



Descobrimo Faíscas

Roteiro
Kiara Portes

Arte
Jonathan Silva

Programação
David Costa

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS - DESIGN GRÁFICO

DAVID DANILO DE ARAUJO COSTA
JONATHAN SILVA FERREIRA
KIARA PORTES RAMOS

**DESCOBRINDO FAÍSCAS: HISTÓRIA EM QUADRINHOS INTERATIVA COMO
FACILITADOR NA INCLUSÃO DE AUTISTAS**

GOIÂNIA - GO

2022



UFG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): David Danilo de Araújo Costa; Jonathan Silva Ferreira; Kiara Portes Ramos

Título do trabalho: Descobrimdo falscas: história em quadrinhos interativa como facilitador na inclusão de autistas

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento

[X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Jonathan Silva Ferreira, Discente**, em 01/03/2023, às 08:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **David Danilo De Araujo Costa, Discente**, em 01/03/2023, às 09:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Kiara Portes Ramos, Discente**, em 01/03/2023, às 10:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flávio Gomes De Oliveira, Coordenador de Curso**, em 01/03/2023, às 15:51, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3558869** e o código CRC **3BBC711F**.

Referência: Processo nº 23070.011072/2023-59

SEI nº 3558869

DAVID DANILO DE ARAUJO COSTA
JONATHAN SILVA FERREIRA
KIARA PORTES RAMOS

**DESCOBRINDO FAÍSCAS: HISTÓRIA EM QUADRINHOS INTERATIVA COMO
FACILITADOR NA INCLUSÃO DE AUTISTAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira

GOIÂNIA - GO

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Costa, David Danilo de Araujo

Descobrimo Faíscas [manuscrito] : História em quadrinhos interativa como facilitador na inclusão de autistas / David Danilo de Araujo Costa, Jonathan Silva Ferreira, Kiara Portes Ramos. - 2022. CLXXXI, 181 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2022.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui siglas, abreviaturas, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. autismo. 2. história em quadrinhos. 3. HQtrônica. I. Ferreira, Jonathan Silva. II. Ramos, Kiara Portes. III. Oliveira, Flávio Gomes de, orient. IV. Título.

CDU 3

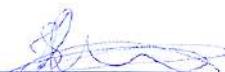
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

DAVID DANILO DE ARAUJO COSTA
JONATHAN SILVA FERREIRA
KIARA PORTES RAMOS

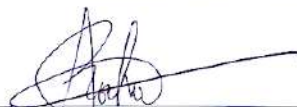
**DESCOBRINDO FAÍSCAS: HISTÓRIA EM QUADRINHOS INTERATIVA
COMO FACILITADOR NA INCLUSÃO DE AUTISTAS**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial para obtenção
do título de Bacharel em Design Gráfico da
Faculdade de Artes Visuais (FAV) da
Universidade Federal de Goiás (UFG).

Defendido e aprovado publicamente em 15 de fevereiro de 2023, pelos seguintes membros da banca:



Dr. Flávio Gomes de Oliveira – Orientador
Universidade Federal de Goiás



Dr. Cláudio Aleixo Rocha – Avaliador Interno
Universidade Federal de Goiás



Dr. Edgar Silveira Franco – Avaliador Interno
Universidade Federal de Goiás

RESUMO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA), popularmente conhecido como autismo, é um transtorno do neurodesenvolvimento que afeta as habilidades sociais e sensoriais. Apesar da grande incidência, a sociedade ainda tem dificuldade em lidar com pessoas autistas, devido à falta de informação e devido às mídias que vêm alimentando uma visão estereotipada sobre o transtorno. Esses fatores dificultam a inserção de pessoas autistas na sociedade e, para diminuí-los, criamos uma história em quadrinhos interativa (HQI) com o objetivo de facilitar a inserção de autistas por meio de um objeto de design usando da interação que o meio digital nos proporciona e de um enredo multilinear para gerar uma representação da diversidade do espectro e fazer as pessoas conhecerem mais sobre o transtorno. O projeto tem como resultado final a produção de um protótipo de alta-fidelidade da HQI, que preza pela ludicidade e pelo amparo social.

Palavras-chaves: autismo; história em quadrinhos; HQtrônica.

ABSTRACT

The Autism Spectrum Disorder (ASD), popularly known as autism, is a neurodevelopmental disorder that affects social and sensory skills. Despite the high incidence, society still has trouble dealing with autistic people, due to a lack of information and the media that feeds a stereotyped view of the disorder. These factors make the insertion of autistic people in society harder and, to diminish them, we created an interactive comic book with the objective of facilitating the insertion of autistic people through a design object using the interaction that the digital medium provides us and a multilinear plot to generate a representation of the diversity of the spectrum and make people more aware of the disorder. The final result of the project is the production of a high-fidelity prototype of the interactive comic book, which values playfulness and social support.

Palavras-chaves: autism; comic books; HQtrônica¹.

¹ Termo em português, sem tradução para o inglês, criado pelo Dr. Edgar Franco para se referir a HQs eletrônicas, o qual será melhor explicado neste trabalho.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Sam Gardner em <i>Atypical</i> .	27	Figura 17 - Aspecto para aspecto .	41
Figura 2 - Shaun Murphy em <i>The Good Doctor</i> .	28	Figura 18 - <i>Non-sequitur</i> .	41
Figura 3 - Charlie (esq.) e Raymond (dir.) Babbit.	29	Figura 19 - Balão de fala.	42
Figura 4 - Max em <i>Mary & Max</i> .	30	Figura 20 - Balão de fala intenso; bordas mais contornadas.	42
Figura 5 - Michael Eckman, protagonista no espectro.	31	Figura 21 - Balão de gritos .	43
Figura 6 - Robô ajudante de Michael explicando uma expressão facial.	32	Figura 22 - Linhas indicando velocidade e impacto.	43
Figura 7 - Página de A Diferença Invisível.	32	Figura 23 - Onomatopéia do barulho da moto.	44
Figura 8 - McCloud demonstrando narrativa sequencial do Egito antigo.	36	Figura 24 - <i>The Wormworld saga</i> e <i>Born like an artist</i> .	45
Figura 9 - <i>Yellow Kid</i> , 1895. Um dos primeiros quadrinhos americanos.	37	Figura 25 - Tela de escolha da história.	53
Figura 10 - Capa da 1ª edição da <i>Action Comics</i> .	37	Figura 26 - Tela de um final.	53
Figura 11 - Painel de <i>Barbarella</i> .	38	Figura 27 - Introdução da história.	54
Figura 12 - Da esquerda para a direita: <i>Shounen</i> , <i>Shoujo</i> e <i>Seinen</i> .	39	Figura 28 - Texto com falas de personagens.	55
Figura 13 - Momento para momento.	40	Figura 29 - Tela com ilustração.	55
Figura 14 - Ação para Ação.	40	Figura 30 - Tela com fundo colorido.	55
Figura 15 - Tema para tema.	41	Figura 31 - Parabenização por conquistas.	56
Figura 16 - Cena para cena.	41	Figura 32 - Nova missão.	56
		Figura 33 - Primeira decisão do jogador em <i>Sorcery!</i>	57
		Figura 34 - Mapa da parte 1 de <i>Sorcery!</i>	58
		Figura 35 - Possíveis locais de deslocamento do personagem.	58
		Figura 36 - Livro de magias.	59

