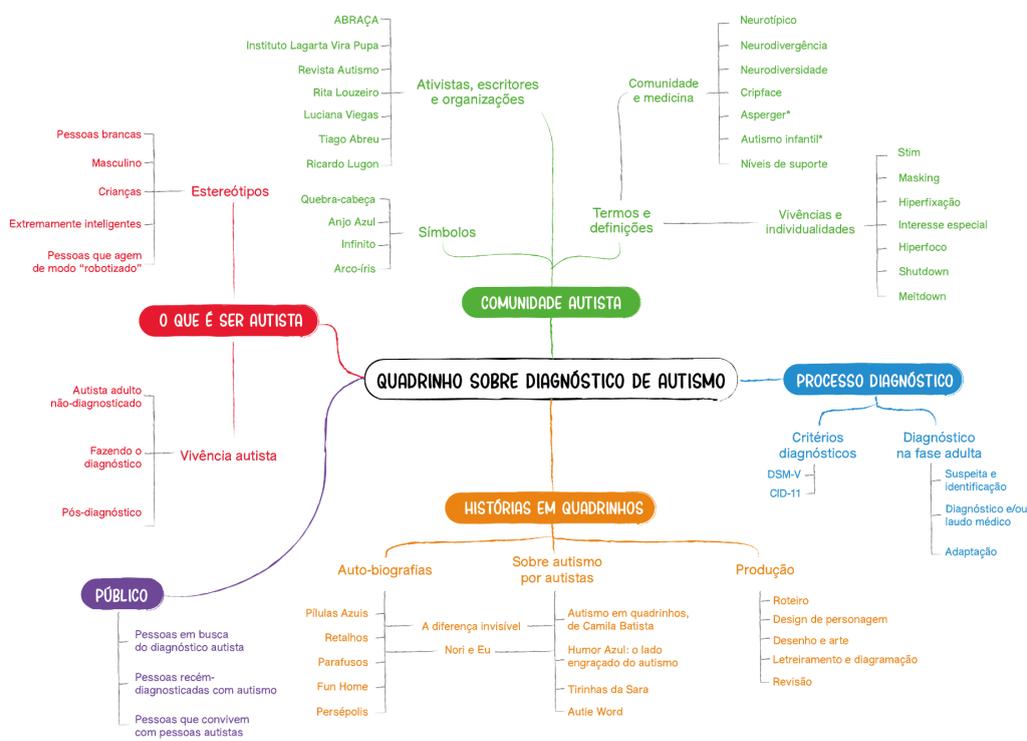
2.2 Pesquisa desk e pesquisa exploratória

A pesquisa *desk* e a pesquisa exploratória são ferramentas importantes de coleta de dados. A pesquisa *desk*, também chamada de *desk research*, consiste em fazer um levantamento do material já publicado relacionado ao produto ou público-alvo do projeto. A ferramenta utiliza principalmente de livros, artigos científicos, reportagens, sites oficiais e outros meios com credibilidade comprovada (DTI DIGITAL, 2021).

Já a pesquisa exploratória, segundo Prodanov e Freitas (2011), tem como finalidade coletar mais informações sobre o assunto a ser investigado, possibilitando a definição e delineamento do projeto. Além disso, orienta a fixação de objetivos, formulação de hipóteses ou descobrir um novo enfoque sobre um assunto. A pesquisa exploratória permite que o assunto seja estudado de diversos ângulos e aspectos, e geralmente envolve levantamento bibliográfico, entrevistas e análises de exemplos.

O resultado das pesquisas foi organizado por meio de um mapa mental (figura 5), com as informações agrupadas em cinco principais assuntos: comunidade autista; o que é ser autista; público-alvo; histórias em quadrinhos; e processo de diagnóstico.

Figura 5: Mapa mental com resultados da pesquisa exploratória. [Veja ampliado clicando aqui.](#)



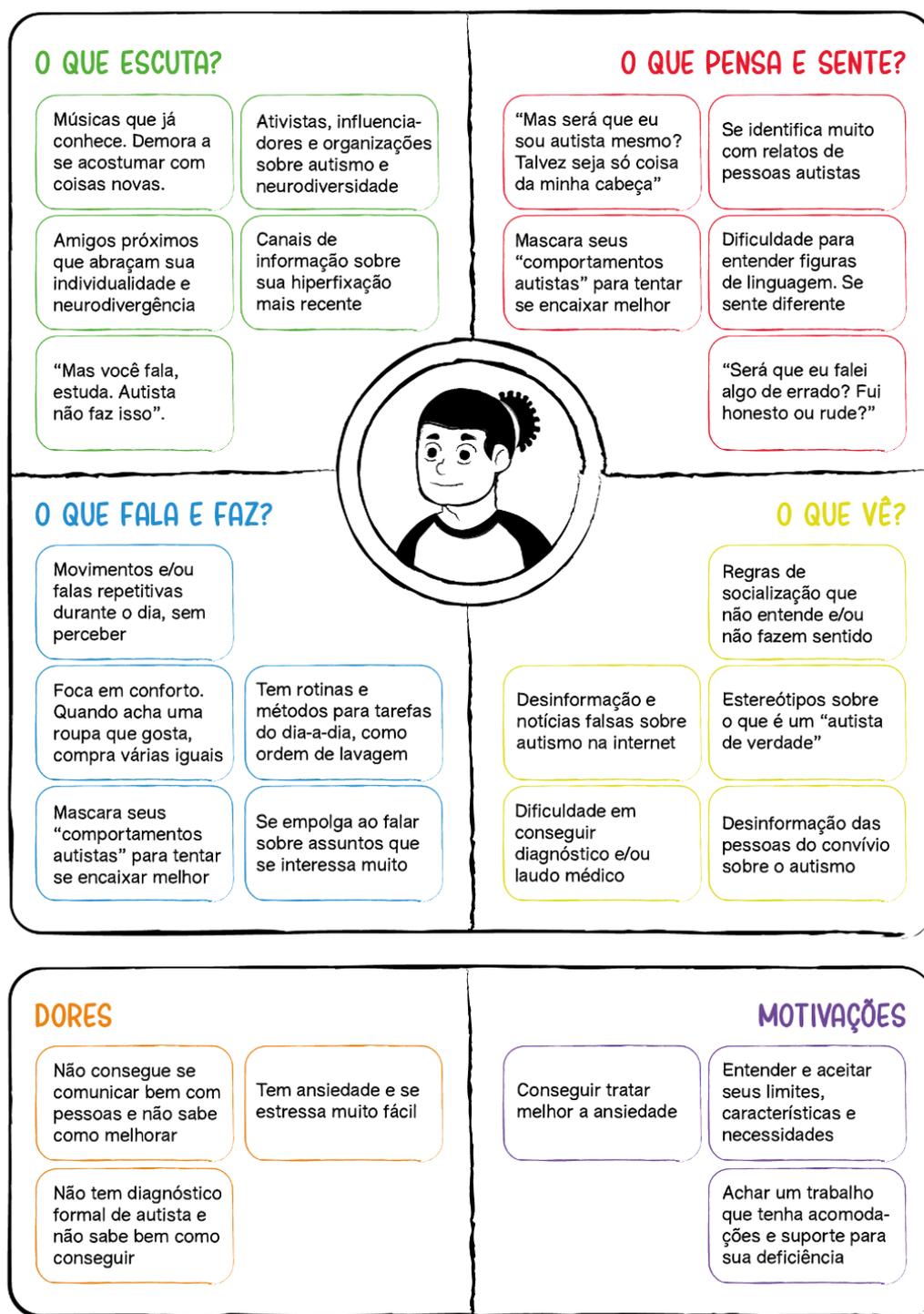
Fonte: o autor (2022).

2.3 Mapa de empatia

O mapa de empatia é uma ferramenta valiosa para entender melhor para quem se faz o projeto. A ferramenta consiste em responder a algumas perguntas baseando-se nas informações obtidas nas pesquisas, entrevistas ou elaboração de persona, por exemplo. A partir disso, deve-se buscar entender melhor o público a partir de algumas perguntas-chave: o que essas pessoas sentem? O que pensam? O que falam? Fazem? Ouvem? Veem?

Com essas informações, é possível não apenas entender a pessoa usuária do projeto (o que pensa, sente, fala e faz) mas também o contexto em que está inserida (o que ouve e escuta). Além disso, entender as dores, motivações e necessidades desse público é essencial na elaboração de uma solução eficaz e assertiva. O mapa de empatia que desenvolvi para o projeto pode ser visto na figura abaixo.

Figura 6: mapa de empatia desenvolvido para o projeto.



Fonte: o autor (2022).

Ao fazer o mapa de empatia, consegui agrupar e entender alguns dados obtidos em ferramentas anteriores. O público do projeto são jovens adultos autistas, que mascaram seus comportamentos e suspeitam de sua condição. Apesar disso, se sentem confusos ao se perceberem "diferentes" sem explicação formal, e querem se entender e se sentirem acolhidos.

Obviamente, esse não é o único público leitor do quadrinho. Entretanto, é importante ter um objetivo claro na criação de um projeto, e o mapa de empatia auxilia no esclarecimento de tal objetivo. Sabendo para quem eu vou criar, posso começar a pensar no que criar, como criar, ou até no que devo pensar antes de criar.

2.4 Critérios norteadores I

Após todos os dados obtidos na fase de problematização, defini critérios norteadores para o projeto. Esses critérios serão revisitados e atualizados após a fase de análise, de forma que possam abarcar eventuais novas necessidades percebidas durante a próxima etapa. Assim, os critérios norteadores definidos durante a fase de problematização foram:

- Falar sobre as dificuldades do processo diagnóstico;
- Poder ser publicado digitalmente de modo acessível;
- Apresentar características e informações que contribuam para o diagnóstico;
- Ser de fácil entendimento;
- Informar sobre passos importantes para a aquisição do diagnóstico formal.

3. ANÁLISES

A fase de análise foi feita logo após a etapa de problematização. Enquanto a etapa anterior buscava entender melhor o problema do projeto, a etapa de análises busca trazer dados que possam auxiliar nas tomadas de decisão e geração de alternativas. Enquanto a fase de problematização tinha mais perguntas como “por quê?” e “para quem”?, a etapa de análises se prepara para responder o “como” e “onde”. Portanto, essa fase traz principalmente pesquisa e análises sobre plataformas de publicação de quadrinhos e sobre quadrinhos que abordam autismo.

3.1 Análise de plataformas de publicação

Por se tratar de uma *graphic novel* que deve ser publicada digitalmente, fiz uma análise sobre as plataformas virtuais de publicação de HQs. Dessa forma, selecionei plataformas que atendessem aos seguintes critérios:

- a) ser gratuita para publicar e ler as histórias;
- b) ter conteúdo original e independente;
- c) ter quadrinhos como foco da plataforma.

Com os critérios em mente, fiz pesquisas através de ferramentas de busca *online*, perfis de artistas em redes sociais e blogs de arte e quadrinhos. Após a obtenção de dados,

os resultados foram filtrados seguindo os critérios acima estabelecidos. Muitos resultados da pesquisa se tratavam de sites de conteúdos pirateados ou quadrinhos de grandes editoras, como Marvel e DC Comics. Dessa forma, oito plataformas se destacaram na pesquisa (quadro 2).

Quadro 2: Plataformas de publicação de quadrinhos destacadas na pesquisa.

PLATAFORMA	ATENDIMENTO AOS CRITÉRIOS
Webtoon	Site e aplicativo para publicação de webcomics; gratuito para ler e publicar; tem conteúdo original e independente.
Tapas	Site e aplicativo para publicação de webcomics; gratuito para ler e publicar; tem conteúdo original e independente.
Fliptru	Site e aplicativo para publicação de webcomics; gratuito para ler e publicar; tem conteúdo original e independente.
Webcomics	Site e aplicativo para publicação de webcomics; gratuito para ler e publicar; tem conteúdo original e independente.
Social Comics	Site e aplicativo para publicação de webcomics; gratuito para ler e publicar; tem conteúdo original e independente.
Digital Comics	Site e aplicativo para leitura de quadrinhos; serviço de streaming de quadrinhos na qual o usuário deve assinar um plano para ter acesso ao conteúdo.
Instagram	Rede social
Tumblr	Rede social

Fonte: o autor (2022).

Desse modo, decidiu-se por prosseguir a análise com quatro plataformas: Webtoon, Tapas, Fliptru e Webcomics. Social Comics e Digital Comics não atendiam aos critérios por requisitarem uma assinatura paga do usuário para conseguir acessar o conteúdo; Instagram e Twitter não atendiam aos critérios por serem redes sociais, e não plataformas voltadas à publicação e veiculação de HQs.

3.1.1 Webtoons.com

Com um site bem organizado e que valoriza as capas dos quadrinhos, o site Webtoon se divide entre os Webtoons Originais e o Webtoon Canvas. O primeiro são histórias originais e exclusivas da plataforma, disponibilizadas gratuitamente, com possibilidade do usuário obter acesso a capítulos antes da data de lançamento gastando

“Coins”, a moeda virtual do aplicativo. A partir do terceiro trimestre de 2022, a plataforma começa a disponibilizar apenas um capítulo por dia de suas obras originais mais recentes. Caso o usuário queira ler todos os capítulos de uma vez e ficar em dia com a obra, deve pagar “Coins” para ter acesso aos capítulos.

O Webtoon Canvas, por outro lado, é uma parte da plataforma gratuita para criadores colocarem seus quadrinhos na internet. Apesar de não terem a ferramenta de liberar capítulos com antecedência mediante pagamento, a plataforma permite ao usuário que apoie o criador independente no Patreon, um site de assinatura de conteúdos. Recentemente, foi adicionado a ferramenta de anúncios para os criadores da modalidade Canvas, onde os leitores podem ter acesso a capítulos ao assistir um anúncio e, assim, os criadores podem receber dinheiro.

O Webtoon funciona principalmente para histórias que sigam o formato de *webcomics*, de maneira verticalizada e otimizada para leitura no celular. O site disponibiliza guias e dicas para criadores independentes que queiram publicar seus trabalhos no Webtoon Canvas, indo desde tamanho de fonte e formato de imagem à ficha de personagem e dicas de como aproveitar melhor os desenhos.

A plataforma mostra opção de pesquisar por gêneros de história, tendo 17 categorias: drama, fantasia, comédia, ação, cotidiano, romance, super-herói, ficção científica, suspense, sobrenatural, mistério, esportes, histórico, *heartwarming*, horror e informativo.

Muito recentemente, o aplicativo disponibilizou a criação de perfis para autores, de modo que eles tenham uma página própria, seguidores e *posts* numa linha do tempo pessoal. Antes dessa atualização, não era possível checar as atualizações do autor, apenas seguir as histórias, ativar notificações, dar nota às histórias, além de curtir e comentar capítulos.

O aplicativo do Webtoon também é organizado e simples de usar, separando histórias por gênero além dos métodos de publicação (original e independente). Além disso, o aplicativo conta com promoções para os usuários, onde eles podem ler histórias e receber as moedas do aplicativo em troca. Um exemplo de promoção é o Canvas Day, onde usuários ganham moedas ao ler 30 capítulos de publicações independentes diversas.

Segundo o SemRush (2022), o site Webtoons teve, no mundo todo, 8,8 milhões de visitas orgânicas no mês de abril de 2022, e 85,5 mil em tráfego pago. No Brasil, a plataforma teve, no mesmo mês, 136,2 mil visitas de tráfego orgânico e nenhuma visita em tráfego pago. A média de duração das visitas é de 27 minutos e 58 segundos.

Na Play Store, o aplicativo Webtoon possui mais de 2.5 milhões de *downloads* e tem nota de 4,8 estrelas. Entretanto, é comum encontrar comentários de usuários brasileiros reclamando da falta de conteúdo em português disponível na plataforma.

3.1.2 Tapas

Com mais de 100 mil quadrinhos publicados, Tapas é uma plataforma de publicação de quadrinhos virtualmente. Qualquer pessoa pode publicar seu trabalho gratuitamente. A plataforma também tem quadrinhos chamados “Tapas Originals”, que têm os primeiros capítulos liberados gratuitamente enquanto todos os outros capítulos são liberados para leitura mediante compra com Ink, a moeda virtual da plataforma.

Os usuários também podem doar Ink para os criadores independentes, que podem transformar a moeda virtual em dinheiro. É possível comprar a moeda virtual pelo site ou consegui-la gratuitamente assistindo anúncios, respondendo pesquisas, participando de promoções e até mesmo baixando jogos no celular e chegando até um nível específico.

O Tapas divide o conteúdo em 13 categorias: romance, fantasia, ação, drama, *boys love*, *girls love*, LGBTQ+, comédia, cotidiano, mistério, ficção científica, jogos e horror. Tanto no aplicativo quanto no site, a passagem de páginas é feita de modo vertical, no formato otimizado para leitura no celular. O Tapas possui um *feed* para atualizações de quadrinhos e autores, que facilita na hora de descobrir novas artes e histórias.

Segundo o SemRush (2022), o Tapas teve, no mundo todo, 857,6 mil de visitas orgânicas no mês de abril de 2022, e 12,6 mil em tráfego pago. No Brasil, a plataforma teve, no mesmo mês, 23 mil visitas de tráfego orgânico e 1,6 mil em tráfego pago. A média de duração das visitas é de 7 minutos e 27 segundos.

O aplicativo Tapas possui 91.150 de *downloads* na Play Store, com nota de 4.0 estrelas. Entre os últimos comentários do aplicativo, há reclamações principalmente sobre erros na coleta de Ink e anúncios excessivos no aplicativo.

3.1.3 Fliptru

Sendo uma plataforma brasileira com para publicações em quadrinhos virtualmente, o Fliptru surgiu em 2019 e conta, além do site, com um aplicativo para celular. A plataforma tem moedas virtuais próprias, que podem ser compradas com cartão de crédito, e algumas histórias só são desbloqueadas mediante compra com essas moedas. Além disso, ao comprar moedas, o usuário ganha 30 dias sem anúncios na plataforma.

O Fliptru divide seu conteúdo em 16 categorias: comédia, ficção científica, suspense, aventura, terror, tirinhas, esporte, drama, mistério, não-ficção, ação, educação, romance, LGBTQIA+, cotidiano e policial. O site e o aplicativo têm grandes problemas de interface, como o fato de que as categorias listadas não cabem na tela – é necessário diminuir o *zoom* da página para poder acessar todos os conteúdos. No aplicativo e no site, a leitura é feita de modo verticalizado.

Segundo o SemRush (2022), o Fliptru teve, no mundo todo, 3,6 mil visitas orgânicas no mês de abril de 2022, e nenhuma em tráfego pago. Desse número, quase todas as visitas vieram do Brasil: a exceção foram 5 visitas de Portugal e 4 dos Estados Unidos. Não há informação sobre a média de tempo de visita no site.

O aplicativo do Fliptru possui pouco mais de 1000 de *downloads* na Play Store, com nota de 4,4 estrelas. Entre os últimos comentários do aplicativo, há reclamações sobre a impossibilidade de dar *zoom* nas páginas, falta de filtro para gênero de história e demora do carregamento das páginas do aplicativo.

3.1.4 Webcomics

O aplicativo Webcomics tem mais de 5000 criadores e está em mais de 50 países. Além do aplicativo para celular, Webcomics está disponível também em plataforma para *desktop*, podendo ser acessado *online* sem a necessidade de *download* de programas no computador.

Pelo Webcomics, criadores podem receber através de gorjetas de seus leitores, por anúncios vistos por leitores durante a leitura do seu quadrinho ou para desbloquear novos capítulos (e o criador recebe 70% dos ganhos desses anúncios). Além disso, pode-se publicar exclusivamente pelo Webcomics. Os autores selecionados para publicação exclusiva ganham 50% dos ganhos de capítulos pagos e, caso tenham uma performance excepcional, podem receber salários de quinhentos a dois mil dólares.

Ao pesquisar *webcomics* no site, há filtros sobre gênero, estágio da história e ordem de resultados. Os gêneros dispostos da plataforma são: romance, drama, amor de garotos, amor de garotas, fantasia, comédia e suspense. Os estágios da história podem ser em andamento ou concluídas, e os resultados podem aparecer na ordem da última atualização, tamanho da *webcomic* ou popularidade.

Segundo o SemRush (2022), o Webcomics teve, no mundo todo, 186,3 mil visitas orgânicas no mês de abril de 2022, e nenhuma visita em tráfego pago. No Brasil, a plataforma teve 1,9 mil acessos orgânicos, e nenhum acesso em tráfego pago. A média de duração das visitas é de 6 minutos e 29 segundos.

O aplicativo do Webcomics possui pouco mais de 5 milhões de *downloads* na Play Store, com nota de 3,5 estrelas. Entre os últimos comentários do aplicativo, há reclamações sobre a interface do aplicativo e as histórias oferecidas estarem apenas em inglês.

3.2 Análise de materiais sobre autismo

Para entender melhor o que se espera do projeto, bem como o que já se encontra disponível no mercado, fiz uma análise das *graphic novels* sobre autismo. Encontrei vários

resultados de quadrinhos e tiras sobre o tema, e selecionei-os baseado nos seguintes critérios:

- a) Ser uma *graphic novel* ou compilado de histórias num volume;
- b) Estar disponível em português;
- c) Autismo deve ser um dos temas abordados durante a história;
- d) Deve-se ter foco em pessoas e vivências.

Assim, filtrei todos os resultados baseado nesses critérios. Cada uma das histórias encontradas recebeu uma nota de 0 a 5, que levava em consideração não apenas as diretrizes elencadas, mas quão semelhantes a estrutura e conteúdo da história são ao que se planeja fazer neste trabalho (quadro 3).

Quadro 3: Histórias, comentários e nota de atendimento aos critérios.

QUADRINHO	COMENTÁRIOS	ATENDIMENTO AOS CRITÉRIOS
Nori e Eu	É uma graphic novel brasileira, em português. Fala sobre a experiência de uma mãe e seu filho autista.	★★★★★
A diferença invisível	É uma graphic novel francesa publicada também no Brasil. Conta a história de uma mulher se descobrindo autista.	★★★★★
Dua	Um quadrinho brasileiro. Fala de uma menina que é autista, tenta provar que seu padrasto é perigoso e ganha super-poderes.	★★★☆☆
Humor azul: o lado engraçado do autismo	Um compilado de tiras contando a história de Zé Azul, um personagem autista, e seu cotidiano.	★★★★☆
Autismo em quadrinhos	Página do Instagram com conteúdo didático sobre autismo.	★★★☆☆
Kazpie	Quadrinho falando sobre as experiências de uma pessoa autista através de metáforas e fantasia.	★★★★☆
Personagem André, da Turma da Mônica	Personagem que aparece em algumas histórias específicas sobre conscientização acerca do autismo.	★★★☆☆
Jun	Graphic novel contando a história de um músico autista sul-coreano.	★★★★★
Fala, Maria	Graphic novel contando a história de um casal descobrindo que a filha é autista e se adaptando a essa realidade.	★★★★★

Fonte: O autor (2022).

Foram, então, utilizados os resultados que receberam nota 3 ou superior. Tais materiais foram submetidos a análise sobre quantidade de páginas, preço, sinopse e estilo visual, bem como detalhes percebidos na obra. As informações aqui listadas foram retiradas dos próprios materiais e/ou são informações divulgadas por suas respectivas editoras.

3.2.1 Nori e eu

Publicado em 2019 pela editora WMF Martins Fontes, *Nori e eu* é uma *graphic novel* de 92 páginas disponível por R\$38,00 na Amazon. A história é escrita por Sonia e Masanori Ninomiya, que são mãe e filho. Masanori, o Nori, foi diagnosticado com autismo aos 4 anos e começou a falar aos 12. Entretanto, Nori já desenhava, e é ele quem ilustra o quadrinho. A *graphic novel* é dividida em duas partes: uma contada por Sonia, e outra contada por Nori.

3.2.2 A Diferença Invisível

Escrito por Mademoiselle Caroline e ilustrado por Julie Dachez, *A diferença invisível* foi publicada em 2017 pela Editora Nemo. Com 192 páginas, tem sua versão impressa por R\$43,50 pela Amazon.

A *graphic novel* conta a história de Marguerite, uma jovem de 27 anos que encontra algumas dificuldades não compreendidas por pessoas à sua volta. Acompanhamos Marguerite em seu trabalho, relacionamento e rotina até o diagnóstico do autismo, no livro chamado de Síndrome de Asperger. O quadrinho é feito principalmente em preto e branco com diversos tons de cinza, além do vermelho em momentos-chave.

3.2.3 Humor azul: O lado engraçado do autismo

Disponível em *ebook* por R\$29,90 na Amazon e gratuitamente para assinantes do Kindle Unlimited, *Humor Azul* é escrito e desenhado por Rodrigo Tramonte, também autista.

As tiras contam as aventuras de Zé Azul e seus companheiros. Segundo o autor no próprio livro, autismo é visto como motivo de dor e sofrimento para autistas e pessoas ao seu redor, mas é apenas uma forma diferente de ver o mundo.

3.2.4 Kazpie

Disponível apenas de modo virtual, *Kazpie* é um quadrinho escrito e desenhado por Nennmie. Com 26 páginas, está disponível em *ebook* na Amazon por R\$9,90 e gratuitamente para assinantes do Kindle Unlimited.

O quadrinho é feito nas cores preto e branco, e acompanha as aventuras de um garoto autista e suas percepções e indagações sobre o mundo e vida. Além disso, o quadrinho mostra algumas características do autismo no protagonista, como a sensibilidade sensorial (demonstrada pela “monstruosidade” que seria a etiqueta de uma camisa) e as

dificuldades sociais. No fim do quadrinho, o autor apresenta os personagens e escreve uma seção informativa, trazendo “O que é neurodiversidade” e “Anatomia do TEA” para informar leitores.

3.2.5 Jun

Escrito pela premiada autora sul-coreana Keum Suk Gendry-Kim, Jun é uma *graphic novel* de 260 páginas publicada pela editora Pipoca e Nanquim. Está disponível na Amazon em capa dura por R\$52,40, e foi lançado no Brasil em 2022.

A *graphic novel* conta a história real de Jun Choi, um garoto autista que se torna um grande musicista da Coreia do Sul. A autora conheceu Jun numa aula de música tradicional coreana, e decidiu narrar sua trajetória de vida, marcada por preconceitos, beleza e superação. As páginas são todas desenhadas em preto e branco, com preenchimentos em preto.

3.2.6 Fala, Maria

Disponível pela Amazon por R\$79,00, “Fala, Maria” é do autor mexicano Bef (Bernardo Fernández). Disponível em português pela Skript Editora e possuindo 150 páginas, a *graphic novel* é de 2020.

O romance é um relato autobiográfico sobre o autor, sua ex-esposa e sua filha, Maria, e sobre as mudanças e adaptações da família para conviver com o autismo da criança. A obra usa a cor azul tanto na capa quanto em grande parte da história. Segundo o autor, o uso do azul monocromático é por ser uma cor associada ao autismo e por dar um ar muito melancólico.

3.3 Critérios norteadores

Após os resultados obtidos na fase de análise, fez-se a atualização dos critérios norteadores. Essa atualização pode ser feita na forma de substituição, adição ou remoção de critérios, baseado nos resultados encontrados durante esta fase. Nessa atualização, foram adicionados dois critérios norteadores.

- Falar sobre as dificuldades do processo diagnóstico;
- Poder ser publicado digitalmente de modo acessível;
- Apresentar características e informações que contribuam para o diagnóstico;
- Ser de fácil entendimento;
- Informar sobre passos importantes para a aquisição do diagnóstico formal;
- Poder ser impresso por custo baixo;
- Aproximar a narração da pessoa leitora.

4. DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

A etapa de definição do problema une os resultados obtidos pelas etapas de problematização e análise, para enfim chegar nas principais demandas do projeto. É nessa fase que os problemas são mais pensados mais profundamente e se elencam as soluções a serem utilizadas. É através disso que gera-se as principais diretrizes projetuais, que devem ser específicas e bem definidas.

4.1 Requisitos e Parâmetros

A partir da atualização dos critérios norteadores, defini uma lista de requisitos que devem ser atendidos no projeto. Para cada um desses requisitos, há um parâmetro correspondente. Tal parâmetro deve suprir a necessidade do requisito de maneira específica, com dados quantitativos ou qualitativos se for o caso.

As análises feitas até aqui são especialmente proveitosas nessa etapa: é a partir dos dados obtidos nas análises que pude definir parâmetros que melhor solucionassem os requisitos percebidos (quadro 4).

Quadro 4: Requisitos e Parâmetros do projeto.

REQUISITOS	PARÂMETROS
Falar sobre as dificuldades do processo diagnóstico;	Abordar a dificuldade de diagnóstico principalmente para grupos sub-representados;
Poder ser publicado digitalmente de modo acessível;	Utilizar as plataformas Tapas e Webtoon para publicar a graphic novel virtualmente.
Apresentar informações que contribuam para o diagnóstico;	Informar e apresentar características e critérios diagnósticos de autismo baseados, deixando claro as possíveis particularidades através de uma experiência real.
Ser de fácil entendimento;	Escrever do jeito que se fala, sem formalidades ou tecnicismos excessivos e desnecessários.
Informar sobre passos importantes para a aquisição do diagnóstico formal.	Contar na histórias o processo para conseguir o diagnóstico e como ele foi feito.
Poder ser impresso por custo baixo;	Ser feito em preto e branco, sem retículas ou preenchimentos em cinza ou outras cores.
Aproximar a narração da pessoa leitora.	Usar a narração como uma conversa, por meio da quebra da quarta parede*.

Fonte: O autor (2022).

4.2 Diagrama de Mudge

Nem todos os projetos vão conseguir resolver todos os problemas de uma questão, ou resolver todos com a mesma eficiência. Desse modo, é importante definir uma ordem de prioridade das necessidades de projeto, de modo que se possa focar nessas soluções durante a geração de alternativas.

O Diagrama de Mudge é uma ferramenta simples: o diagrama consiste em comparar cada um das diretrizes do projeto, definir qual entre as duas diretrizes comparadas é a mais importante e, por fim, quão mais importante ela é. Para o diagrama, foi assinalada uma letra para cada uma das necessidades do projeto (figura 7).

Figura 7: Letras assinaladas às necessidades do projeto.

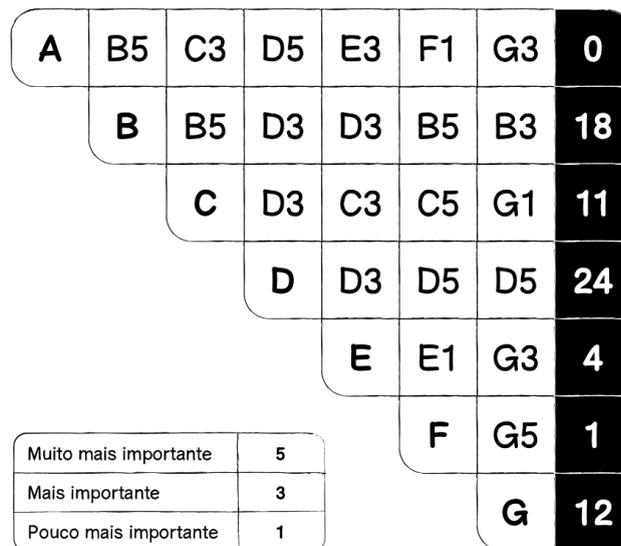
A	Falar sobre as dificuldades do processo diagnóstico;
B	Poder ser publicado digitalmente de modo acessível;
C	Apresentar informações que contribuam para o diagnóstico;
D	Ser de fácil entendimento;
E	Informar sobre passos importantes para a aquisição do diagnóstico formal;
F	Poder ser impresso por custo baixo;
G	Aproximar a narração da pessoa leitora.

Fonte: o autor (2022).

O registro de quão mais importante são as diretrizes do projeto é feito através de números: 1 para pouco mais importante, 3 para mais importante e 5 para muito mais importante. Desse modo, se entre o requisito A (abordar a dificuldade de diagnóstico principalmente de grupos sub-representados) e o requisito B (poder ser publicado digitalmente de modo acessível), o requisito B foi determinado como muito mais importante, o requisito B ganha 5 pontos. Por fim, soma-se todos os pontos e, através da pontuação total, define-se as prioridades.

O diagrama de Mudge desenvolvido para o projeto (figura 8) consegue estabelecer uma hierarquia de critérios lógica e concisa. A partir da pontuação total de cada um dos requisitos, eles devem ser colocados em ordem de importância.

Figura 8: Diagrama de Mudge para o projeto.



Fonte: o autor (2022).

Assim, entre as oito diretrizes projetuais, dividiu-se as demandas do projeto em três tipos de necessidades: mais importantes, importantes e menos importantes (figura 9). Dessa forma, o Diagrama de Mudge permite que se possa concentrar esforços nos objetivos mais valiosos de um projeto.

Figura 9: Ordem de importância dos requisitos do projeto.

1	Muito importante	Ser de fácil entendimento;
2		Poder ser publicado digitalmente de modo acessível;
3	Importante	Aproximar a narração da pessoa leitora;
4		Apresentar informações que contribuam para o diagnóstico;
5		Informar sobre passos importantes para a aquisição do diagnóstico formal;
6	Pouco importante	Poder ser impresso por custo baixo;
7		Falar sobre as dificuldades do processo diagnóstico.

Fonte: o autor (2022)

Aplicadas as ferramentas e definidos e hierarquizados os requisitos projetuais, passa-se ao quadrinho propriamente dito.