Figura 37 - Sistema de combate corporal.	59	Figura 57 - Personagens lado a lado.	81
Figura 38 - Sistema de magias.	59	Figura 58 - Área para desenho.	81
Figura 39 - Descrição ao usar a magia <i>HOT</i> .	59	Figura 59 - Pincéis usados.	82
Figura 40 - Ilustração destacando um personagem importante.	60	Figura 60 - Painel de desenho.	82
Figura 41 - Cena Inicial do jogo a Abertura do Livro.	60	Figura 61 - Thumbnail do quadro.	83
Figura 42 - Começo do capítulo com texto introdutório.	61	Figura 62 - Esboço do quadro.	83
Figura 43 - Primeira cena com os balões contendo post-it.	61	Figura 63 - Lineart do quadro.	83
Figura 44 - “Tela preta” que é exibida com dica.	62	Figura 64 - Sombreamento.	83
Figura 45 - Cena do jogo no capítulo 2.	62	Figura 65 - Com balões.	84
Figura 46 - Caderno onde Kai guarda os post-its.	62	Figura 66 - Com texto.	84
Figura 47 - Construção do enredo.	73	Figura 67 - Interface da ferramenta Kodular.	85
Figura 48 - Primeira ideia de um ato.	73	Figura 68 - Exemplo de desenvolvimento em Kodular.	85
Figura 49 - Fluxo multilinear da história.	74	Figura 69 - Tela mostrada na aba Blocks do Kodular.	86
Figura 50 - Tipografia Gabriel Weiss' Friends.	77	Figura 70 - Tela da HQI construída no Kodular.	87
Figura 51 - Esboço garota.	78	Figura 71 - Capa.	87
Figura 52 - Esboço vilã.	78	Figura 72 - Tela suporte para texto.	88
Figura 53 - Esboço policial.	79	Figura 73 - Tela de escolha.	88
Figura 54 - Concept garota.	79	Figura 74 - Ícone.	88
Figura 55 - Concept vilã.	80		
Figura 56 - Concept policial.	80		

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Tabela de níveis de gravidade para transtorno do espectro autista.	19
Tabela 2 - Tabela de análise paramétrica.	63
Tabela 3 - Tabela de requisitos da história em quadrinhos.	66
Tabela 4 - Tabela de especificações dos limites de interação com um aparelho.	69
Tabela 5 - Documento de design de história em quadrinhos digital.	75

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APA	<i>American Psychiatric Association</i>
DSM-V	Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais 5ª edição
HQ	Histórias em Quadrinhos
HQI	Histórias em Quadrinhos Interativas
TEA	Transtorno do Espectro Autista

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12		
1. TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)	15		
1.1. Os autistas no espectro	15		
1.2. Sinais do transtorno	16		
1.3. Classificações	18		
1.4. Diagnóstico	21		
1.5. Acompanhamento	24		
1.6. Representatividade e visibilidade	26		
1.6.1. Séries	27		
1.6.1.1. Atypical	27		
1.6.1.2. The Good doctor	28		
1.6.2. Filmes	29		
1.6.2.1. Rain Man	29		
1.6.2.2. Mary & Max	29		
1.6.3. Histórias em quadrinhos	30		
1.6.3.1. Face Value	31		
1.6.3.2. A diferença invisível	32		
1.7. Direitos legais dos autistas	33		
2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	36		
2.1. Origens, definições e estilos	36		
2.1.1. Elementos construtivos das HQs	39		
2.1.1.1. Quadro ou enquadramento	40		
2.1.1.2. Sarjeta e transições	40		
2.1.1.3. Balões	42		
2.1.1.4. Linhas de movimento	43		
2.1.1.5. Onomatopéias	44		
2.2. Quadrinhos no meio digital	44		
2.3. Interatividade	46		
2.3.1. Interatividade no entretenimento	47		
2.3.2. Classificações	49		
2.4. Histórias em Quadrinhos Interativas - HQI	50		
2.4.1. Definição de HQI	51		
2.4.2. A hipermídia nas HQI	52		
2.5. Análise de similares	53		
2.5.1. To be or not to be	53		

2.5.2. Steve Jackson's Sorcery!	57	3.4.2.1. O Kodular	84
2.5.3. Fate of Kai	60	3.4.2.2. Desenvolvimento do protótipo	86
2.6. Tabela de análise paramétrica	63	4. CONCLUSÃO	89
2.7. Proposta de aplicação	64	REFERÊNCIAS	92
3. METODOLOGIA E CRIAÇÃO	65	APÊNDICE A: CONSTRUÇÃO DO ENREDO	99
3.1. Etapa informativa	65	APÊNDICE B: ROTEIRO	102
3.1.1. Coleta de dados	66	APÊNDICE C: QUADRINHOS	110
3.1.2. Análise de público-alvo	67	APÊNDICE D: PROGRAMAÇÃO	171
3.1.3. Limites de interação	68		
3.2. Etapa criativa	70		
3.1.1. Ideia	70		
3.1.2. Enredo multilinear	72		
3.3. Etapa descritiva	75		
3.3.1. Documento de design	75		
3.4. Protótipos	76		
3.4.1. Baixa-fidelidade	77		
3.4.1.1. Personagens	78		
3.4.1.2. Quadrinhos	81		
3.4.2. Alta-fidelidade	84		

INTRODUÇÃO

Com o avanço da medicina e da psicologia, diversos novos distúrbios e transtornos vêm sendo descobertos e estudados. Dentre eles, está o Transtorno do Espectro Autista (TEA), que foi descoberto a não muito tempo e pouco se sabe ainda sobre suas causas ou cura. Apesar dos avanços na legislação, na prática, a inclusão dessas pessoas continua muito difícil. A sociedade ainda tem dificuldade em lidar com pessoas autistas, devido à falta de apoio dado a elas e à falta de informação. Por isso, esse trabalho tem um produto final que pretende suprir essa lacuna, e tem como objetivo principal facilitar a inclusão de pessoas autistas usando de ludicidade, informações e artifícios do design.