Parte III

Resultados
e Discussões

4. ANTEPROJETO

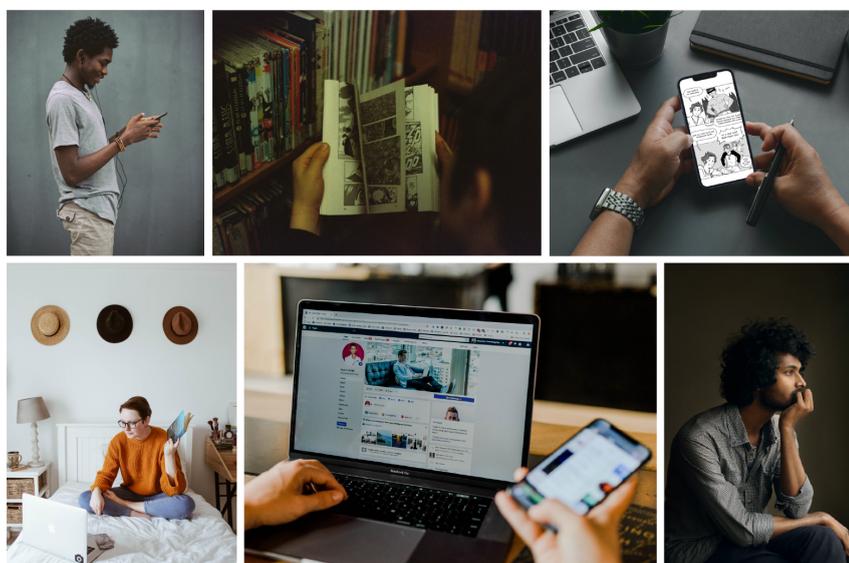
Na etapa de anteprojeto, são feitos os principais testes e alternativas do projeto. Essa fase busca criar várias ideias e propostas que podem ser mescladas, alteradas e adaptadas em busca de uma solução que responde às necessidades do projeto. Assim, durante essa parte do projeto consistiu na criação de painéis semânticos, elaboração de roteiro e *concept arts*.

5.1 Painéis semânticos

Também chamados de painéis imagéticos ou *moodboards*, o objetivo dos painéis semânticos é entender melhor alguns aspectos do projeto a partir de referências visuais. Para isso, fiz três painéis: estilo de vida, para entender melhor o público que vai consumir o conteúdo; expressão do produto, que representa o impacto e emoção que o produto transmite; e de tema visual, que é onde se colocam referências para a estética do produto.

No painel de estilo de vida (figura 10), foram colocadas pessoas mais jovens, que utilizam computadores e/ou celulares e participam de redes sociais. Também são pessoas leitoras, que gostam de livros, quadrinhos e *webcomics*.

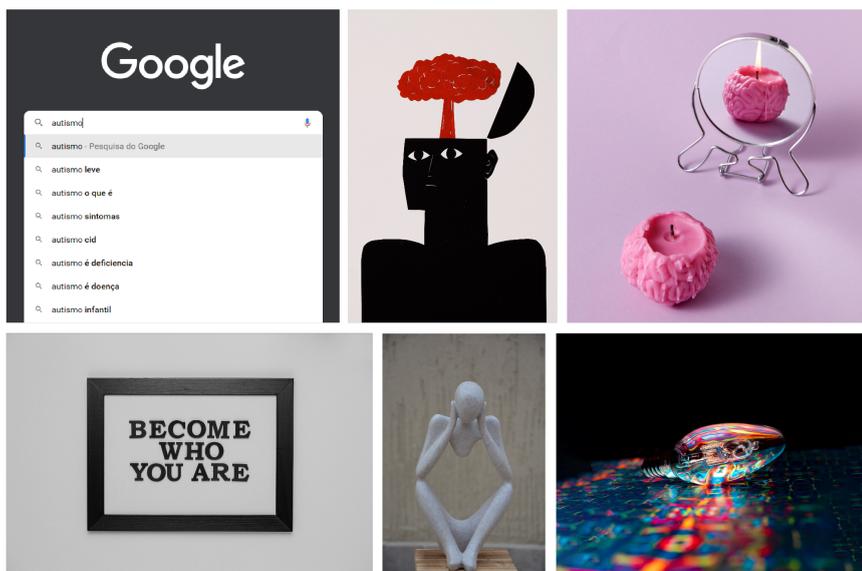
Figura 10: Painel de estilo de vida.



Fonte: o autor (2022).

Já no painel de expressão do produto (figura 11), busca-se trazer elementos que mostram o impacto do conteúdo ao leitor. Foca-se em trazer pensamentos, reflexões, pesquisa e curiosidade. O objetivo do projeto não é exaurir o tema, mas abrir portas e incentivar a pesquisa e entendimento por parte das pessoas leitoras.

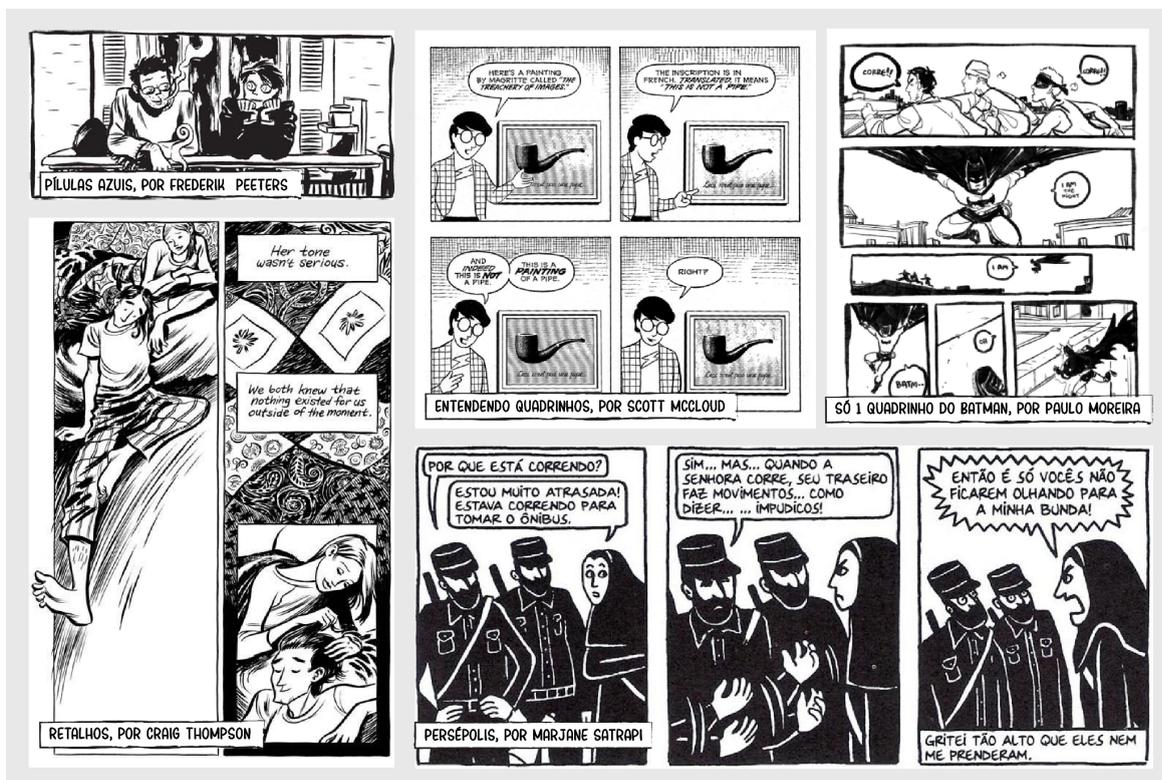
Figura 11: Pannel de expressão do produto..



Fonte: o autor (2022).

Por fim, o pannel de tema visual (figura 12) traz páginas de quadrinhos e *graphic novels* como referência para desenvolver o estilo a ser utilizado nesse projeto. Todos os quadrinhos são feitos apenas com preto e branco, sem utilização de outras cores, tons de cinza ou retículas; e os traços são mais cartunizados, longe do realismo.

Figura 12: Pannel de tema visual.



Fonte: o autor (2022).

5.2 Elaboração do roteiro

Após as pesquisas e decidir que história eu queria contar, e como deveria contar, comecei a escrever. O roteiro não saiu de uma vez, mas foi feito por etapas: primeiro, escrevi em texto corrido todas as minhas ideias e, depois, as separei em páginas e diálogos. Shelly Bond (2022, p. 47) diz que “seu primeiro rascunho de roteiro é contar a história para si mesmo. Seu segundo rascunho de roteiro é você realmente entendendo a história que você está tentando contar”. Dessa mesma forma, a primeira versão do roteiro foi feita unicamente como um *brainstorming* de ideias para a narrativa, que passou por diversas alterações.

Em quadrinhos de grandes editoras, como a DC Comics, a produção de um quadrinho é feita por diversas pessoas: há um escritor, um desenhista, um arte-finalista, um colorista, letrista e editor. Por vezes, uma mesma pessoa ocupa mais de uma função (o desenhista pode ser arte-finalista, por exemplo), da mesma maneira que mais pessoas podem ocupar uma função (como ter dois ou mais desenhistas). Assim, é necessário seguir uma metodologia para a produção de cada capítulo, fazendo com que todos os artistas estejam trabalhando bem, em conjunto e no cronograma (BOND, 2022).

Segundo Bond (2022, p. 46), há dez coisas principais que devem ser feitas ao fazer e/ou receber um roteiro:

1. Utilizar uma fonte de fácil leitura;
2. Colocar a data de criação e edição;
3. Colocar uma nota de boas-vindas no início do capítulo;
4. Numerar páginas e quadrinhos em negrito, com todas as letras maiúsculas;
5. Descrever a direção de arte;
6. Se atentar à formatação e espaçamento de texto e diálogos;
7. Destacar com cores as informações importantes para o colorista;
8. Colocar negrito e itálico nas palavras que devem ter ênfase;
9. Numerar todas as páginas de roteiro;
10. Como editor, pode-se fazer um pequeno rascunho da página na própria folha de roteiro.

A aplicação de tais regras pode ser vista na figura 13, abaixo. Com essa lista, pode-se perceber que há um método específico para envio do roteiro ao desenhista e outros profissionais. O letrista sabe quais palavras terão ênfase, o desenhista sabe o que desenhar e o colorista sabe quais efeitos de cor devem ser utilizados.

Figura 13: Página de roteiro com aplicação das dez regras de um bom formato.

EDITED 8.11.21

1 Utilizar uma fonte de fácil leitura

2 Colocar a data de criação e edição

3 Colocar uma nota de boas-vindas no início do capítulo

4 Numerar páginas e quadradinhos em negrito, com todas as letras maiúsculas

5 Descrever a direção de arte

6 Se atentar à formatação e espaçamento de texto e diálogos

7 Destacar com cores as informações importantes para o colorista

8 Colocar negrito e itálico nas palavras que devem ter

9 Numerar todas as páginas de roteiro

10 Como editor, pode-se fazer um pequeno rascunho da página na própria folha de roteiro

EDITH & GRAMMAR - Backup script!

4 July 2020

SAN DIEGO COMIC CON - Favorite Memories!
w/Neil before dinner one Saturday night, and always w/you and Bill at a Fables dinner (with the customized menus)

PAGE 1 PANEL 1 4 PANELS
Exterior or Interior. **Late Afternoon**. The crowd at Comic-Con circa 1997. Could be the convention floor interior with loads of people. Could be an exterior shot with people exiting the convention hall as I try to make my way to the Hyatt. That was always a long walk! I'll add some photos at the end of this document. I hate when large photos interrupt script...

color notes: sunny clear

CAPTION: July, 1997. Saturday Convention Prep.

CAPTION: Back in the '90s, the Eisner Awards, the comic book industry's equivalent of the Oscars, were hosted on Saturday night from 9:00 pm until infinity. So creator dinner parties had to be choreographed early --

PAGE 1 PANEL 2
This could be a progression sequence of me pushing through crowds or just stag leaping over the crowd (again, your call if it's exterior or interior). If you go this route, I remember Celia Calle giving me a beautiful poster that I rolled up and put in my **black** messenger bag. As I made my way through the crowd, being as respectful as possible, someone just nabbed it! I was so bummed... Alternatively, it can be conveyed in 2 stationary shots: an image of me completely haggard from working nonstop all day at the show...bags under eyes, hair a mess, mascara running and then stepping into a Futurist Mod Capsule for an instant makeover. And the next panel looking glamorous as I exit the Capsule pod -- **voilà!**

CAPTION: -- and hosted accordingly.

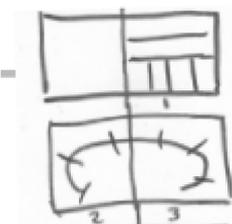
CAPTION: I'd race back to my hotel room after **hours** of booth duty -- gently -- pushing through crowds (sometimes getting my posters pinched) with just enough time to shower, shave and **hoof** it across throngs of people to make it to my dinner with enough time to join the evening festivities.

PAGE 1 PANEL 3 *Color note!*
I'm now dressed in a **sparkly, silver mod chift**, with **black or silver go-go boots**. As I get close to the lobby, I see Neil in **Black Tie** across the vast lobby entrance, but we don't need to see him yet.

CAPTION: By the late '90s, *Neil Gaiman* wasn't always in attendance, because it was a bit **chaotic** for him to make an appearance without Comic-Con looking like the last *Ziggy Stardust* show at Hammersmith Odeon, 1973 (See D.A. Pennebaker for 90 minutes that will change your life).

CAPTION: But this year was an exception...

CAPTION: I remember running out of the elevator, keeping the swift, steady pace of a tap dancer.



Fonte: Bond (2022).

Um roteiro de quadrinho independente, entretanto, não necessita de métodos rígidos: é comum que o roteirista, desenhista, arte-finalista, colorista, letrista e editor sejam a mesma pessoa. Dessa forma, os arquivos podem ser feitos de maneira mais simples e personalizada, atendendo às necessidades específicas de cada artista. O roteiro que escrevi para esse trabalho, por exemplo, é mais focado em narração e diálogo, com quase nenhuma direção de arte (figura 14).

Figura 14: Página do roteiro para o quadrinho.

Pera, eu posso ser autista?

Página 1

N1 Eu demorei a chegar nessa pergunta. Passei minha vida me sentindo diferente sem entender muito bem o que estava acontecendo. Nunca passou pela minha cabeça que eu pudesse, realmente, ser diferente.

N2 Talvez nunca tenha te passado pela cabeça porque você nunca precisou se perguntar algo assim. Não sei. Acho que os questionamentos acontecem com todo mundo.

N3 Aqui eu vou contar um pouquinho de como cheguei nessa pergunta...

N4 e pra onde fui depois desse questionamento.

Página 2

N1 Passei um bom tempo batendo minha cabeça, pensando o quanto eu deveria contar sobre mim aqui, o quanto eu deveria contar sobre o aspecto clínico do diagnóstico.

N2 Ao mesmo tempo que eu quero passar uma visão mais pessoal do que aconteceu comigo, eu me pergunto sempre se as informações sobre minha vida e situações desagradáveis (pois não acho que valem ser chamadas de trauma) são realmente importantes.

N3 Ou se a minha terapeuta entrar de licença-maternidade está me fazendo ter mais necessidade de conversar com alguém.

1 Dra Juliany, eu falhei com você!

Página 3

N1 De qualquer modo, o meu momento de "eita boba perai" não foi causado por médicos. Nem psicólogos.

N3 Na verdade, essas duas classes muitas vezes atrasaram e atrapalharam minha descoberta (e vida, em alguns casos).

N4 Não tô falando que todo médico é ruim, nem que terapia não é bom. É ótima. Eu sei, fiz várias vezes e finalmente na quarta psicóloga e no terceiro psiquiatra deu bom.

Página 4

N1 O que eu quero dizer é justamente que, pelas minhas andanças, percebi que muitos médicos e psicólogos não estavam e não estão prontos a atender pessoas que saiam da caixinha, do estereótipo e até do "corpo padrão" que a gente vê hoje por aí.

N2 Eu tinha a impressão de que eles viam autistas adultos sendo apenas homens brancos, cis, héteros que são muito bons em matemática mas falam de um jeito robotizado.

Fonte: o autor (2022).

Enquanto a página de roteiro apresentada por Shelly Bond trata de um quadrinho de grande editora, como diversos artistas envolvidos em sua produção, a página de roteiro que fiz é mais simples: todo o texto é dividido em páginas, e não há divisão por quadros. Os textos são definidos apenas em "N", que corresponde a uma narração, e a numeração do diálogo na página. Desenvolvi o roteiro desse modo não apenas para permitir maior agilidade na escrita, mas também para não deixar o processo de esboço e desenho tão rígido. Com um roteiro mais aberto, foi possível não apenas fazer testes e experimentos,

mas também encontrar novas soluções de roteiro. Assim, o desenho não apenas se adaptava ao roteiro, como o roteiro também pôde se adaptar aos desenhos.

O roteiro completo teve 31 páginas escritas, as quais podem ser lidas no Apêndice A. A contagem de páginas dentro do roteiro, entretanto, projetam 116 páginas a serem desenhadas. Esse número de páginas não poderia ser realizado dentro da entrega deste trabalho. Assim, decidi fazer uma amostra do quadrinho que pudesse indicar o estilo de quadrinho e a sensação de leitura. Dessa forma, decidi fazer 25% das páginas, totalizando uma amostra de 29 páginas da *graphic novel* para este trabalho.

5.3 Concept arts e testes

Para pensar no design do personagem, eu tive que entender, primeiro, o que eu pretendia com o desenho. Desenhar é, para mim, uma forma de expressar o que não consigo por em palavras. No quadrinho que desenvolvi, entretanto, as palavras são essenciais: são elas que possibilitam a conversa. Dessa forma, eu não poderia fazer com que o desenho roubasse a atenção da mensagem escrita. Porém, por ser uma história individual na qual eu sou o personagem, é importante que o leitor entenda que há uma pessoa que está falando as informações. O desenho, portanto, não poderia ser esquecido: a relação imagem e texto teria que ser equilibrada e bem pensada.

Segundo McCloud (1995, p. 36), ao vermos uma foto ou desenho realista de um rosto, vemos tal rosto como sendo de outra pessoa. Um rosto em cartum, por outro lado, faz com que o leitor veja a si mesmo. Ao se desenhar de maneira cartunizada em seu livro, McCloud (1996, p. 36) justifica sua decisão ao dizer que a simplicidade do desenho o torna um vácuo no qual a identidade e consciência do leitor é atraída. Dessa forma, o leitor não apenas observa o cartum, mas torna-se ele.

McCloud (1995) exemplifica isso de maneira prática em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, ao se desenhar explicando e exemplificando o conteúdo a ser passado. Na figura 15, pode-se ver um exemplo da diferença de impacto da mensagem escrita em contraste ao estilo de desenho.

Figura 15: McCloud explica sua decisão de usar cartum em seu livro.



Fonte: McCloud (1995, p. 36)

Após falar de como a cartunização faz com que o leitor participe mais ativamente da história contada, tornando-se cartum em vez de observá-lo, McCloud (1995, p. 36) reflete se o leitor prestaria atenção na mensagem com um personagem mais realista, e em seguida, responde sua própria pergunta:

“Duvido! Você estaria consciente demais do mensageiro para receber toda a mensagem! Com exceção do pouco que falei sobre mim no capítulo um, eu sou uma lousa em branco! Nunca ocorreria a você imaginar minha postura política, o que comi no almoço ou onde consegui esta roupa ridícula. Eu sou apenas uma voz na sua cabeça. Um conceito. Você me dá vida lendo este livro e “preenchendo” esta forma icônica (cartunizada). Quem eu sou é irrelevante. É um pedacinho de você. E, se quem eu sou importar menos, talvez o que eu digo importe mais.” (McCLOUD, 1995, p. 37)

Dessa forma, pode-se perceber como a cartunização e a simplicidade do desenho traz destaque à mensagem. Ao ler o livro de McCloud, a sensação passada é de uma conversa. Ele “olha” para o leitor enquanto fala, quebrando a quarta parede³ e fazendo com que o leitor se sinta parte do livro.

Pensando no equilíbrio entre texto e imagem, bem como as considerações de McCloud, decidi que o livro não teria cor, hachuras, degradês ou retículas. Seriam linhas

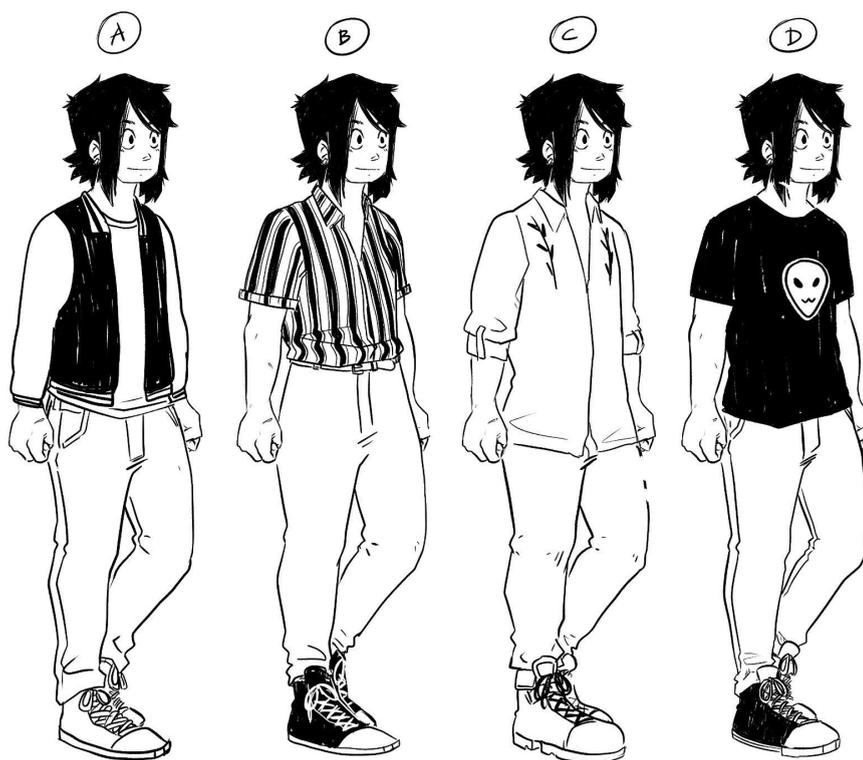
³ É chamado de “quebra da quarta parede” quando a plateia é convidada a interagir com a ação de uma mídia, por meio de um personagem que dirige sua atenção ao expectador ou quando os próprios personagens expressam algum tipo de consciência do jogo cênico (PAES, 2022).

simples, com pouco preenchimento de tinta. Afinal, a imagem deve estar equilibrada com o texto e caracteres são, antes de qualquer coisa, linhas retas, curvas e pontos. Do mesmo modo, o desenho utilizado na HQ deveria utilizar esses mesmos artifícios.

Além do equilíbrio imagem-texto e da cartunização para imersão do leitor, havia ainda duas características importantes para o design de personagem: minha imagem e os princípios de design de personagem. Apesar de ser essencial que o leitor se visse e tivesse empatia pelo personagem representado, também era necessário que o leitor percebesse que ali se contava uma história real, de uma pessoa igualmente real.

Dessa forma, foi pensado as minhas principais características. Não há nada especial fisicamente em mim, como cicatrizes, sinais no rosto ou formas específicas no rosto ou corpo. Por um lado, isso permite que o desenho fique mais simples; por outro, isso dificulta a criação de um personagem que realmente seja identificável como minha representação. Assim, utilizei de alguns outros artifícios para fazer o personagem: deixar um corte de cabelo mais característico e utilizar roupas que tenho e uso, por exemplo (figura 16).

Figura 16: Opções desenvolvidas para design do personagem.



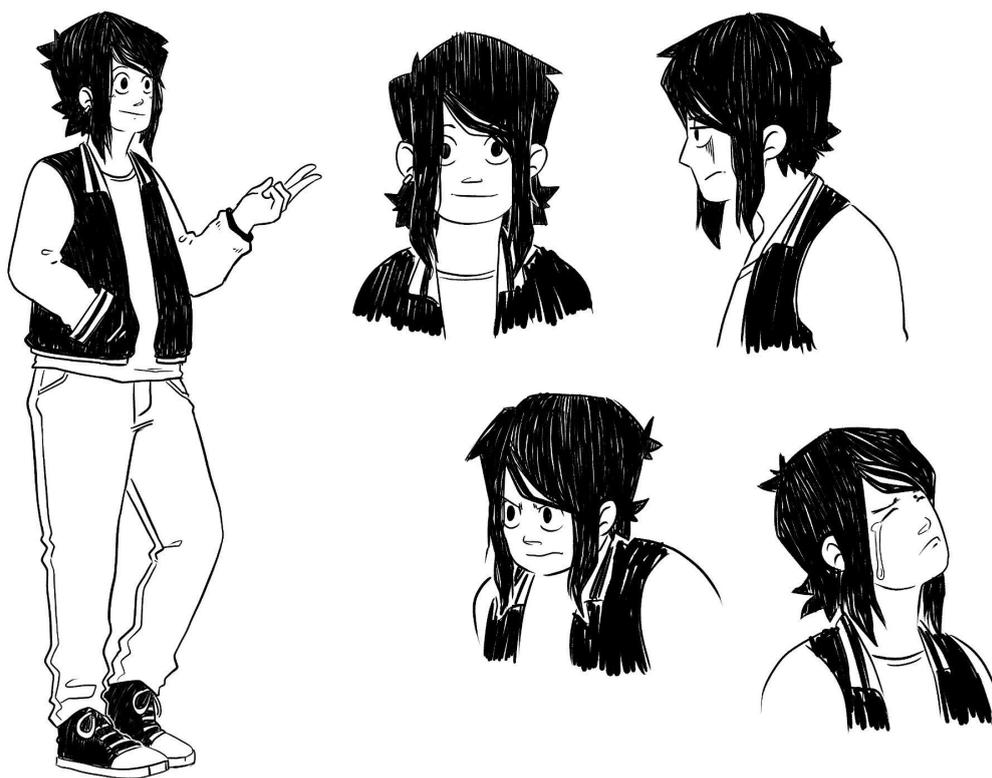
Fonte: o autor (2022).

Uma das coisas que pensei ao fazer esse design de personagem é: precisa ser algo confortável para desenhar. Além disso, é necessário que o personagem tenha um bom equilíbrio de cores, já que vai aparecer sozinho várias vezes. A alternativa A apresenta um bom equilíbrio de cores na parte superior (que é a que mais aparece); a alternativa B,

entretanto, apesar de possuir um bom equilíbrio de cores, acaba por roubar a atenção do quadrinho com as listras da camiseta; a alternativa C não tem um bom equilíbrio de cores; e a alternativa D possui um desequilíbrio em suas áreas de cor. Dessa forma, decidi utilizar a alternativa A como padrão para o personagem.

Uma história em quadrinhos é feita de diversos desenhos e, por vezes, é difícil manter a consistência visual de um mesmo personagem. Para isso, muitas vezes se utilizam fichas de personagem, também chamadas de *character sheet*. Segundo Shelly Bond (2022), a estrutura ótima de uma ficha de personagem é um desenho do personagem de corpo inteiro, acompanhado de 4 a 5 bustos com diversas expressões. Dessa forma, o desenhista pode facilmente consultar a aparência e detalhes do personagem, preservando a unidade visual durante a história. Assim, criei o *character sheet* do personagem protagonista, que serviu de guia durante todo o desenho do quadrinho (figura 17).

Figura 17: *Character sheet* do protagonista.



Fonte: o autor (2022).

5. PROJETO

A partir das definições do anteprojeto, será feito o desenvolvimento do quadrinho. Assim, a etapa de projeto consistirá principalmente do esboço e desenho, arte-final, letreiramento, revisão, diagramação e publicação. É nessa etapa onde as análises e testes feitos nas fases anteriores culminam num resultado aplicável.

6.1 Esboço e desenho

Segundo Shelly Bond (2022, p.66), após o *script*, o desenho se dá em três passos: *thumbnails* (miniaturas, tradução do Dicionário de Cambridge), que normalmente são desenhados nas margens do roteiro e testam formas e composições; *roughs* (grosseiro, em tradução livre), que por vezes são chamados de “rafes” no Brasil, inclui figuras mais detalhadas, cenários sugeridos e são desenhadas em tamanho próximo ao de impressão, além de ter o posicionamento dos balões; e *layouts*, que são “quase o desenho antes da arte-final”, onde o personagem já tem expressões e características definidas e se acrescenta o texto à mão para garantir o espaço para a balonagem e letreiramento.

Após essas três etapas, seria feita a etapa de “desenho à lápis”, que seria levado à arte final. As *thumbnails* e raves auxiliam que o editor possa fazer revisões e sugestões sem ocupar muito tempo do desenhista. Esse processo, entretanto, se trata de um método utilizado em grandes editoras de quadrinho, com um determinado esquema de produção. Nem toda editora, nem sequer todos os quadrinhos são feitos dessa maneira. Quadrinhos independentes, por exemplo, costumam ter um processo de produção mais único, se adaptando aos artistas envolvidos na sua produção.

No caso de Eutista, as *thumbnails*, raves, *layouts* e desenho foram feitos numa etapa só: como foi feito digitalmente, as *thumbnails* puderam ser ampliadas para servir de esboço. As páginas foram desenhadas lado a lado, como seriam lidas abertas numa *graphic novel* impressa. O texto não foi escrito à mão para conferir o espaço para letreiramento como por vezes fazem alguns desenhistas, mas foi feita a marcação da posição dos balões e narrações (figura 18).

Figura 18: Exemplo da etapa de desenho e esboço do quadrinho.



Fonte: o autor (2022).

6.2 Arte-final

Preto e branco são as cores mais importantes de uma página (BOND, 2022). Para esse quadrinho totalmente monocromático, se torna ainda mais essencial ter um bom equilíbrio de áreas positivas e negativas na página. Tradicionalmente, a arte-final, também chamada de *inking*, é o estágio da produção de quadrinhos onde é colocada a tinta sobre o esboço. É comum que, em grandes produções de quadrinhos seriados, uma pessoa seja responsável por arte-finalizar o desenho de outra pessoa. Por vezes, a pessoa que faz o desenho é a mesma que vai arte-finalizar, o que possibilita que o estágio de desenho possa ter menos precisão nos traços (BOND, 2022).

Para a arte-final em “Eutista”, foi utilizado o programa Clip Studio Paint. Sempre achei meus desenhos mais expressivos no esboço que na arte-final e, portanto, decidi usar uma arte-final menos refinada. Assim, as linhas foram feitas utilizando um pincel com textura levemente granulada com variações de espessura. Os quadros foram feitos utilizando-se de uma forma irregular, que dá a impressão de desenho à mão. O preenchimento de cores não foi feito uniformemente com ferramentas como a lata de tinta, mas manualmente com o mesmo pincel utilizado em toda a arte final (figura 19).

Figura 19: Exemplo da arte-final, quadro e preenchimento.



Fonte: O autor (2023).

6.3 Letreiramento

A escolha de uma boa tipografia é essencial para leitura de um quadrinho. Segundo Pessoa (2016, p. 52-54), a tipografia em quadrinhos não é meramente utilizada como forma de tratar visualmente o texto verbal. Lidar com os tipos se tornaria equivalente a lidar com a voz dos personagens, além de oferecer uma linguagem gráfica que deva estar alinhada com o personagem e público que se deseja atingir.

Os quadrinhos eram originalmente letrados manualmente, com todos os textos escritos à mão (PESSOA, 2016). Atualmente, os textos de histórias em quadrinhos comumente se utilizam de tipografia versal, sem serifa, com hastes retas e boa separação entre as letras. É feita para ter uma boa visibilidade e facilidade de leitura em textos curtos. Um dos exemplos são as fontes desenvolvidas pela Blambot, feitas especificamente para quadrinhos (figura 20).

Figura 20: Fonte Digital Strip, feita para quadrinhos pela empresa Blambot.



DIGITAL STRIP BB REGULAR
SCRIPTING
MONOLOGUES
CRAZY, SCHEMING, JERK
VILLAINS WITH BIG MOUTHS
FOILING A PLOT TO DESTROY THE CITY!

Fonte: Blambot (2023).

Dessa forma, para definir a tipografia utilizada no quadrinho, estabeleci as seguintes diretrizes:

- a) A fonte deve se assemelhar às fontes comumente utilizadas em quadrinhos
- b) A fonte deve ser gratuita para uso pessoal e comercial;
- c) A fonte deve ter todos os acentos utilizados na língua portuguesa;
- d) A fonte deve ter boa legibilidade;
- e) A fonte deve ter variações em negrito, preferencialmente em negrito e itálico;
- f) A fonte deve combinar esteticamente com o estilo de desenho do quadrinho.

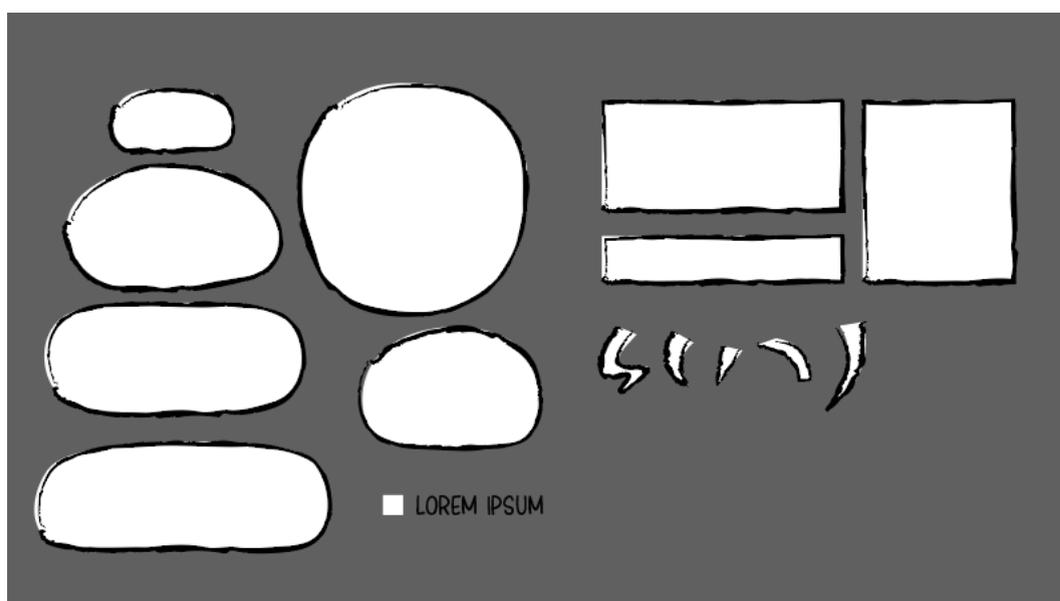
Dessa forma, pesquisei em sites como Google Fonts, Dafont, 1001 Fonts e Fontesk. Dentre as tipografias disponíveis para download em tais sites, avaliei 36 fontes que atendiam às duas primeiras diretrizes: se assemelhar ao estilo de fontes comuns em histórias em quadrinhos e que fossem gratuitas para uso pessoal e comercial. Assim, cheguei a um total de 36 fontes. Assim, decidi fazer mais uma triagem: ver quais fontes atendiam aos requisitos de ter todos os acentos, ter boa legibilidade e variações na tipografia (ver apêndice B).