Para isso, no capítulo 1 pesquisamos sobre elementos envolvendo o TEA, como os sinais característicos do espectro, diagnóstico, acompanhamento e a forma com que as pessoas no espectro são representadas em diferentes formatos de mídia, para que assim possamos ter uma base científica e social acerca do tema e, com base nessas

informações, produzir um produto coerente e que consiga atender ao nosso propósito final.

A história em quadrinhos (HQ) já é um produto consumido e produzido há décadas, e com o tempo acompanhou as novas tecnologias fazendo com que a sua exclusividade do meio impresso cedesse espaço para começar seu processo de digitalização. Com isso, roteiristas e desenhistas vêm pensando formas de se trabalhar e explorar as diversas ferramentas disponíveis no meio digital, como a inserção de sons e movimentos. Um desses artifícios é a própria interação do leitor com a HQ, por meio do toque para a passagem de quadrinhos, ou até mesmo para a escolha do rumo que a história irá tomar ao decorrer da leitura.

Depois da pesquisa sobre o autismo, concluímos que esse seria um bom artifício para se usar no nosso produto, considerando nosso objetivo. Então, no capítulo 2 pesquisamos sobre a linguagem das histórias em quadrinhos, juntamente com suas origens e derivações, além da adaptação do formato devido a evolução tecnológica com o tempo, entendendo os conceitos de histórias em quadrinhos interativas, as formas de interatividade e como elas funcionam.

O tema e o produto foram inspirados na série “Atypical” da Netflix que tem um jovem autista como protagonista (Sam). Em um episódio (episódio 9 da temporada 3), seus pais mostram um jogo de tabuleiro feito por eles quando Sam era criança chamado “Sam sai para passear”. No minuto 16:51 desse episódio, a mãe de Sam encontra esse jogo e mostra ao pai dele, e comentam da importância do jogo para o aprendizado de Sam e de sua família envolvendo as dificuldades que ele enfrentava com o TEA.

O jogo mostrava cenários comuns do dia a dia deles, como uma carta que estava escrito “Você deixou sua irmã triste. O que você pode fazer para animá-la?”. Ao tirar a carta, a pessoa tem que responder de acordo com alguma das respostas escritas no verso da carta e, se respondesse corretamente, poderia avançar no jogo (no minuto 23:33 do episódio, eles mostram como o jogo acontece). Por meio desse jogo, os pais de Sam construíram uma forma prazerosa e lúdica de ensiná-lo a como interagir e reagir às coisas do mundo, além de sua família aprender a como lidar com as características dele. Pensando nessa ludicidade e em como os pais tiveram que inventar e fazer um jogo do zero, foi idealizada uma história em quadrinhos que manteria o jovem

aprendendo habilidades sociais e reforçando comportamentos adequados, mesmo fora de um consultório (parte importante do tratamento), assim como o autor de *Face Value* pretendia fazer com que seu quadrinho ajudasse crianças autistas a desenvolver melhores habilidades sociais não-verbais.

Prezando pela diversão da criança ou jovem e pelo seu aprendizado e sua família. A interatividade da história se manteria nas situações cotidianas, possibilitando que o leitor autista perceba as reações de suas ações e o mundo em sociedade, assim como um leitor neurotípico perceba que pode ser compreensível e tornar a convivência com pessoas autistas mais fácil e amigável. Portanto, o foco da HQI é educar as pessoas a respeito do autismo e o amparo na área de interações sociais dos autistas, considerando que, para outro tipo de intervenção (como na área de fonoaudiologia ou motora) seria necessário outro tipo de objeto de design.

O público alvo são crianças e jovens autistas em fase de aprendizado, para que adquiram maiores habilidades sociais através dela, já que autistas adultos geralmente já aprenderam ao longo dos anos a como lidar com essas situações em sua vida e a mascarar seus comportamentos atípicos. Apesar disso, o produto será atrativo também para

peessoas neurotípicas. Para isso, criamos um enredo envolvente de aventura e investigação criminal que agradaria qualquer jovem interessado pelo gênero e/ou por quadrinhos.

Para tornar mais inclusiva, a história não fala explicitamente sobre autismo. O objetivo será representar um autista fora do estereótipo representado na maioria das mídias, que tenha comportamentos e sinais de autista, mas que passam despercebidos ou são considerados como timidez ou comportamentos de uma pessoa “difícil”. Com isso, criamos uma personagem na história que demonstra seu apego pela rotina, apego por objetos, falta de “filtro” durante conversas, hiperfoco, etc. Isso faz com que as pessoas percebam a variedade que existe dentro do espectro autista e gere mais representatividade.

No capítulo 3, mostramos o processo de criação da HQI, utilizando a metodologia do autor Motta de 2012 para guiar a criação do produto. A metodologia é focada na criação de histórias em quadrinhos digitais, considerando interações dos leitores e enredos multilíneares, por isso foi considerada a mais adequada para o projeto. O processo de criação é dividido em três etapas, sendo uma informativa, outra criativa e outra descritiva. Durante o processo foi feita a busca por

delimitações do que seria o objeto, criação do roteiro e dos personagens, a ilustração dos quadrinhos e demais telas e por fim a programação da HQI.

Toda a ilustração dos quadrinhos foi feita com ilustração digital, em preto e branco, seguindo o estilo autoral do ilustrador. Para tornar o projeto mais aplicável e realista, foi gerado um protótipo de alta-fidelidade do aplicativo com a história em quadrinhos sendo funcional para leitura e interação. Usamos o *Kodular* como ferramenta para criá-lo, sendo possível instalar a HQI em celular ou tablet.

O projeto foi produzido por completo conforme foi idealizado, e atingiu todas as expectativas. Ainda existem melhorias e seguindo a ideia sugerida, daria para criar um trabalho ainda maior a partir do que foi feito. Considerando o tempo dado para todo o desenvolvimento dele, fizemos o necessário para cumprir nossos objetivos e nossa proposta de solução para o problema. Com alguns ajustes no protótipo de alta-fidelidade entregue, o produto gerado neste trabalho estaria aplicável e funcionando para ser entregue aos leitores. Sendo possível fazer com que ele faça pelas pessoas o que esperamos, permitindo que os autistas tenham mais facilidade em se integrar na sociedade.

1. TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Popularmente conhecido como autismo, o TEA (Transtorno do Espectro Autista) é uma condição neurocognitiva, que apesar de sua considerável predisposição genética, possui causas multifatoriais. Sendo então um transtorno do neurodesenvolvimento, os indivíduos com o TEA terão suas habilidades sociais e sensoriais afetadas, expressadas através do desenvolvimento atípico (APA, 2014). De acordo com uma pesquisa da CDC (Center of Diseases Control and Prevention), dos Estados Unidos, uma a cada 110 pessoas são autistas, estimando-se cerca de 2 milhões de autistas no Brasil. Nas crianças, o autismo é mais comum do que AIDS, câncer e diabetes juntos (Conselho Nacional de Saúde, 2011). Apesar da grande incidência, foi somente em 1993 que a síndrome foi adicionada à Classificação Internacional de Doenças da Organização Mundial da Saúde (OLIVEIRA, 2015).

A 5ª edição do Manual de Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), desenvolvido pela Associação Americana de Psiquiatria (APA), traz os critérios diagnósticos

desta condição, dentre estes estão “Déficits persistentes na comunicação social e na interação social em múltiplos contextos [...], padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades [...]” (APA, 2014, p.50). Além disso, é provável que os sintomas estejam presentes já no período de desenvolvimento, entretanto, podem permanecer pouco evidentes até que a demanda social ultrapasse a capacidade do indivíduo, ou mesmo camuflados através de estratégias desenvolvidas no decorrer da vida (APA, 2014).

Dado isto, conclui-se que as pessoas que possuem TEA estarão sujeitas a uma série de dificuldades no decorrer de sua vivência, em níveis e graus diferentes, enfrentando obstáculos em sua vida pessoal, profissional e social, porém, a intervenção precoce e um tratamento adequado apresentam-se como um caminho decisivo na melhora da qualidade de vida dessas pessoas (CUNHA et al, 2021, p.1).

1.1. Os autistas no espectro

De acordo com o DSM-5 (2014, P.53) “Manifestações do transtorno também variam muito dependendo da gravidade

da condição autista, do nível de desenvolvimento e da idade cronológica; daí o uso do termo espectro”. Desta forma, cabe frisar que, por mais que os indivíduos com TEA tenham características em comum, é impossível igualá-los, encaixando-os em moldes generalizantes, pois estes são diversos e possuem suas próprias singularidades dentro do diagnóstico. Além disso, a manifestação dos sintomas é variável em quantidade e gravidade, podendo ser identificados mais ou menos sintomas, em graus e níveis divergentes, manifestando-se de forma particular, o que torna a vivência de cada indivíduo ainda mais subjetiva (DSM-5, 2014).

1.2. Sinais do transtorno

A síndrome afeta a forma como os indivíduos interagem e se comunicam, independente de sua idade, e como cada indivíduo pode apresentar todos, alguns ou diferentes sintomas e características particulares relacionada ao transtorno, o diagnóstico pode ser dificultado (Conselho Nacional de Saúde, 2011). Assim o ideal é conhecer os sinais mais frequentes do transtorno durante a infância do indivíduo,

para garantir seu melhor desenvolvimento, por meio de intervenções, programas e acompanhamento profissional especializado (OMS, 2017 apud. AMA).

O DSM-5 estabelece critérios diagnósticos para o transtorno. O primeiro critério se dá sobre déficits em comunicação e interação social, envolvendo dificuldades na reciprocidade social e emocional, em comportamentos comunicativos verbais e não-verbais, e também déficits em desenvolver, manter e compreender relacionamentos devido a dificuldade em se ajustarem em contextos sociais. O segundo critério é sobre padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades, podendo ser por meio de movimentos motores, uso de objetos ou falas repetidas, inflexibilidade a quebras de rotina, insistência em rituais, hiperfoco em interesses fixos ou objetos incomuns, e por final hiper ou hipo reatividade a estímulos sensoriais (APA, 2014, p.50).

Algumas características para ajudar na identificação precoce do transtorno podem ser encontradas nos primeiros três anos de vida da criança, geralmente perceptível em capacidades motoras e linguísticas, observando como a criança reage a abordagens verbais e sons altos, além de um



déficit em interações sociais, como a falta de contato visual (KLIN, 2006). Essas crianças costumam ter dificuldades de mudar ou continuar por muito tempo numa mesma tarefa, comportamentos agressivos e fixação intensa em interesses específicos em temas ou objetos, limitações no vocabulário e dificuldade no reconhecimento de emoções (LAMPREIA, 2007 apud. MANSUR et al.). Outro ponto importante é a deficiência que essas crianças possuem no processamento de informação sensorial, ou seja, hipersensibilidade a estímulos externos, como “atração ou retração a sons, luzes, texturas, cheiros” (WING, GOLD, 1979; SAHLEY, PANKSEPP, 1987 apud. MANSUR et al.).

Essas crianças também possuem déficits em comunicações verbais e não-verbais. Elas usam seus responsáveis para pegar algum objeto, mas sem contato visual, e quando usam a fala, podem apresentar ecolalia imediata (repetir o que falaram para ela) ou tardia (repetindo o que ouviram em seu ambiente). Além disso, de acordo com Klin (2006), humor e sarcasmo podem gerar confusão no jovem autista, visto que entonações e outros aspectos da comunicação acabam sendo idiossincráticos, resultando na interpretação literal da mensagem.

Somando às outras características, as crianças no espectro têm alta dificuldade em mudança de rotinas, provocando enorme oposição por parte destas (KLIN, 2006). Desenvolvem também interesses específicos em objetos, como o bisturi de brinquedo que Shaun carrega na série *The Good Doctor*, ou o interesse por pinguins e pela Antártida de Sam na série *Atypical*, séries as quais serão analisadas mais a fundo no tópico 1.6 deste trabalho. Além disso, pode ser observado nessas crianças um fenômeno relacionado a suas capacidades cognitivas, como Klin (2006) diz:

[...] a presença das denominadas “ilhas de habilidades especiais” ou splinter skills, i.e. habilidades preservadas ou altamente desenvolvidas em certas áreas que contrastam com os déficits gerais de funcionamento da criança. Não é incomum, por exemplo, que as crianças com autismo tenham grande facilidade de decifrar letras e números, às vezes precocemente (hiperlexia), mesmo que a compreensão do que lêem esteja muito prejudicada. Talvez 10% dos indivíduos com autismo exibam uma forma de habilidades “savant” – i.e. desempenho alto, às vezes prodigioso em uma habilidade específica na presença de retardo mental leve ou moderado. (KLIN, 2006, p. 57)

Os sinais apresentados, como previamente mencionados, são para a percepção precoce do transtorno, de forma que essas crianças possam ter um diagnóstico precoce, e assim possam receber acompanhamentos e tratamentos de forma a ajudá-los durante seu crescimento. Porém o espectro não está presente apenas em bebês e crianças. Adolescentes, adultos e idosos podem também estar no espectro, mesmo que ainda não se tenha muita informação sobre o último (APA, 2014, p.56). Alguns adultos conseguem viver e trabalhar de forma independente, porém continuam “vulneráveis” na sociedade devido ao déficit social do espectro, mesmo que consigam disfarçar os outros sinais, de forma a manter uma fachada aceitável, e como o DSM-5 menciona, grande parte dos adultos que procuram se diagnosticar, se deve ao diagnóstico de uma criança na família, ou por problemas em relações familiares e profissionais.