Algumas das fontes possuíam variações, mas tais variações eram demasiadamente discretas ou não atendiam às necessidades do quadrinho. Da mesma forma, algumas das fontes possuíam formas legíveis em tamanhos grandes; entretanto, a tipografia deve ser facilmente lida em mídias online e impressas. A partir dessa análise, cinco fontes se destacaram: Heveltihand, Gosmick Sans, Grandstander, Komika Hand e Boba Date. Como um teste com usuários não era possível devido ao prazo de entrega, fiz o desempate baseando-me na aplicação das fontes numa página. Assim, defini a fonte Boba Date para o letreiramento do quadrinho.

Segundo Bond (2022), uma dica de Neil Gaiman, um famoso autor de livros e quadrinhos, é: a soma das palavras de uma página não deve passar de 180. Assim, teria-se uma média de 6 painéis com 30 palavras cada. Além disso, é comum que os quadrinhos de grandes editoras sejam balonados pelo *software* Adobe Illustrator, onde o letrista possui uma coleção de balões e formas para utilizar e as define e modifica ao decorrer do projeto.

Também utilizei o Adobe Illustrator para letreiramento e balonagem do quadrinho, onde fiz a base de toda a balonagem do quadrinho: seis balões de fala comum, três balões de narração, quatro caudas de balão e uma conexão entre balões. Essas formas foram utilizadas em todas as páginas, onde as alterei e as adaptei conforme a necessidade. A tipografia Boba Date foi utilizada num tamanho de 8 pontos, com 2,5mm de altura (figura 21).

Figura 21: Base para balonagem do quadrinho.



Fonte: o autor (2023).

Assim como o contorno dos quadros, os balões também seguem a proposta da arte-final: são irregulares, com textura levemente granulada e um preenchimento imperfeito

da cor. Busquei, com isso, uma unidade visual no quadrinho, onde os elementos para além do desenho seguem o estilo da arte.

6.4 Revisão e diagramação

Como o tempo e a verba dispostos não eram suficientes para que eu pudesse terminar o quadrinho, não houve a etapa de revisão e diagramação como eu havia planejado. Na etapa de diagramação, eu iria dispor as páginas no formato de impressão, ajustar eventuais erros, entrar em contato com gráficas e definir materiais de impressão, por exemplo. A etapa de revisão consistiria principalmente em reavaliar todo o material, corrigir eventuais erros ortográficos e/ou de digitação e buscar leitores sensíveis, se fosse o caso.

6. FEEDBACK

Assim como a diagramação e revisão, não realizei o *feedback*. Apesar de ser uma importante parte do projeto, essa etapa só seria possível com o quadrinho completo e publicado. Dessa forma, não pude realizar essa fase.

O *feedback* consistiria principalmente da avaliação em números e comentários nas plataformas de publicação do quadrinho, bem como pesquisa com leitores – autistas ou não – para entender os pontos positivos e negativos do quadrinho, bem como se a história os teria auxiliado ou contemplado de alguma forma.

Durante toda a etapa de projeto, desenvolvi o quadrinho de fato – desde os desenhos iniciais do esboço ao letreiramento de páginas. Após todo o processo de pesquisa, análise, definição e anteprojeto, os resultados de cada uma dessas etapas florescem na etapa de projeto, onde finalmente são colocados em prática os frutos dos estudos e decisões anteriores.

Considerações Finais

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de todo o planejamento, discussões e acompanhamentos, as limitações financeiras e de tempo não me permitiram terminar o quadrinho. É comum em projetos que, por mais que se planeje, oriente e defina cada passo, imprevistos aconteçam. E cabe ao profissional definir seus limites e ser honesto com o que pode entregar. Dessa vez, tive que dizer “não deu”.

E mesmo que a conclusão do quadrinho se torne um desdobramento futuro, ainda é importante notar quão essencial é o acesso à informação sobre o autismo. Cada trajetória é única, assim como cada pessoa autista é um caso individual e particular. É impossível unir todas as narrativas e jornadas numa única experiência geral, ou ignorar suas interseccionalidades e diferentes acessos possibilitados na sociedade.

Já nas etapas iniciais do projeto, ao me aprofundar no problema e coletar dados, percebi um problema que já me era conhecido: a falta de informação sobre autistas e a desinformação sobre o autismo. Os casos mais conhecidos de personagens autistas nas grandes mídias não são escritos, interpretados ou revisados por pessoas autistas. Se tornam estereótipos ou, no melhor dos casos, um caso superficial de representação. Importante frisar: *representação*, não representatividade. Segundo o Dicionário Priberam, o termo “representação” pode ser definido como uma exibição, exposição ou reprodução de algo. O termo “representatividade”, segundo o mesmo dicionário, significa “Qualidade reconhecida a uma pessoa, a um grupo, a uma entidade ou a um organismo, mandatado oficialmente por um grupo de pessoas para defender ou representar os seus interesses ou exprimir-se em seu nome.”

Dessa forma, as interpretações e personagens autistas mais conhecidos se tratam, normalmente, de uma reprodução do que seria o autismo (corretamente ou não) sem se importar com os interesses de pessoas autistas. Isso não só cria falsas crenças sobre autismo, como também prejudicam pessoas, geralmente de minorias sociais, a conseguirem o diagnóstico.

Os falsos estereótipos sobre autistas adultos são ainda mais perigosos pela falta de pesquisa e publicações que tratam especificamente de autistas adultos. A maioria das pessoas ainda pensa em autistas unicamente como crianças, como se fossem deixar de ser autistas ao crescer (CAITITÉ, 2017). Autistas adultos ainda têm mais dificuldade ao diagnóstico quando são pessoas designadas mulheres ao nascer, já que há profissionais que afirmam que tais pessoas não poderiam ser autistas (BARGIELI et. al, 2016).

A falta de informação, ou pior, as falsas informações acerca do autismo não atrapalham apenas o diagnóstico, mas também a vida em sociedade de pessoas autistas, que podem ter seu diagnóstico duvidado e seus direitos negados por “não ser autista o

suficiente para se encaixar no autismo”. Dessa forma, foi importante a pesquisa sobre termos e pautas da comunidade autista. O que *masking*⁴ teria a ver com o “autismo sutil” visto em alguns adultos? Entender alguns desses termos é, também, entender um pouco mais da vivência de pessoas autistas.

Em termos projetuais, a matriz CSD foi essencial para organização primária de informações, enquanto o mapa de empatia foi essencial para entender com mais profundidade as necessidades e situações que o quadrinho poderia debater. Essa pesquisa foi essencial para análise, onde foi percebido e estudado as maiores plataformas de publicação digital para quadrinhos, bem como outras *graphic novels* que tratassem de autismo. Dessa forma, foi possível entender o que já funciona a partir do sucesso das amostras, bem como entender o que evitar através de seus erros.

As ferramentas de design foram essenciais não só para a aquisição e organização de informações, mas também para a geração de alternativas que fossem mais direcionadas ao problema em questão. A organização da metodologia em etapas e ferramentas auxiliaram todo o decorrer do projeto, onde o processo bem definido diminuía a quantidade de pausas e auxiliava na criação de possíveis soluções.

Entretanto, nenhum projeto é perfeito, e na maioria das vezes, o projeto não ocorre como esperado. Apesar da definição de processo e de cronograma, diversos obstáculos podem aparecer num projeto de design: problemas de saúde física e mental, necessidades financeiras e empecilhos técnicos, por exemplo. Todos esses aspectos são ainda mais delimitantes num projeto independente, o qual depende de poucas pessoas para ser criado e, portanto, é extremamente afetado por qualquer intercorrências. No caso dessa *graphic novel*, todo o processo foi feito unicamente por mim, o que impede o exercício de duas etapas simultaneamente, por exemplo.

Apesar dos percalços e dificuldades, pensei principalmente em quantas páginas eu precisaria fazer para que Eutista fosse algo palpável, mesmo que incompleto. Eu poderia facilmente me contentar em fazer as nove páginas introdutórias. Entretanto, como a introdução poderia mostrar a essência de um projeto? Afinal de contas, não se descobre um livro pelo prefácio. Assim, decidi fazer um quarto do quadrinho, com as páginas de introdução e as páginas iniciais do capítulo principal. É curto, mas passa a essência do projeto e cumpre sua função. Pode não estar completo ainda, mas a essência já existe – e pode ser vista facilmente acessando o QR Code na introdução deste trabalho.

Portanto, a *graphic novel* trata os termos como eles são: a representação em palavra de uma experiência da comunidade. Além disso, a narração em primeira pessoa busca

⁴ Pode ser traduzido como “mascaramento”. É basicamente fingir, atuar ou esconder a deficiência através de comportamentos ou falas. Dessa forma, o *masking* de uma pessoa autista seria esconder suas características de autismo para se passar como uma pessoa “neurotípica”.

aproximar o leitor da pessoa que escreve. É uma conversa em desenhos, onde a história só existe porque há quem a leia. Encontrei-me como autista ao ouvir histórias de outros autistas. Minha esperança para esse trabalho é que minha história possa ajudar alguém, em algum lugar, a se encontrar também.

Referências

- ABREU, Tiago. **O que é neurodiversidade?** Goiânia: Cãnone Editorial, 2021.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design thinking:** Coleção design básico. Bookman Editora, 2016.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais:** DSM-5. 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- AMPID. Convenção sobre o Direito das Pessoas com Deficiência. Disponível em: <http://www.ampid.org.br/v1/beneficio-da-prestacao-continuada-e-trabalho-mudancas-da-lei-n-12-470-de-31-de-agosto-de-2011/>. Acesso em: 01 mar. 2022.
- BASSETTE, Fernanda. O que explica tantos diagnósticos tardios de autismo em adultos. **GQ Brasil**, São Paulo, 07 nov. 2022. Disponível em: <https://gq.globo.com/saude/noticia/2022/11/autismo-adultos.ghtml>. Acesso em: 19 nov. 2022.
- BARON-COHEN, Simon. Hans Asperger's Nazi collusion. **Nature**, v. 557, p.305-306, 2018.
- BRASIL. **Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012.** Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e altera o §3º do art. 98 da Lei nº8.112, de 11 de dezembro de 1990. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/l12764.htm. Acesso em: 01 mar. 2022.
- BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 01 mar. 2022.
- BOND, Shelly. **Filth and Grammar:** the comics book editor's (secret) handbook. Los Angeles: Off Register Press. 2022.
- BONSIEPE, G; KELLNER, P; POESSNECKER, H. **Metodologia experimental: desenho industrial.** Brasília: CNPq/Coordenação editorial. 1984.
- CARON, Christina. Feeling Dismissed? How to Spot 'Medical Gaslighting' and What to Do About It. **New York Times**, New York, 29 jul. 2022. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2022/07/29/well/mind/medical-gaslighting.html>. Acesso em: 5 jan. 2023.
- DE MORAES, Dijon. **Metaprojeto: o design do design.** São Paulo: Blucher, 2010.
- DINIZ, Débora. **O que é deficiência.** São Paulo: Brasiliense. 2007.
- FURFARO, Hanna. **New evidence ties Hans Asperger to nazi eugenics program.** Disponível em: <https://www.spectrumnews.org/news/new-evidence-ties-hans-asperger-nazi-eugenics-program/>. Acesso em: 01 mar. 2022.

HALUCH, Alice. **Guia prático do design editorial: criando livros completos**. Teresópolis: 2AB, 2013.

LEWIS, Laura Foran. A mixed methods study of barriers to formal diagnosis of autism spectrum disorder in adults. **Journal of autism and developmental disorders**, v. 47, n. 8, p. 2410-2424, 2017.

LIMA, Edna C.; MARTINS, Bianca. Design social, o herói de mil faces, como condição para atuação contemporânea. **O papel social do design gráfico**. São Paulo: Editora Senac, p. 115-136, 2011.

LOPES, Danielly Amatte; DE ARAÚJO, Janaina Freitas Silva. O processo editorial miscigenado: Silent Mangá no Brasil. **IMAGINÁRIO!** Jun. 2019 N. 16 CAPA, p. 58-80, 2019.

LUPTON, Ellen. **Design como storytelling**. Tradução: Mariana Bandarra. Osasco: Gustavo Gili, 2020.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho, Marisa de Nascimento Paro. São Paulo: Makron Comics, 1995.

MELO, Gabriela Gomes; LOPES, Danielly Amatte. Webtoons: arte sequencial voltada para a mídia digital. In: ANAIS DA SEMANA DE DESIGN DA UFAL, 2017, Maceió. **Anais eletrônicos...** Campinas, Galoá, 2017. Disponível em: <https://proceedings.science/avia/avia-semana-design/papers/webtoons--arte-sequencial-voltada-para-a-midia-digital>. Acesso em: 05 jul. 2022.

MOURA, Mônica; ZUGLIANI, Jorge Otávio. Design editorial contemporâneo na ação estética e política. ANDRADE, Ana Beatriz Pereira de et al. **Ensaio em design: investigação e ação**. Bauru: Canal, v. 6, p. 164-205, 2019.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2008.

PAES, Renata Petrocelli Bezerra. **Quebrando a Quarta Parede**. Disponível em: <https://www.aberje.com.br/coluna/quebrando-a-quarta-parede>. Acesso em: 07 maio 2023.

PAZMINO, Ana Verónica. Uma reflexão sobre design social, eco design e design sustentável. **Simpósio Brasileiro de Design Sustentável**, v. 1, p. 1-4, 2007.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A linguagem das histórias em quadrinhos: definições, elementos e gêneros**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2016.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2 ed. Nova Hamburgo: Editora Feevale, 2013.

RIVERO, Renan Bertrand Campos. **Autopublicação: Observações sobre os quadrinhos independentes brasileiros**. 2020.

SASSAKI, Romeu Kazumi. Nada sobre nós sem nós: da integração à inclusão. In: **Bengala Legal**. Rio de Janeiro: 22 jun 2011. Disponível em: <http://www.bengalalegal.com/nada-sobre-nos>. Acesso em: 13 jul. 2022.

SEM RUSH. Webtoons. **SemRush**, 2022. Disponível em:
<https://pt.semrush.com/analytics/overview/?q=webtoons.com&searchType=domain>. Acesso em:
17 abr. 2022.

SEM RUSH. Tapas. **SemRush**, 2022. Disponível em:
<https://pt.semrush.com/analytics/overview/?q=tapas.io&searchType=domain>. Acesso em: 17
abr. 2022.

SEM RUSH. Fliptru. **SemRush**, 2022. Disponível em:
<https://pt.semrush.com/analytics/overview/?q=fliptru.com.br&searchType=domain&db=br>.
Acesso em: 17 abr. 2022.

SEM RUSH. WebComicsApp. **SemRush**, 2022. Disponível em:
<https://pt.semrush.com/analytics/overview/?q=https%3A%2F%2Fwww.webcomicsapp.com%2F&searchType=domain>. Acesso em: 03 maio 2022.

TISMOO. **Cid-11 unifica Transtorno do Espectro do Autismo no código 6A02**.
Disponível em:
<https://tismoo.us/destaques/cid-11-unifica-transtorno-do-espectro-do-autismo-no-codigo-6a02/>. Acesso em 01 mar. 2022.

WALKER, Nick. Neurodiversity: some basic terms and definitions. In: **Neuroqueer: the writings of doctor Nick Walker**. Disponível em:
<https://neuroqueer.com/neurodiversity-terms-and-definitions/>. Acesso em 01 mar. 2022.

YAMAMOTO, Ricardo Kenji K. **Papel Social do Designer Gráfico: Realidades e Premissas**. 2014. 192. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Design) - FAU SP, São Paulo.
Disponível em: http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/ricardo_yamamoto.pdf. Acesso em: 16 jan. 2023.

Apêndice A

Introdução

Página 1

- 1 Acho que agora tá funcionando.
- 2 Opa! Tudo bom?
- 3 Então, preciso ser honesto com você...