1.3. Classificações

O autismo se apresenta de maneira distinta em cada sujeito, “compreendendo um universo de possibilidades

sintomatológicas, cada caso apresentando particularidades que merecem cuidados e intervenções” (TEIXEIRA, 2016, p. 24), porém, existem três características marcantes em toda pessoa com autismo, os prejuízos na interação social, comunicação e comportamento, esses são conhecidos como a “tríade do autismo”. Os autistas não apresentam necessariamente essas três características ao mesmo tempo, mas alguma delas se fará presente na vida deles (TEIXEIRA, 2016).

Ao se falar de classificação e diagnóstico de autismo, geralmente se citam duas siglas, o DSM e o CID. Ambos são manuais que reúnem as classificações de doenças, são referências para profissionais de saúde em todo o mundo e consideram o autismo como um Transtorno do Desenvolvimento. É importante destacar que hoje em dia, tanto no Brasil, como em alguns países do mundo, esses sistemas de diagnósticos utilizam a tríade como base para a classificação do autismo (SILVA, 2017).

O DSM (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais) costuma ser o mais utilizado no campo da saúde mental. As classificações são feitas com base inicial na Associação Americana de Psiquiatria e descreve

categorias de transtornos mentais, com seus diagnósticos. Existem cinco edições para o DSM desde a ocorrência da sua primeira publicação (APA, 2014).

A DSM-5, última edição do manual publicado, que classifica o autismo em uma nova nomenclatura “Transtornos do Espectro do Autismo”, ao falar sobre especificadores na seção do transtorno, mostra uma tabela na qual divide o espectro em três níveis de gravidade, variando a quantidade de apoio que o indivíduo necessita de acordo com diagnósticos prévios. É reforçado pelos autores que a tabela serve apenas como uma síntese dos sintomas e tratamentos comuns, porque cada pessoa pode possuir gravidades diferentes em funções motoras ou sociais (APA, 2014).

Tabela 1 - Tabela de níveis de gravidade para transtorno do espectro autista.

Nível de gravidade	Comunicação social	Comportamentos restritos e repetitivos
Nível 3 “Exigindo apoio muito substancial”	Déficits graves nas habilidades de comunicação social verbal e não verbal causam prejuízos graves de funcionamento, grande limitação em dar início a interações sociais e resposta mínima a aberturas sociais que partem de outros. Por exemplo, uma pessoa com fala inteligível de poucas palavras que raramente inicia as interações e, quando o faz, tem abordagens incomuns apenas para satisfazer a necessidades e reage somente a abordagens sociais muito diretas.	Inflexibilidade de comportamento, extrema dificuldade em lidar com a mudança ou outros comportamentos restritos/repetitivos interferem acentuadamente no funcionamento em todas as esferas. Grande sofrimento/dificuldade para mudar o foco ou as ações.
Nível 2 “Exigindo apoio substancial”	Déficits graves nas habilidades de comunicação social verbal e não verbal; prejuízos sociais aparentes mesmo na presença de apoio; limitação em dar início a interações sociais e resposta reduzida ou anormal a aberturas sociais que partem de outros. Por exemplo, uma pessoa que fala frases simples, cuja interação se limita a interesses especiais reduzidos e que apresenta comunicação não verbal acentuadamente estranha.	Inflexibilidade do comportamento, dificuldade de lidar com a mudança ou outros comportamentos restritos/repetitivos aparecem com frequência suficiente para serem óbvios ao observador casual e interferem no funcionamento em uma variedade de contextos. Sofrimento e/ou dificuldade de mudar o foco ou as ações.
Nível 1 “Exigindo apoio”	Na ausência de apoio, déficits na comunicação social causam prejuízos notáveis. Dificuldade para iniciar interações sociais e exemplos dados de respostas atípicas ou sem sucesso a aberturas sociais dos outros. Pode parecer apresentar interesse reduzido por interações sociais. Por exemplo, uma pessoa que consegue falar frases completas e envolver-se na comunicação, embora apresente falhas na conversação com os outros e cujas tentativas de fazer amizades são estranhas e comumente malsucedidas.	Inflexibilidade de comportamento causa interferência significativa no funcionamento em um ou mais contextos. Dificuldade em trocar de atividade. Problemas para organização e planejamento são obstáculos à independência.

Fonte: Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5. APA, 2014.

O nível 1 é descrito como “exigindo apoio” e corresponde a um nível leve, que necessita de pouco suporte. O autista consegue se comunicar sem suporte, porém nota-se uma dificuldade em iniciar interações sociais, pouco interesse nessas interações, respostas atípicas a aberturas sociais e tentativas frustradas de fazer amigos. Apresenta sinais como comportamento inflexível e dificuldade para trocar de atividades e para experimentar situações novas (APA, 2014).

O nível 2 “exigindo apoio substancial” é o nível moderado do autismo, a pessoa precisa de apoio e seus comportamentos restritivos e repetitivos são mais evidentes e frequentes, sendo assim mais inflexível e com dificuldade para mudar o foco das ações. Apresenta maior dificuldade tanto na comunicação verbal quanto não verbal, além de dificuldades aparentes na interação social (APA, 2014).

Já o nível 3, que se denomina “exigindo apoio muito substancial” é o autismo severo, o autista precisa de apoio imenso e quase não tem habilidade de comunicação, com fala complicada ou de poucas palavras e respostas sociais mínimas. O mesmo é muito dependente e apresenta bastante dificuldade para lidar com mudanças, o que impacta significativamente seu modo de agir, além de gerar sofrimento (APA, 2014).

A CID (Classificação Internacional de Doenças), organizado pela Organização Mundial da Saúde (OMS), é um documento utilizado por profissionais da área da saúde para oferecer uma linguagem comum entre eles, e para que países diferentes possam se comunicar sobre transtornos, doenças entre outras informações presentes (WHO, 2019)

A CID-11 publicada recentemente, apresenta atualizações nas informações diagnósticas do Transtorno do Espectro do Autismo (TEA). Para o autismo e síndromes relacionadas, o novo documento entra em sintonia com o DSM-5, que reuniu todos os transtornos que estavam dentro do espectro do autismo num só diagnóstico: TEA. As subdivisões passaram a ser apenas relacionadas a prejuízos na linguagem funcional e deficiência intelectual (WHO, 2019).

O transtorno já possui diversos preconceitos e estereótipos construídos pela sociedade. O fato de a forma mais corriqueira e socialmente usada para classificar os níveis de autismo ser de leve ao severo acaba contribuindo ainda mais para esses preconceitos. Até nas representações de pessoas autistas nas mídias, esses estereótipos são muito fortes, contribuindo para essa imagem de apenas um “tipo” de autista.

Esses fatores acabam por invalidar os autistas de outros níveis, além de contribuir com a ideia de: se o autismo dele é leve, não precisa de tratamento, não precisa se apropriar dos direitos dos autistas. Afinal, muitos desses autistas leves podem acabar passando anos sem acompanhamento e vivendo uma “vida normal”. O termo

“leve” diminui o autista e acaba dando essa sensação de que é aceitável, levando vários pais a não buscarem ajuda ou um diagnóstico concreto para seus filhos. Por isso, muitos profissionais e pais preferem usar outras formas e termos para classificar os autistas dentro do espectro.

1.4. Diagnóstico

Com o começo dos estudos sobre o transtorno, veio a dúvida sobre qual seria a causa dele. O que leva uma pessoa a ter autismo? Já foram comprovadas várias causas, sendo elas: genéticas, hereditárias e ambientais. Um estudo publicado pelo JAMA Psychiatry feito com 2 milhões de pessoas em 5 países em 2019 concluiu que 97% a 99% dos casos de autismo possuem o componente genético como causador, e 80% a 81% dos casos genéticos são hereditários, e 1% a 3% dos casos apresentam o fator ambiental (epigenética) (JAMA Psychiatry, 2019). Existem pesquisas estudando as causas genéticas para o transtorno e, de acordo com o artigo da revista Cell, mais de cem genes já foram relacionados à causa do autismo, porém não há um exame que determine com certeza e de forma rápida a

presença ou não do transtorno (CELL, 2020). Portanto, o diagnóstico para autismo é clínico.

Com isso, o profissional competente (podendo ser uma equipe multidisciplinar de psicólogo, psiquiatra, neurologista, fonoaudiólogo, a depender do caso) deve observar diversas características e sinais no seu paciente, para poder apresentar o diagnóstico correto, além de fazer exames e testes para eliminar a possibilidade de alguma patologia diversa (COSTA, 2022). O processo pode ser levemente diferente em crianças e em adultos, visto que seus modos de interações mudam. Porém, assim como é descrito no DSM-5, deverá ser baseado em múltiplas fontes de informação, incluindo observações do clínico, história do cuidador e, quando possível, autorrelato (APA, 2014, p.97).

Geralmente, quando se trata de uma criança, a maior parte do processo será feito por observação (podendo introduzir brincadeiras ou atividades para analisar a forma de comportamento) e conversas diretas com os pais ou cuidadores. Quando se trata de um adolescente ou adulto, serão feitas perguntas diretamente para o paciente (autorrelato), além de testes, de observação e conversa com os pais ou quem o criou (para considerar autismo, precisa ter

sinais desde a infância, já que o transtorno começa a se manifestar nessa época da vida e a pessoa quem o criou será a mais competente para dar essa informação), podendo também ter conversas com outras pessoas próximas, como um namorado, professor ou irmãos para confirmar as características e sinais constatados sobre o paciente (APA, 2014, p.97).

O diagnóstico em adultos costuma ser mais difícil, por se tratar geralmente de casos mais leves (se chegaram na vida adulta sem um diagnóstico ou acompanhamento, facilmente se “confunde” com uma pessoa neurotípica) e por já terem aprendido a esconder os sinais e agir de forma forçada para se adequar. Portanto costuma ser um diagnóstico mais delicado, pois pode ser confundido com timidez, ansiedade, "esquisitice" ou falta de atenção (COSTA, 2022).

O DSM-5 estabelece alguns critérios a serem observados para a realização do diagnóstico para pacientes com transtorno do espectro autista. Definindo por:

As características essenciais do transtorno do espectro autista são prejuízo persistente na comunicação social recíproca e na interação social (Critério A) e padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades (Critério B). Esses sintomas estão presentes desde o início da infância e limitam ou prejudicam o funcionamento diário (Critérios C e D). O estágio em que o prejuízo funcional fica evidente irá variar de acordo com características do indivíduo e seu ambiente. Características diagnósticas nucleares estão evidentes no período do desenvolvimento, mas intervenções, compensações e apoio atual podem mascarar as dificuldades, pelo menos em alguns contextos. (APA, 2014, p.97)

Durante esse processo de diagnóstico, é comum a aplicação de testes. Estes testes não dão um resultado exato para concluir se o paciente possui o transtorno. Eles servem apenas para auxiliar o profissional a perceber se existem sinais, entender melhor os comportamentos e conhecer o paciente. Os testes devem ser aplicados e analisados apenas por profissional qualificado e treinado, com o objetivo de obter informações necessárias sendo usadas outras ferramentas em conjunto, mas o resultado deles não pode ser considerado um diagnóstico (institutoneurosaber, Acesso em 06/07/2022). Dentre eles, os mais comuns são: MCHAT, ADI-R, ADOS-G.

A Sociedade Brasileira de Pediatria recomenda que o primeiro protocolo a ser usado seja a escala MCHAT, que é indicada apenas para crianças, para identificar autismo precoce, podendo ser usada em conjunto com o ADI-R e a ADOS. Por meio de uma entrevista de 23 questões de “sim ou não” com os pais, o profissional vai avaliar qual o nível de risco de essa criança ser autista de acordo com a pontuação do teste, podendo ser baixo, moderado ou alto, partindo ou não para uma investigação mais aprofundada. Esse teste é obrigatório para crianças em consultas pediátricas realizadas pelo Sistema Único de Saúde (SUS), segundo a lei 13.438/17 (autismoerealidade, Acesso em 06/07/2022).