Página 2

- 1 Eu não faço ideia de como começar esse quadrinho.
- 2 Não sei o quanto de mim e quanto de informação relevante de verdade deve ter aqui,
- 3 ou até que ponto isso é uma autobiografia ou um quadrinho educacional.

Página 3

- 1 Sabe,
- 2 acho que posso terminar e publicar essa HQ e ainda não vou saber.
- 3 Aí desisti de definir.
- 4 Pra evitar essa confusão toda logo nas primeiras páginas, vou começar me apresentando

Página 4

[MEET THE ARTIST]

- *Ange, não-binário, uso qualquer pronome. 26/set/1999, libra, lésbica. Autista e TDAH.*
- *Gosta: histórias; cup noodles; trocadilhos, animações*
- *Não gosta: maionese, tecidos finos e muito artificiais, morango, bilionários*

Página 5

- 1 Esse é o resumo de quem eu sou.
- 2 Você vai me conhecer melhor nas próximas páginas.
- 3 Caso você tenha pego esse quadrinho sem querer e não faça ideia do que se trata, eu te digo:
- 4 A gente vai falar de autismo.
- 5 E do diagnóstico de autismo.
- 6 E de mim.

Página 6

- 1 Eu escrevi isso aqui na esperança de que possa te auxiliar de alguma forma.
- 2 De que possa,
- 2'sei lá,
- 2"te tirar dúvidas que você nem sabia que tinha,
- 3 Falando assim, parece algo muito complicado, né?
- 4 Tipo, você pegou essa HQ e agora não faz ideia do que está lendo.
- 5 Tudo bem. Eu não sei bem o que estou fazendo também.

Página 7

- 1 Mas esse quadrinho é uma história.
- 2 A minha história, na verdade.
- 3 Onde eu descobri o que é...
- 4 bem...
- 5 ser "eu".
- 6 Ou pelo menos, uma parte dessa pessoa que conheci faz pouco tempo.

Página 8

- 1 Sabe, foi bem difícil escolher um momento pra começar essa história.
- 2 Começo pela minha infância?
- 3 Pelo meu nascimento?
- 4 Pela Criação?
- 5 Pelo Big Bang?

Página 9

- 1 Com tantas dúvidas, percebi que o melhor era começar esse quadrinho com uma pergunta.
- 2 O ser humano é, afinal, feito de questionamentos
- 3 Então decidi começar pelo **meu** questionamento.
- 4 O momento em que eu parei o que estava fazendo, fiz uma cara confusa e perguntei...

Pera, eu posso ser autista?

Página 1

N1 Eu demorei a chegar nessa pergunta. Passei minha vida me sentindo diferente sem entender muito bem o que estava acontecendo. Nunca passou pela minha cabeça que eu pudesse, realmente, ser diferente.

N2 Talvez nunca tenha te passado pela cabeça porque você nunca precisou se perguntar algo assim. Não sei. Acho que os questionamentos acontecem com todo mundo.

N3 Aqui eu vou contar um pouquinho de como cheguei nessa pergunta...

N4 e pra onde fui depois desse questionamento.

Página 2

N1 Passei um bom tempo batendo minha cabeça, pensando o quanto eu deveria contar sobre mim aqui, o quanto eu deveria contar sobre o aspecto clínico do diagnóstico.

N2 Ao mesmo tempo que eu quero passar uma visão mais pessoal do que aconteceu comigo, eu me pergunto sempre se situações desagradáveis da minha vida (pois não acho que valem ser chamadas de trauma) são realmente importantes.

N3 Ou se a minha terapeuta entrar de licença-maternidade está me fazendo ter mais necessidade de conversar com alguém.

1 Dra Juliany, eu falhei com você!

Página 3

N1 De qualquer modo, o meu momento de “eita boba pera!” não foi causado por médicos.

N2 Nem psicólogos.

N3 Na verdade, essas duas classes muitas vezes atrasaram e atrapalharam minha descoberta (e vida, em alguns casos).

N4 Não tô falando que todo médico é ruim, nem que terapia não é bom.

É ótima. Eu sei, fiz várias vezes.

E, finalmente, na quarta psicóloga e no terceiro psiquiatra deu bom.

Página 4

N1 O que eu quero dizer é justamente que, pelas minhas andanças, percebi que muitos médicos e psicólogos não estavam e não estão prontos a atender pessoas

que saiam da caixinha, do estereótipo e até do “corpo padrão” que a gente vê hoje por aí.

N2 Eu tinha a impressão de que eles viam autistas adultos sendo apenas homens brancos, cis, héteros que são muito bons em matemática mas falam de um jeito robotizado.

1 Olha, eu vi aqui e, bem...

2 Você não é o Sheldon de The Bing Bang Theory, sabe?

3 Então não tem como você ser autista.

Página 5

N1 Eu não sou assim. Muitos autistas não são assim.

N2 E se você não é assim, esse estereótipo ambulante e mesmo assim se pergunta

1 “às vezes eu penso que posso ser autista, mas não pareço em nada com o Sheldon do The Big Bang Theory”,

2 Tudo bem. Eu também não pareço.

N4 Na verdade, muitos autistas que eu conheço não têm nada a ver com o Sheldon, nem com o The Good Doctor que meu pai gosta de assistir quanto tá passando na TV.

Página 6

N1 Esses “autistas” na mídia não parecem autistas porque não são interpretados por autistas (possivelmente também não são escritos por autistas).

1 Perfeito! Eu tenho certeza que é assim que autistas se comportam na vida real!

N2 E esse *cripface* geralmente é acompanhado de escritas bem ruins, que espalham péssimos estereótipos

2 *cripface*: quando pessoas sem deficiência interpretam pessoas com deficiência.

N3 Além disso, isso tira oportunidades de trabalho de pessoas com deficiência. Além de que me emputece na grande maioria dos casos, então é cansativo.

3 Desculpa, mas é que a gente acha que ele vai interpretar um cadeirante melhor que você, sabe?

Página 7

N1 E aí você pode se perguntar

1 “tá bom, então existe um estereótipo autista que muitos médicos e psicólogos acreditam.

2 Beleza, entendi.

3 E de onde você tirou que é autista?”

N2 e tem a versão longa e a versão curta.

N3 A pessoa que está lendo esse roteiro agora antes de eu começar a desenhar provavelmente está torcendo para que eu escolha a versão curta pelo menos uma vez na vida.

4 Ange, pelo amor de deus...

5 Antes de ser rio Amazonas, se contente com o seu xixizinho.

N4 Então vou pela versão curta: a pergunta veio através de memes no Twitter, pesquisa pra faculdade e acaso.

N5 E agora vamos pra versão longa (mas ainda encurtada pois meu objetivo é que eu termine de fazer e você termine de ler isso um dia):

Página 8

N1 Desde criança, eu sempre fui um pouquinho diferente das outras crianças. Meu pensamento era rápido, mas meio caótico, eu me mexia constantemente e parecia sempre ter engolido várias pilhas Rayovac.

N2 Meu irmão era pior ainda: enquanto eu gostava de estudar

N3 Enquanto Miguel todo dia acordava e escolhia o CAOS.

1 EU ESCOLHO O CAOS!!!!

N4 Para desespero dos meus pais e de todo o corpo docente da nossa escola.

Página 9

N1 Minha mãe começou a pesquisar sobre, e acabou chegando no TDAH.

N2 Comprou livros, via relatos, e quando chegava naquela parte de “características de TDAH”, a gente fazia basicamente um bingo.

1 Tá escrito a nossa vida aqui...

N3 Mesmo assim, nenhum médico ou psicólogo nunca nos levou muito a sério,

2 Não tem nada a ver. Confie em mim. Eu sou médico.

N4 nem sequer cogitou a possibilidade de sermos neurodivergentes quando trazíamos queixas pra sala de consulta.

Página 10

N1 Aos 16, tive meu primeiro *meltdown*, minha primeira crise onde eu sabia que algo muito atípico estava acontecendo.

N2 Tive uma crise de espasmos horrível no meio do instituto federal onde eu estudava.

N3 Todo meu corpo começou a tremer,

N4 Comecei a chorar e entrar em desespero enquanto me retorcia inteiro.

Página 11

Expandir a parte de desespero.

Página 12

A partir daí, fui a vários médicos, fui a psicólogos e ouvi vários profissionais. Nesse meio-tempo, minha mãe também procurou médicos e psicólogos. Eu vou aqui contar um pouquinho dos profissionais despreparados que a gente encontrou no meio do caminho. Essa é a psicóloga que me atendeu no colégio, na minha primeira crise:

[Psicóloga do IFAL, durante minha primeira crise]: Então. Eu sei que você deve estar nervosa,

e eu não quero deixar mais nervosa, mas aquela ali atrás da porta é a Rosa.

Rosa já viu corte, hematoma, ponto, acidente de moto, coisa feia,

Rosa nunca se assustou.

Mas Rosa está assustada com você.

Página 13

N1 Até hoje, quando eu entro em crise, minha primeira preocupação é não assustar as pessoas, nunca meu bem-estar.

N2 Porém entendo a Rosa.

N3 É assustador mesmo.

Página 14

[Psicóloga do IFAL novamente] Você parece estar tendo algum tipo de crise de pânico, de ansiedade.

2 Você namora? Não?

3 E ir ao shopping, você foi recentemente?

4 Também não?

5 É isso que você precisa:

6 arrumar um namorado e ir ao shopping!

Página 15

N1 Alguns meses depois eu arrumei um namorado.

N2 Fomos ao shopping juntos.

N3 Acabei descobrindo que eu não gosto de sair de casa,

N4 não gosto de shoppings

N5 e não gosto de meninos.

N6 Nunca alguém me deu um conselho tão ruim.

1 Puta merda.

Página 16

[Neurologista, Wellington Freitas]:

1 *Você treme, mas não tem nada no seu cérebro que explique isso.*

2 *Toma esse remédio pra epilepsia aqui.*

3 *Pra ansiedade, toma esse aqui.*

4 *Ele é geralmente passado pra hipertensos. Você tem tremor essencial.*

5 *Ah, mais informações? Han... Pesquisa no Google.*

Página 17

N1 No fim, o remédio pra epilepsia não funcionava, e o remédio de hipertensão fazia meu coração bater tão devagar que eu achava que ia cair morta a qualquer momento.

N2 Sobre o tremor essencial, eu lia relatos de pessoas que não conseguiam escrever o próprio nome depois de um tempo, por serem casos muito graves. Eu me perguntava quanto tempo eu tinha.

N3 Pra mim, que tinha 16 anos e estava querendo trabalhar com desenho e design, isso me mandou numa linda montanha-russa de paranóias.

Página 18-19 [dupla]

N1 A montanha-russa de paranóias era algo mais ou menos assim:

Página 20

N1 Ao mesmo tempo, todas as minhas pesquisas no Google (que ele me mandou fazer) me faziam pensar que o médico - que mal olhou pra mim - provavelmente não queria perder tempo entendendo meu histórico.

1 um resultado encontrado: seu médico não liga pra você ou para o seu bem-estar.

Não encontrado: profissionalismo. www.vocêselascou.com

N2 Ou, sei lá, fazendo um bom trabalho.

2 Sinto que entendo o coringa um pouquinho melhor agora.

Página 21

1 *[Psiquiatra, Ruth Barbosa]: Essa menina vai SE MATAR enquanto corta um pão, tá me ouvindo?!*

2 *Vou te passar um anti-depressivo e um anti-psicótico...*

3 *Esse antidepressivo dá dor de estômago,*
4 *então vou te passar um remédio pro estômago.*
5 *Mas esse do estômago dá dor de cabeça, então vou te passar outro aqui...*

Página 22

[Mamis]

1 *Tem algum efeito colateral específico que a gente tenha que ficar atento?*
2 *Pra saber se é algo a se levar no hospital ou se é um efeito colateral do remédio...*

[Psiquiatra, meio raivosa]

3 *Olhe, eu tenho um filho,*
4 *acho que esse tá vivo,*
5 *que teve uma febre muito forte e eu levei ele no médico.*
6 *Eu perguntei para o médico por que meu filho ia tomar os remédios*
7 *e ele respondeu “porque eu mandei!”.*
8 *Nunca mais respondi um médico!*

Página 23

N1 *Eu sinceramente nem sei por onde COMEÇAR a comentar essa daqui.*
N2 *Minha mãe brigou loucamente com ela na consulta, enquanto eu tava chorosa e desesperada porque eu tinha medo.*
N3 *Medo que ela estivesse certa. Porque se eu tivesse que tomar 400 remédios pra que a dor passasse, eu ia tomar.*
N4 *Por sorte, minha mãe tava lá pra deixar bem claro que a gente nunca ia procurar essa médica novamente.*

Página 24

N1 *Ah! Ela disse que meu avô era bipolar porque ele bebia muito.*
1 *[Psiquiatra] Tem alguém com algum transtorno na família além desses?*
2 *[Mãe] Bom, meu pai era alcoólatra.*
3 *[Psiquiatra] Ha! Alcoólatra? Aposto que era bipolar!*
N2 *Só que meu avô morreu faz 25 anos, e ela nunca viu ele na vida. Na verdade, nem eu nunca vi meu avô, ele morreu antes de eu nascer. A psiquiatra só soltou o diagnóstico freestyle mesmo.*
N3 *Eu? Bom, tive que lutar seis anos pra que alguém pudesse me diagnosticar.*

Página 25

E como eu gosto de contar história e de fofoca, vou falar algumas das coisas que minha mãe ouviu, sobre ela e sobre eu e meu irmão, sobre a possibilidade de algum de nós ser neurodivergente:

[Psicóloga do Miguel] O Miguel não tem TDAH, de jeito nenhum. Ele brincou com os brinquedos e depois guardou!

[Psicólogo da minha mãe] Bianca, você? TDAH? Pfff. Você consegue assistir filmes, se tivesse TDAH não conseguiria.

[Psicólogo da minha mãe, após ela levar um diagnóstico feito por um neuropsicólogo especializado em TDAH e autismo em adultos]: Bianca, pra quê se dizer autista ou TDAH? São só rótulos!

Página 26

N1 Enfim, tenho uma postura levemente desconfiada quando se trata de médicos, e acho que tenho muitas justificativas pra isso.

N2 Há médicos bons.

N3 Eu sei porque preciso de uns 15, e hora ou outra acho um que saiba o que está fazendo.

N4 É fácil de reconhecer: eles explicam o que está acontecendo e por que está acontecendo, eles olham pra você e perguntam sobre você antes de falar qualquer coisa.

Página 27

N1 Sempre que acho um bom médico, eu me prendo na perna dele como um carrapicho e ele é obrigado a me atender por toda a vida.

[Médico] Você pode me soltar, pelo amor de Deus??

N2 Tudo pra impedir que eu tenha que passar por mais 15 médicos - e os constrangimentos que vêm com isso - antes de eu achar o próximo bom profissional.

Página 28

N1 Depois de tudo isso, e desconfiança sendo a opção padrão do meu funcionamento, decidi que eu iria tentar entender o que estava acontecendo na minha cabeça por mim mesmo.

N2 Vi documentários,

N3 livros e artigos,

N4 fiz minicursos,

N5 e até aproveitei os trabalhos na faculdade de tema livre pra pesquisar mais:

N6 Eu lia e procurava qualquer coisa que pudesse me explicar minimamente o que eu sentia, por que isso acontecia comigo.

N7 Às vezes eu me sentia um conspiracionista.

Página 29

N1 Aí cê diz “uau, é a versão longa mesmo, hein? E o que tem a ver os memes?”.

N2 Bom, tem a ver com o meu TCC. Que é esse quadrinho.

Esse TCC originalmente seria sobre TDAH, e eu quis procurar essas pessoas *online* e ouvir o que elas tinham a dizer.

N3 Elas tinham muito a dizer. Sabe quando você vê um meme, e acontece isso?

* “eita eu me reconheço mais do que devia nisso aqui”? *

N4 Pronto, isso que aconteceu. E muitos dos relatos que eu me reconhecia eram de pessoas que não eram apenas TDAH... mas eram autistas também.

Página 30

N1 Comecei a pensar sobre isso, e pensar e pensar, mas ir num médico pra confirmar não era uma escolha.

N2 Uma avaliação neuropsicológica estava entre dois e quatro mil reais.

N3 Não havia especialistas em TDAH e autismo adulto na minha cidade, e eu tinha desconfiança demais para gastar tanto dinheiro em alguém que eu não sabia do preparo.

N4 Eu ia ter que achar um profissional ideal, e teria que ter certeza que era autista antes de achar um profissional que pudesse dizer que eu tava certo.

Página 31

N1 Sim, eu sei, não faz sentido. Ter que estudar por meses pra ter certeza de um futuro diagnóstico antes de gastar grana porque muitos profissionais são despreparados não é justo.

N2 Ter que pagar um serviço caro, que custa mais de um salário mínimo e mesmo assim não necessariamente garante os direitos que eu teria como Pessoa com Deficiência (pois é um diagnóstico e não um laudo médico) não é justo.

N3 Também não é justo eu ter que renovar o laudo a cada cinco anos para provar ao governo que eu continuo autista, como se eu fosse acordar não-autista um dia.

Página 32

N1 Pra não gastar dinheiro à toa e poder ir certo no diagnóstico, eu comecei uma mágica jornada de autoconhecimento.

N2 Não teve nada a ver com coach, mindset nem nada do tipo. Teve mais a ver com:
N3 meu psicológico estava em frangalhos,
N4 eu precisava urgentemente de uma terapia,
N5 minha orientadora disse que só orientava esse TCC se eu tivesse na psicóloga e eu não sabia mais o que fazer.
N6 Foi mais nessa vibe.

Página 33

N1 Aí comecei a avaliar vários aspectos da minha vida, desde a infância, e tentar entender um pouco mais disso.
N2 Foi tipo um Arquivo Confidencial, mas eu era o Faustão, o convidado e ainda era a pessoa que gravava os vídeos.

Página 34

N1 E assim eu fui procurando memórias que pudessem se encaixar, de alguma forma, nas coisas que eu tinha pesquisado.
N2 Lembrei dos meus cinco anos, quando estava tendo uma crise familiar em casa e eu tive que mudar de escola pra economizar.
N3 Lembro de não ter conseguido entrar num grupo de amigos, numa daquelas panelinhas.

Página 35

N1 Ficava eu e João, o outro excluído da turminha, e nossos amigos imaginários.
N2 Meu amigo imaginário se chamava Rock Fresh e tinha cabelo vermelho.
N3 O amigo imaginário de João era o Pernalonga.
N4 Eu achava injusto, pois tecnicamente o amigo imaginário deveria ser pessoal e intransferível, propriedade intelectual do usuário (obviamente não com essas palavras) e isso era uma óbvia quebra das regras dos amigos imaginários.
N5 Ele então decidiu que o amigo imaginário dele era o Patolino.
N6 Não discuti mais, porém julgava secretamente porque ele estava infringindo as regras. Simplesmente não fazia sentido pra mim.

Página 36

N1 Os coleguinhas também pintavam a nuvem de azul e deixavam o céu branco, o que também não fazia sentido nenhum na minha cabeça.
N2 Eu acho que lembrando disso eu já devia ter notado essa tendência de apego às regras e inflexibilidade.

N3 Importante dizer: essa inflexibilidade não quer dizer que eu seja conservador, apenas que, às vezes, eu me apego a certas regras e noções excessivamente.

N4 “*Pensar fora da caixinha*”, por vezes, não é tão natural pra mim. Até porque eu nunca entendi de qual caixa estavam falando, nem como se saía dela.

Página 37

N1 Deixando minha inflexibilidade e péssimas habilidades sociais de lado, aos sete anos eu comecei a passar por aquela experiência linda e gostosa que muita criança autista passa:

N2 o bullying! *sparkles*

N3 E, no meu caso, dores de estresse.

Página 38

N1 O bullying era relacionado para além do autismo, no meu caso.

N2 O fato de eu nunca ter entrado bem na conformidade de gênero era motivo para que gritassem aos quatro ventos que eu era “sapatão”.

N3 Hoje eu calço 40, então eles estavam certos de alguma forma.

Página 39

N1 Eu não sabia reagir ao bullying, nem entendia por que ele estava acontecendo.

N2 Apesar de várias coisas não fazerem sentido pra mim e eu sempre ficar confuso sobre como os colegas se comportavam e faziam amigos, eu normalmente guardava esses pensamentos pra mim ou simplesmente não tocava no assunto uma segunda vez.

N3 Acho que o bullying foi uma das coisas que mais me marcou, na verdade. Fizeram eu me sentir feia, burra, esquisita, deixavam claro que eu não era bem-vindo aos grupos de colegas, que eu era “macho”, “sapatão” e todas essas coisas.

Página 40

N1 Acho que isso foi um dos principais golpes não só na minha auto-estima, mas também na minha percepção de “eu”.

N2 Eu sou uma pessoa trans não-binária, eu me atraio por mulheres, eu sou autista e TDAH.

N3 Parte de mim não queria admitir nenhuma dessas coisas, simplesmente porque eu não queria que eles estivessem certos sobre mim.

Página 41

N1 Essa parte de separar os xingamentos das características que me fazem “eu” é lento e doloroso. Não sei se consegui ainda. Provavelmente não.

N2 Mas hoje eu já consigo dizer orgulhosamente que sou lésbica, que sou não binário. Já é uma linda saída do armário pra mim.

N3 E como eu tenho alergia à poeira, ficar dentro do armário era tortura, pois espirro bastante.

Página 42

N1 Se por um acaso você é da minha família e decidiu ler esse livro, (o que eu espero que nunca aconteça) e meio que acabou de me ler saindo do armário... ops?

N2 Não vou pedir desculpas, você que lute.

N3 Já lutei demais por nós dois.

Página 43

N1 Por conta de tudo isso de bullying, mais os problemas em casa, eu meio que decidi... me misturar?

N2 Não sei, basicamente decidi fingir tudo. Eu sempre andei meio estranho, e até me mexo estranho.

N3 Às vezes dizem que eu me movo como um desenho animado. Faz sentido.

N4 As expressões dos desenhos animados sempre foram mais fáceis de entender e de replicar.

Página 44

N1 De vez em quando eu penso que as pessoas aprendem expressões faciais pelos rostos de outras pessoas, e aí conseguem interpretar as caretas dos desenhos.

N2 Pra mim, as caretas do Goku em Dragon Ball Z sempre foram infinitamente mais fáceis de discernir do que as expressões faciais dos meus colegas de escola.

N3 Isso levou a várias situações estranhas, onde eu tentava imitar expressões de desenhos que eu assistia e parecia que parte do meu rosto estava derretendo.

[Mãe]

1 Minha filha, que é isso que você tá fazendo no seu rosto??

[Ange]

2 Um sorriso confiante!

[Mãe]

3 Meu Deus do céu

Página 45

N1 Enfim, eu tentei me misturar mais, e obviamente não deu certo.

N2 Eu fingi gostos, movimentos, tentei parecer mais sociável e expansiva, mas nunca acertei bem o tom. Sempre ouvi vários adjetivos pra isso:

metida,

forçada,

esquisita,

finge que é um desenho (desse eu sou culpado, mas é sem querer),

arrogante,

irresponsável,

preguiçosa e por aí vai.

Página 46

N1 Fora os óbvios xingamentos sobre minha expressão de gênero, sexualidade ou, sei lá, eu no geral.

N2 Normalmente, quando achavam que eu estava “desprezando alguém” ou “fingindo algo pra tentar parecer especial” ou só estava com verdadeiras dificuldades e dando meu melhor para contorná-las.

N3 Não importava o quanto eu me esforçava no masking, nunca dava certo.

Página 47

N1 Aqui eu vou pausar a fofoca novamente pra explicar o que é masking.

N2 Masking, ou “mascaramento” em português, é basicamente uma camuflagem social. É comum que pessoas autistas façam masking, ou seja, escondam suas características para passar por neurotípicos.

N3 É comum principalmente em pessoas designadas mulheres ao nascer e em lugares, contextos ou situações pouco inclusivas.

N4 Entretanto, isso causa um gasto enorme de energia e pode acentuar e/ou piorar condições pré-existentes, como ansiedade e estresse, por exemplo.

Página 48

N1 Na adolescência, principalmente no ensino médio, as coisas desandaram mais.

N2 Por um lado, as coisas na minha casa se resolveram: era um lugar mais tranquilo e nossa condição financeira melhorou.

N3 Inclusive, engraçado como dizem que “dinheiro não traz felicidade”, mas ninguém é feliz quando não sabe como pagar as contas.

N4 De qualquer modo, apesar desse lado estar mais resolvido, o ensino médio e a adolescência não estavam.

Página 49

N1 Eu estava namorando (um garoto!), e às vezes eu ultrapassava limites do que eu me sentia confortável, mas que parecia o “certo” e o “comum” para todas as outras pessoas.

N2 Ao mesmo tempo, eu não entendia bem que demonstrações de afeto são diferentes em vários contextos, lugares e situações.

N3 Tudo era confuso, mas hoje entendo um pouco melhor.

Página 50

N1 Toda a pressão, estresse, mudanças e masking me fizeram ter uma grande crise de ansiedade aos 16 anos. Essa mesma que eu citei antes.

N2 Afundei pesado na ansiedade, não conseguia dormir e lembro da sensação de que duas horas duravam dois meses.

Página 51

N1 Lembro inclusive de pensar, amargurado, que perdi o controle do tempo, por sempre ser tão atrapalhado;
perdi o controle das emoções, com o estresse e cansaço;
perdi o controle da mente, com os pensamentos obsessivos e a ansiedade;
e por fim, perdi o controle do corpo, nas crises de espasmos que me derrubavam sempre.

Literalmente me derrubavam. Usar escadas era sempre uma aventura.

Página 52

N1 Nunca, nem nas situações de violência que aconteciam no bairro,
nem no bullying,
nem nos assédios,
eu tive tanto medo quanto o completo terror que senti quando percebi que havia perdido totalmente o controle.

Página 53

N1 Que ninguém parecia entender o que estava acontecendo comigo.

N2 Eu queria respostas que ninguém conseguia me dar, e precisava de uma segurança que ninguém parecia sentir pra poder compartilhar comigo.

Página 54

N1 Foi uma fase bem ruim. Felizmente, se passaram anos e eu me sinto melhor agora.

N2 Não são lembranças boas, e acho que ainda tenho muita coisa a resolver. Mas não deixo de pensar na diferença que faria se, aos 16 anos, eu tivesse as respostas que tenho hoje.

N3 Não tô quebrado, não tô errado, não tô doente.

N4 Funciono diferente, preciso de mais suporte que a maioria das outras pessoas e é isso. Simples assim.

Página 55

N1 Não sei se acertei a mão de quão pessoal esse trabalho deveria ficar.

N2 Tô me abrindo contigo apenas porque minha terapeuta está de licença (mas a gente já conversou sobre tudo isso).

Página 56

N1 Nah, brincadeira.

N2 Tô falando tudo isso aqui porque eu acho que, talvez, isso chegue na mão de alguém que estava tão assustado quanto eu estava,

N3 que se sentia tão sozinho quanto eu me sentia.

N4 E depois de todo esse imenso Arquivo Confidencial, desse pergaminho de 60km sobre minha desinteressante pessoa, você pode pensar: “ah, agora que acabou o seu flashback você foi fazer o diagnóstico, né?”

Página 57

N1 Na verdade, não.

N2 Nunca me senti pronto pro diagnóstico.

Mas teve, sim, algo que me fez pensar: “É agora. É a ...”

Hora do diagnóstico

Página 1

N1 Eu sei que você pode estar pensando “putz, depois disso tudo, você ainda não foi procurar um diagnóstico formal??”. E, bom... Não.

N2 Em minha defesa, era bem caro. Além de que eu sempre deixava pra depois, como fiz como todo e qualquer outro médico e psicólogo.

N3 Mas tinha um porém.

Página 2

N1 As dúvidas e incômodos que eu tinha sobre isso não eram só meus.

N2 Mais alguém na casa sentia a mesma ansiedade, tinha a mesma sensação de que havia algo diferente.

N3 No caso, era minha mãe.

Página 3

N1 Durante uma parte da adolescência, tive alguns problemas com a minha mãe.

N2 Ela nunca entendia bem o que eu tava sentindo ou queria dizer, esquecia de coisas simples e eu sentia que ela não prestava atenção no que eu falava.

N3 Nos piores tempos de ansiedade, eu me ressentia muito disso.

N4 Eu não entendia por que ela era tão sensível, tão distraída, como ela deixava certas coisas acontecerem, como ela esquecia outras (mas sabia as evoluções dos pokémons que ela queria quando viciou em Pokémon Go).

Página 4

N1 Quanto mais eu fui estudando sobre autismo e TDAH, acabei vendo características não só em mim...

N2 mas nela também.

N3 Nunca foi uma questão da minha mãe não me amar, não ligar pra mim ou ser negligente. Ela se esforçava e se esforça ao máximo.

N4 Mas ela tem uma memória ruim, ela não escolhe bem no que focar e é propensa a vícios ou fixações... como é comum com quem tem TDAH.

N5 E ela era tímida, tinha dificuldade em entender certas situações sociais e comunicacionais... como pode ser qualquer pessoa com autismo.

Página 5

N1 Comecei a ver essas coisas com outros olhos.

N2 Toda vez que eu falava e, assim que eu terminava, ela perguntava “falou comigo?!” eu não sentia mais raiva.

N3 Eu sentia que tinha uma pessoa ali, igual a mim, e que nós duas estávamos dando o nosso melhor, mesmo que aos trancos e barrancos.

Página 6

N1 E assim como eu, minha mãe também queria o diagnóstico.

N2 Pra mim, o diagnóstico era uma absolvição de culpa. Sempre me senti muito culpado por todas as feridas que me infligiram.

N3 Acho que pra ela também era algo parecido.

Página 7

N1 Ela foi a uma psicopedagoga e, de vez em quando, me contava do processo.

[MÃE] Então ela fez um teste que era pra ver se eu conseguia ler um texto.

[ANGE] Tá, mas... tem outros testes a serem feitos, não?

[MÃE] Eu não sei, ela disse que se eu consigo me concentrar pra ler um texto, eu não devo ter nada.

[ANGE] Ela comprou o diploma???

Página 8

N1 Até que, num dia qualquer, saindo do estágio, recebi uma ligação.

[ANGE] Alô?

[MÃE] Saiu o diagnóstico.

[ANGE] Eita, sério?? E o que dizia??

[MÃE] Que eu não tinha nada.

[ANGE] ~silêncio~

[ANGE] Tá, mas por que nada?

[MÃE] Sei lá, ela disse que eu presto atenção no que ela diz e consigo ler coisas. Algo do tipo.

Página 9

[ANGE] Mãe, isso não tem nada a ver. Tem nada no DSM-V dizendo “ah, TDAH não consegue ler coisas”. Poxa, é uma coisa complexa.

[MÃE] Olhe, eu não sei. Ela só disse que eu não me importo.

[ANGE] Oi???

[MÃE] É. Que eu não me importo.

Página 10

[MÃE] Que eu esqueço as coisas que seu pai me diz porque eu não me importo.

Que eu não consegui escrever minha tese porque não me importo.

Eu não consigo limpar a casa sempre porque não me importo,

e não lembro das coisas que vocês falam porque não me importo. Ela disse que era isso.

[ANGE] ~silêncio~

Então, eu já achava que ela era uma filha da puta incompetente, mas—

Página 11

[MÃE] Olha, esquece, tá bom? Você pediu pra eu avisar quando saísse e por isso eu te contei. Mas não aguento mais falar sobre. Deixa pra lá.

[ANGE] Mas mãe–

[MÃE] [REDACTED], chega desse assunto, ok?

[ANGE] ...

Ok.

Página 12

N1 E aqui eu preciso dizer que as pessoas subestimam muito a força do ódio.

Sempre falam de amor. E eu acho o amor uma coisa massa. Mas o ódio é um ótimo combustível também.

E preciso dizer: o ódio que eu senti quando minha mãe passou uma semana deprimida pós-diagnóstico (se é que pode ser chamado de diagnóstico) queimou rápido.

Página 13

N1 Comecei a pegar mais trabalhos do que eu fazia antes. Inclusive os que eu não sabia como fazer.

N2 Eu fiz site, escrevi trabalho da faculdade dos outros, fiz prova de outros alunos, diagramei livros (coisa que não sei fazer até hoje), fiz identidade visual, projeto de casa...

N3 E o diagnóstico era uma coisa que eu queria há muito tempo, mas sempre me sentia culpado em gastar dinheiro pra isso. Com o ódio, não mais.

Página 14

N1 A semana que minha mãe passou deprimida, eu passei furiosa. Comecei a pesquisar loucamente tudo quanto era psicólogo, neuropsicólogo, psiquiatra.

N2 Fiz orçamento, pesquisa, fui em site, guia de médicos e LinkedIn.

N3 Enchi minha DM do Instagram e meus chats no WhatsApp com conversas sobre isso, pedi até indicações pelo Twitter.

Página 15

N1 Por fim, encontrei um neuropsicólogo em outro estado que atendia remotamente.

N2 Ele cobrava mais barato que todas as outras pessoas com quem pesquisei.

N3 A maioria dos preços das pessoas com quem falei estava entre dois e quatro mil reais. Cheguei a achar uma pessoa que cobrava mil reais e outra que cobrava uns nove mil.

N4 Só a pesquisa de preços já dá vontade de desistir. Eu não desisti por conta do ódio.

Página 16

N1 Esse neuropsicólogo era autista diagnosticado na fase adulta. Vasculhei tudo quanto era blog, site e rede social antes de arriscar.

N2 Sim, arriscar. Pra mim, até hoje, ir a qualquer médico ou psicólogo novo é arriscar.

N3 Felizmente ele cobrava mais barato que as outras pessoas que achei (mas ainda é caro).

Página 17

N1 Não é caro no sentido de “seu trabalho não vale esse preço”. Mas caro no sentido de “gastar de 600 a 850 reais numa avaliação neuropsicológica é fora da realidade de muita gente”.