A Entrevista de Diagnóstico de Autismo Revisada (ADI-R) é uma entrevista semiestruturada que deve ser respondida pelos pais ou cuidadores. Possui 93 questões que permite uma avaliação focada no comportamento atual do paciente. As seções da entrevista têm o objetivo de abranger informações necessárias referentes ao diagnóstico, sendo elas: informações gerais sobre o paciente e sua família; desenvolvimento precoce e os marcos do desenvolvimento; tríade de comprometimentos segundo os critérios do DSM-5; e problemas gerais de comportamento (MARQUES E BOSA,

2015, p.44). A pontuação das perguntas vai de 1 a 3 (de menos grave a mais grave) (autismoerealidade, Acesso em 06/07/2022).

Por fim, o Programação de Observação Diagnóstica para Autismo (do inglês Autism Diagnostic Observation Schedule, ou seja, ADOS) também é um teste semiestruturado, porém esse pode ser respondido por criança, adolescente ou adulto, sendo feito diretamente com o paciente. Esse teste busca verificar, por meio de comportamentos espontâneos, as habilidades de interação social, comunicação, brincadeiras e uso da imaginação (MARQUES E BOSA, 2015, p.44).

O profissional deve perceber cada paciente, notando sua habilidade linguística e idade para aplicar determinadas tarefas. Por isso, há 4 módulos possíveis para ser aplicado: Módulo 1, destinado para crianças que não falam consistentemente; Módulo 2, para crianças que falam, mas não são verbalmente fluentes; Módulo 3, para crianças verbalmente fluentes; Módulo 4, para adolescentes e adultos verbalmente fluentes (autismoerealidade, Acesso em 06/07/2022). Estes questionários precisam de um treinamento prévio de profissionais de saúde para que sejam aptos a

aplicar a entrevista e avaliar as respostas e têm uso restrito, sendo permitido apenas mediante a compra dos direitos autorais, não sendo de uso amplo ou livre no Brasil (MARQUES E BOSA, 2015, p.44).

1.5. Acompanhamento

Após ser confirmado pelos profissionais competentes que o paciente apresenta o transtorno, muitos pais procuram um culpado, choram e ficam relutantes com o diagnóstico do filho. Podem se sentir perdidos e confusos, sendo assolados por sentimentos negativos. Esses sentimentos foram abordados por Schmidt em 2013, que afirmou serem relacionados com reações como a negação, raiva, culpa, pensamentos mágicos, início da aceitação e busca por soluções. Cercados de incertezas e preocupações, muitos pais acabam se afastando da sociedade, evitando críticas e julgamentos e sentem dificuldade de interagir com o filho (ONZI E GOMES, 2015, p. 192). Por isso, o processo de abordagem com os pais é delicada e exige que seja feito de forma que transmita conforto a eles, para que prossigam para o tratamento adequado.

O TEA ainda não tem cura, porém um diagnóstico precoce pode permitir uma rapidez maior na melhoria do paciente. Além disso, um tratamento feito analisando as necessidades de cada pessoa e corretamente é essencial para melhorar a qualidade de vida, as capacidades delimitadas e a autonomia (COSTA, 2022). Por enquanto, ainda não existem medicamentos específicos para tratar o autismo, apesar de já existirem alguns em teste. O tratamento geralmente é realizado por uma equipe multidisciplinar, que irá abranger todas as áreas de apoio necessárias, podendo ter fonoaudiólogos, terapeutas, médicos, psicólogos e outros (autismoerealidade, Acesso em 15/07/2022).

Portanto, o tratamento é uma junção de terapias distintas que serão usadas para aprimorar as habilidades comunicativas, adaptativas e organizacionais, por meio de exercícios de comunicação, jogos, aprendizado, entre outros. A depender das necessidades do paciente, o tratamento pode ser um compilado de intervenções com uso de Terapia Comportamental (TC) para ajudar nas atividades diárias, de Terapia Ocupacional para aprimorar sua socialização, de sessões de fonoaudiologia para melhorar a fala e a comunicação e de usos de medicamentos para tratar

condições relacionadas ao transtorno, como insônia, ansiedade, agressividade, depressão, hiperatividade (autismoerealidade, Acesso em 15/07/2022).

Um dos métodos que são utilizados é a Análise Aplicada do Comportamento (ABA) que, através de indicações e instruções, busca ensinar habilidades que a criança não possui fazendo com que reconheça estímulos diferentes de forma agradável. Para dificuldades motoras ou sensoriais, o método aplicado é o do tratamento passivo e ativo, em que o passivo pretende orientar os movimentos da criança e o ativo utiliza de atividades para fornecer informações sensoriais. Outro método é a Terapias de Integração Sensorial (TIS), que usa de atividades lúdicas e brincadeiras que proporcionam uma estimulação sensorial na criança e que vão aumentando seu nível de complexidade para que ela desenvolva sua capacidade de percepção e atenção (alerta) gradativamente (ONZI E GOMES, 2015, p. 195-196).

No entanto, a Terapia Cognitivo-Comportamental e Análise Aplicada do Comportamento são as abordagens mais comuns dentro do tratamento do TEA. Contudo, também podem ser usadas terapias distintas das citadas, como a

musicoterapia, que está sendo recentemente explorada (ONZI E GOMES, 2015, p. 194). São feitas avaliações periódicas para que seja constatada a necessidade ou não de mudança na abordagem do tratamento. Tem-se como fator importante no processo de evolução do paciente, o treinamento com os pais, que serão orientados pelos profissionais a como manter a criança aprendendo as habilidades sociais e reforçar comportamentos adequados, mesmo fora do consultório (autismoerealidade, Acesso em 15/07/2022).

Bosa (2006) descreve a influência das quatro formas básicas para o tratamento: estimulação do desenvolvimento comunicativo e social, aprimoramento na capacidade de solucionar problemas e do aprendizado, minimização dos comportamentos que afetam o acesso às novas experiências do dia a dia e auxílio à família. (ONZI E GOMES, 2015, p. 195)

Assim como no processo de diagnóstico, o fator que mais dificulta o processo de acompanhamento e de tratamento adequado do TEA é a falta de preparo dos profissionais para atender esses pacientes. Martha Hubner, professora do Instituto de Psicologia (IP) da USP e coordenadora do Centro para Autismo e Inclusão Social

(Cais), diz que a Terapia Comportamental (TC) é a única baseada em evidências científicas para o tratamento de autismo e a mais segura, mas acredita que vai demorar para que os profissionais sejam capacitados para usá-la nesses casos, já que existe um grande déficit nos trabalhos terapêuticos do Brasil, principalmente os voltados ao autismo (OLIVEIRA, 2015).