N2 E é aqui que preciso dizer que: o diagnóstico do autismo e do TDAH são clínicos. Isso significa que não há exames laboratoriais que possam atestar a existência dessas condições.

N3 Então o profissional precisa observar o paciente, conversar e fazer testes.

Página 18

N1 A primeira sessão foi só de anamnese. Era basicamente falar da minha vida e do que me incomodava.

N2 Nessa hora, a jornada de autoconhecimento foi muito útil! Em um diagnóstico online principalmente, ainda mais com sessões contadas de uma hora.

[ANGE] Amigos? Bom, tinha dificuldade, sim. Eu normalmente tenho que ver as relações sociais de uma forma mais... metódica? Eu tenho um glossário social na cabeça onde eu anoto as expressões e coisas implícitas que as pessoas costumam usar.

[ANGE] Eu... tremo. Bastante. Ou tremia bastante, pelo menos. Agora eu tremo menos.

[ANGE] Eu tenho muita dificuldade com lugares cheios de pessoas, alguns barulhos e sons específicos ou luzes fortes piscando.

[ANGE] ÀS VEZES EU ESCUTO AS LÂMPADAS!

Página 19

N1 No fim da anamnese, que foi a primeira sessão, o neuropsicólogo não dá o diagnóstico. Mas no meu caso, ele falou algo.

[NEUROPSIC] Então, a gente vai investigar a fundo o que você tem.

[NEUROPSIC] Mas pelo que você me contou aqui, já está claro você é neurodivergente.

(sorriso satisfeitinho e tal)

Página 20

N1 E aí era hora dos testes clínicos.

N2 Testes de raciocínio lógico,

N3 memória,

N4 testes de ver se as coisas eram do mesmo tamanho,

N5 tentar identificar rostos de frente e de perfil.

N6 É realmente simples. De alguma forma, o neuropsicólogo conseguiu gerar um relatório a partir de todos esses testes.

Página 21

N1 No meu caso, foi um documento simples, conciso e direto, de três páginas só.

N2 Lá tinha todos os testes que foram feitos (que têm uns nomes, siglas e códigos pra lá), as conclusões que o neuropsicólogo chegou a partir dos testes.

N3 (por exemplo, no meu caso, apareceu inflexibilidade cognitiva, prejuízo na memória e função executivas, baixa tolerância a frustrações, presença de impulsividade e desorganização, déficit emocional com tendência ansiosa e várias outras coisinhas).

Página 22

N1 O que me lembra uma situação engraçada que aconteceu comigo esses dias.

(site) Você é Pessoa com Deficiência? Se sim, coloque aqui seu laudo médico.

[ANGE] Será que serve o diagnóstico? Bom, eu envio o diagnóstico.

[ANGE, RELENDO O PDF] Ansiosa, baixa tolerância à frustração, problema de memória, problema em fazer coisa, desorganização e...

[ANGE] Agora deu a boba, quem vai querer me contratar assim???

Página 23

N1 É fácil pra mim saber que sou mais que meu diagnóstico. Mas para as outras pessoas, não.

N2 É como se ou me vissem como uma pessoa não-autista ou como se autista fosse o resumo e totalidade da minha pessoa.

N3 Mas eu não sou só o autismo. Eu também sou TDAH e uma ansiedade lascada.

Página 24

N1 Brincadeiras à parte, no meu diagnóstico tava escrito que eu tinha TDAH, ansiedade como comorbidade e “sinais sutis e de grande valia de autismo”.

[ANGE] Sinais de grande valia... Quer dizer que eu não sou autista?

[NEUROPSIC] Não, você É autista. Só que é o que chamam de autismo leve ou chamavam de Asperger.

[ANGE] Ah, nível 1 de suporte?

[NEUROPSIC] Isso! É que “autismo leve” costumam entender mais fácil.

Página 25

[NEUROPSIC] No seu caso, você esconde bem. Mas tem sinais discretos que a gente percebe. Você passou a grande maioria das nossas sessões desenhando.

2 Claro que você poderia só gostar de desenhar, mas percebi que isso é um stim seu, aqueles movimentos repetitivos, sabe?

3 Ninguém olha pra alguém desenhando e pensa “movimento repetitivo de autismo”, você só encontrou um stim discreto pra fazer sempre.

Página 26

~silêncio~

[ANGE] Putz.

N1 Acho que hoje em dia é mais fácil perceber que eu sou autista, porque gasto menos energia tentando esconder. Minha qualidade de vida melhorou muito depois disso.

N2 Eu me dei liberdade pra falar quando tenho dificuldade de entender algo, liberdade para não olhar nos olhos das pessoas, liberdade para me mexer.

N3 Não é difícil imaginar alguém pensando “você ficou mais autista depois do diagnóstico”.

N4 Só que eu não fiquei mais autista, fiquei mais honesta.

Página 27

N1 Eu lembro que quando o neuropsicólogo terminou a entrega e explicação do resultado, minhas mãos tremiam muito. Não de um jeito ruim.

N2 Eu queria chorar e rir ao mesmo tempo. Eu estava com medo, porque eu sabia que era uma coisa nova que ia mudar o jeito que eu me relacionava comigo mesma e com o mundo.

N3 As primeiras pessoas que contei foram minha mãe, meu pai e meus irmãos.

Página 28

[MÃE, RINDO] Sério?

[PAI] Tipo aquele cara da novela que construía castelo de areia?

[MIGUEL] Quê?

[JU] Isso explica porque você é tão sem-noção.

Página 29

N1 Pouco tempo depois, minha mãe, após muita insistência minha, se consultou com o mesmo especialista.

N2 Nossos diagnósticos foram parecidos

N3 Só que eu costumo fazer as coisas com mais rapidez e que tenho tendência ansiosa;

N4 minha mãe demora bem mais tempo e tem tendências depressivas.

Página 30

N1 De vez em quando a gente duvida do diagnóstico.

[ANGE] Eu nem devo ser autista mesmo

2 Eu nem sou tão autista assim

N2 até entrar num supermercado e ficar estressada porque mudaram a organização das prateleiras.

N3 e eu não sei dizer o que mudaram, mas que está diferente e isso me deixa ansiosa.

Página 31

N1 No fim, o diagnóstico me tirou um grande peso nas costas.

N2 O TDAH era notícia velha, porque era algo que eu basicamente tinha certeza desde adolescente e ele não explicava todas as coisas que eu sentia.

N3 Mas depois de todo esse rolê, depois de fingir por tanto tempo...

N4 De me esconder por tanto tempo...

Página 32

N1 Era hora de entender quem era esse “eu” que eu não sabia definir.

N2 Esse “eu autista”, sabia menos ainda.

Página 33

N1 Depois de bastante terapia (pois terapia com analista boa é ótima), eu comecei a entender que não há divisão entre “eu” e o “autista”.

N2 No fim, sobra só...

Eutista

Página 1

N1 Eu demorei a contar aos meus amigos e colegas.

N2 Além da minha família imediata, que recebeu tudo com piadas e bom-humor (o que me deixou bem mais tranqüile), contei à minha melhor amiga.

N3 Eu estava extremamente receosa e assustada com a reação dela. Foi um momento ótimo.

Página 2

“Ray. Terminei o diagnóstico com o neuropsicólogo. Ele entregou um relatório com as coisas.”

“Eita, e o que ele disse?”

“Que eu tenho TDAH...
e autismo.”

Página 3

N1 Depois de enviar, eu fiquei bem nervoso.

N2 Realmente não sabia o que esperar. Poderia ser qualquer coisa, absolutamente qualquer coisa. Mas eu nunca iria imaginar a resposta que eu recebi.

“Ah.

Página 4

Eu meio que suspeitava?

Tipo, não disse nada porque né, não sou profissional

Mas tava seguindo uma menina autista e as coisas que ela fala são parecidas com o que você faz, então eu imaginei que isso fosse uma possibilidade”

Página 5

N1 Talvez até hoje Ray não saiba a importância daquilo pra mim.

N2 Minha família imediata é uma coisa, porém ela é uma amiga que não está presa a laços fraternos, paternos, maternos ou familiares de quaisquer tipo.

N3 Por quase 2 décadas eu tive dificuldade em fazer amizades e conquistar pessoas, e me orgulho muito de conseguir amigos que valeram cada ano de espera.

Página 6

N1 E no fim, isso me revelou uma coisa muito importante:

N2 depois de todo o tempo fingindo e me escondendo, me sentindo culpada por não ser o que todo mundo esperava...

N3 o erro estava em tentar me fazer encaixar nas pessoas erradas.

N4 Não era culpa minha o assédio, o bullying, os xingamentos ou a solidão que eu sentia. Eu estava procurando no lugar errado.

Página 7

N1 Pra explicar bem, eu vou falar para vocês sobre o peixe-bolha.

N2 O peixe-bolha ganhou o prêmio de animal mais feio do mundo. Sim, ele é muito, muito feio. E nojento.

N3 Ele é um peixe de águas profundas, costuma ficar de 600 a 1200 metros de profundidade.

N4 Por conta da pressão da água, ele tem ossinhos flexíveis e a carne dele é tipo gelatina.

Página 8

N1 Isso faz com que ele não sofra com a pressão lá embaixo.

N2 E ele é assim, nem feio nem bonito: é um peixe como qualquer outro.

N3 Mas trouxeram ele aqui pra cima, então ele incha e, como ele não é rígido, ele fica com esse aspecto "derretido" porque ele é todo molenguinha.

N4 Ele nunca deveria ter ganho o prêmio de animal mais feio do mundo, simplesmente porque ele está no lugar e no rolê errado.

Página 9

N1 O corpo dele derrete e fica esquisito como reação a um ambiente que não é pra ele.

N2 O rolê dele é nas águas profundas.

N3 Mesma coisa. Eu era o peixe-bolha.

N4 Gelatinosa, derretida, molenga e animal mais feio do mundo? Talvez.

Página 10

N1 Mas eu era uma pessoa que reagia a um ambiente que não era feito pra mim, não me aceitava e nem eu a ele.

N2 Às vezes você só precisa achar o habitat certo, a pressão de água certa.

N3 As pessoas certas, que vão te aceitar do jeitinho que você é, sem cobrar que você pare de mexer as mãos enquanto fala ou insistir pra que você olhe nos olhos sempre que estiver ouvindo ela falar.

Página 11

N1 Eu era o peixe-bolha.

N2 Talvez você seja também.

Página 12

N1 Pra mim, o diagnóstico foi essa libertação de saber que eu não era um animal feio, eu estava no lugar errado.

N2 A culpa de ser molenga, gelatinosa, esquisita e derretida não era minha. Eu estava fazendo o meu melhor num ambiente no qual eu não era bem-vindo.

N3 Obviamente, nem tudo é maravilhoso agora. Pra muita gente, eu não sou autista o suficiente e quero só chamar atenção.

N4 Pra essas mesmas pessoas, eu sou autista demais e não posso ser vista como igual.

Página 13

N1 Acaba ficando esse não-lugar onde me veem como diferente, mas por alguma razão agem como se dar nome a essa diferença foi ruim.

N2 Outros falam como se o autismo fosse algo separado, e não uma parte de mim. Se eu não fosse autista, não seria eu.

N3 Eu seria uma pessoa totalmente diferente. Querer que eu não seja autista é querer que eu seja outra pessoa, querer me trocar por um Ange ideal que nunca existiu.

Página 14

N1 Mas esse passo, de pensar sobre a minha vida e procurar um diagnóstico formal foi extremamente importante pra mim como pessoa.

N2 Eu finalmente consegui responder às perguntas que me fiz a vida inteira.

N3 Eu entendi a ansiedade, o fingimento, o estresse, e depois de vinte anos de questionamentos, finalmente entendi que não era culpa minha. Nunca foi.

Página 15

N1 Comecei a entender como eu funcionava, a entender os limites do meu corpo e mente.

N2 Me afastei de algumas pessoas, me aproximei de outras.

N3 Aceitei meus questionamentos sobre gênero, aceitei meus tiques, minhas esquisitices, como chamavam, e principalmente, aceitei meus limites. Sem culpa.

Página 16

N1 Talvez as coisas fossem diferentes se eu não fosse autista.

N2 Do mesmo jeito que seriam diferentes se eu não fosse lésbica, ou trans, ou TDAH.

N3 As coisas seriam diferentes se eu não fosse eu, e tinha chegado a hora de alguém me dizer que o “eu” não era o problema.

N4 Nunca fui.

Página 17

Eu sou eu, sou autista, e esse é o meu eutista nesse quadrinho. :)

O que eu pretendia com tudo isso aqui

Eu poderia tentar o mais prático, que seria “terminar minha graduação e receber um 10 no TCC” até o mais sonhador, que seria “fazer um quadrinho maravilhoso, ganhar um Eisner que nem o ND Stevenson e entrar no Forbes 30 under 30 que nem a Molly Ostertag”. Mas eu acho que meus objetivos não eram exatamente esses.

Eu passei duas décadas afundado em dúvidas e questionamentos. Desses anos, passei alguns estudando, conversando com pessoas, conseguindo relatos e tentando ao máximo entender uma questão que *talvez* me dissesse respeito.

Meu objetivo aqui era juntar essas informações em um único lugar. Mas também era ter uma conversa divertida com pessoas que eu não conheço, fazer um abraço em quadrinhos, fazer com que alguém, em algum lugar do mundo, soubesse que não está sozinho. Porque em certos momentos, eu queria muito ter sabido disso. Então quero que você saiba também.

Obviamente, tudo que falei aqui é primeiramente uma visão superficial, pois isso não é uma tese de neuropsicologia. Segundamente, tudo que falei aqui é uma visão pessoal de experiências particulares que não necessariamente refletem ou compartilham características com outras pessoas autistas/TDAH.

Mas vejo isso como oportunidade de um começo. Já conversei com várias pessoas que tinham dúvida se eram neurodivergentes, que não sabiam o que fazer, por onde ir ou o que pensar. Normalmente, na conversa, eu partilho um pouco das minhas experiências na busca do diagnóstico formal. Elas dizem que isso ajuda. Elas podem ter mentido pra mim, mas agora é tarde pois já escrevi tudo isso.

Por fim, acredito que conversas podem ser abraços, e que histórias podem ser inspirações. Tentei juntar as duas coisas com uns desenhos no meio. Espero ter ensinado, informado ou divertido você ao menos um pouco. Se você sorriu uma vez sequer, já valeu a pena pra mim. Mas, provavelmente, não valeu pra você, que perdeu um bom tempo lendo isso pra no fim esboçar apenas um sorriso.

Obrigada por ler essa conversa até o final e até a próxima :)

Apêndice B



GOCHI HAND



CAVEAT BRUSH



PANGOLIN



LIMEJUICE



MORNING BREEZE



DONGOL REGULAR



KOMIKA HAND



GÊLPEU



SWAGGER



SUPLEXTRARY COMIC



COMIC NEUE



HEVELTHAND



GOSMICK SANS



GRANDSTANDER



STANBERRY



CAVEAT



INDIE FLOWER



Shadows Into Light



ROSEHIP



ALVANIA



Blaxie



GAEGU



TRUCK SALT-REIGNARZ



MV BOLI



MARGARINEY WORDS



KODI DANAS



SEGOE SCRIPT



TOPSON TALKS



SHANTELL SANS



BACK ISSUES BB



VTC&UNDAYKOMIX



TROUBLESIDE COMIC



MABOOK



PRIBAMBAS



LETS COFFEE



BOBA DATE

TIPOGRAFIA	ACENTUAÇÃO	LEGIBILIDADE	VARIAÇÕES
ALVARIA	×	×	×
BACK ISSUES BB	×	✓	✓
BLAXIE	×	✓	×
BOBA DATE	✓	✓	✓
CAVEAT	✓	×	✓
CAVEAT BRUSH	✓	×	×
COMIC NEUE	✓	×	✓
DONGOL REGULAR	×	✓	✓
GAEGU	×	✓	×
GEL PEN	✓	×	✓
GOCHI HAND	✓	×	×
GOSMICK SANS	✓	✓	✓
GRANDSTANDER	✓	✓	✓
COMIC HELVETIC	✓	✓	✓
W'DIE FLOWER	✓	×	×
KOMIKA HAND	✓	✓	✓
KOPI PANAS	✓	✓	×
LETS COFFEE	×	✓	×
LIMEJUICE	✓	×	✓
MABOOK	×	✓	×
MARGARINEY WORDS	✓	✓	×
MORNING BREEZE	✓	×	✓
MV BOLI	✓	×	×
PANGOLIM	✓	×	×
PRIBAMBAS	×	×	×
ROCKSALTREGULAR	✓	×	×
ROSEHIP	✓	×	✓
SEGOE SCRIPT	✓	×	×
SHADOWS INTO LIGHT	✓	×	×
SHANTELL SANS IRREGULAR	✓	×	✓
STANBERRY	✓	✓	×
SUPLEXMENTARY COMIC	×	✓	×
SWAGGER	✓	×	✓
TOMSON TALKS	×	×	×
TROUBLESIDE COMIC	✓	✓	×
VTC SUNDAY KOMIX	×	✓	✓