Marcus Sousa, aluno do Cais e funcionário do Caps de Carapicuíba, concorda com a professora ao dizer que nem sempre a intervenção dos profissionais será bem aplicada, por causa da falta de capacitação para tratar pacientes autistas. Ele ainda menciona o exemplo de que geralmente as intervenções são feitas em grupo, que não é uma forma eficiente para autistas, já que possuem como característica principal, a dificuldade de interação social (OLIVEIRA, 2015). Com isso, apesar de métodos eficientes já serem conhecidos, ainda há a possibilidade de não se receber um tratamento adequado. Buscar um profissional qualificado e estar sempre atento se o paciente está evoluindo de fato, é fundamental para uma melhora rápida e adequada para essas pessoas.

1.6. Representatividade e visibilidade

Com o passar dos anos, a consciência coletiva da sociedade sobre inclusão de grupos minoritários cresceu positivamente juntamente à evolução tecnológica, tornando cada vez mais comum e necessário representar esses grupos usando essas novas tecnologias, como os diferentes formatos de mídia existentes. O aumento da representatividade proporciona uma maior visibilidade, no entanto, não é sempre que essas ações são feitas da melhor forma possível, como escrito por Sarah Kurchak para a *TIME* em 2021, no qual é usado a série *Atypical* da Netflix para demonstrar um mau-exemplo de representação do espectro, ou até mesmo ofensivas, como o filme *Music* de 2021 da cantora Sia.

O site *Autismo e Realidade* cita o Dr. Stephen Shore: “Se você conheceu uma pessoa com autismo, você conheceu uma pessoa com autismo”, de forma a enfatizar o fato de que cada indivíduo é único (autismoerealidade, Acesso em 10/07/2022). Por nosso projeto se envolver na questão sobre representatividade e visibilidade, devemos levar em conta que não somos os pioneiros no assunto, então a partir dessa

afirmação analisamos algumas das principais representações nos três formatos midiáticos mais comuns, sendo eles séries, filmes e histórias em quadrinhos (HQs), com o objetivo de entender como as pessoas no espectro são representadas e como são aceitas socialmente pela comunidade autista.

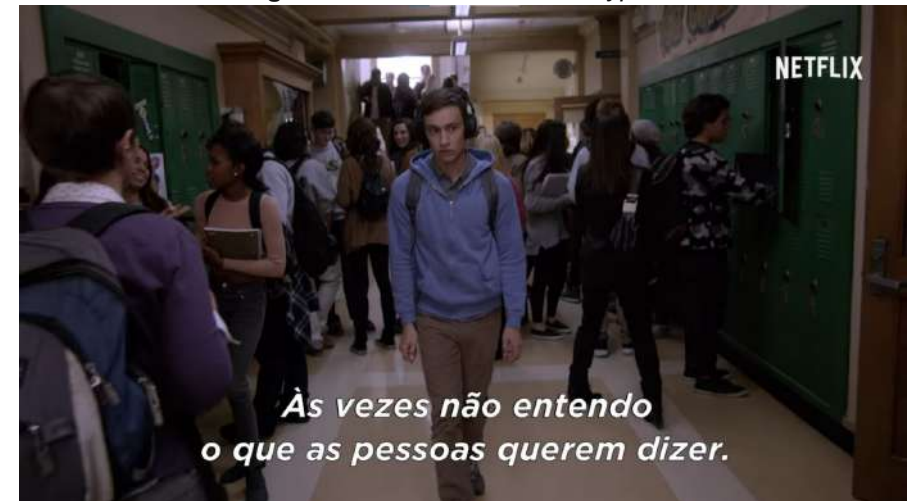
1.6.1. Séries

Séries são narrativas segmentadas em capítulos, os quais concentram-se numa trama central explorada durante esses episódios cujo entendimento só é possível ao se ter assistido os capítulos anteriores (DUARTE, 2015).

1.6.1.1. *Atypical*

Atypical é uma série original de drama/comédia da plataforma Netflix, criada por Robia Rashid, conta a história de Sam Gardner, interpretado por Keir Gilchrist, um garoto de 18 anos com o Transtorno do Espectro Autista, convivendo em situações típicas do ensino médio. A série, atualmente sem previsão de novos episódios, conta com quatro temporadas, totalizando 38 episódios.

Figura 1 - Sam Gardner em *Atypical*



Fonte: Youtube. Trailer Oficial da Série.

O personagem Sam na série pode ser visto como uma aglomeração de estereótipos do transtorno ao invés de ser um personagem bem construído no espectro. Ele apresenta hiperfocos bem definidos e estereotípias muito marcantes, além de grande dificuldade de entender metáforas ou as intenções das pessoas. A série traz em cena um autista que requer baixo apoio. O que o diferencia um pouco de casos como *Rain Man*, é que ele não foi apresentado como um *savant*, porém ainda é impregnado de estereótipos que são alimentados ainda mais no imaginário coletivo. Porém, pela

série ter começado em 2017, as decisões tomadas durante a produção, como não ter colocado uma pessoa no espectro para atuar um personagem autista e a inserção de diversos estereótipos de pessoas autistas, fizeram parecer que os produtores são insensíveis com esses tópicos.

1.6.1.2. *The Good doctor*

The Good Doctor é uma série original de drama hospitalar da plataforma Globoplay, criada por David Shore, que conta a história de Shaun Murphy, interpretado por Freddie Highmore, um homem autista com síndrome de *savant* do interior, que vai para a cidade grande atuar como cirurgião em um hospital prestigiado. A série atualmente possui 5 temporadas, totalizando 94 episódios.

Figura 2 - Shaun Murphy em *The Good Doctor*



Fonte: Youtube. Trailer Oficial da Série.

Essa série, assim como *Atypical* e *Rain Man*, mantém o já saturado homem heterossexual branco *savant*, sendo retratado por um ator neurotípico, novamente reforçando para os leigos no assunto de autismo, de que pessoas autistas devem ser extremamente inteligentes, mas insensíveis, prejudicando as outras pessoas dentro do espectro que não refletem as expectativas elevadas dos neurotípicos.

1.6.2. Filmes

As Representações por meio da linguagem cinematográfica podem ser formas agregadoras culturais, por demonstrarem assuntos em uma forma específica e objetiva, e através dessa linguagem, estes podem ajudar na compreensão sobre um tema (CAROLLYNE et al. 2015).

1.6.2.1. *Rain Man*

Filme de 1989, dirigido por Barry Levinson e estrelado por Dustin Hoffman, como Raymond Babbitt/*Rain Man*, e Tom Cruise como seu irmão Charlie Babbitt. A história é sobre Raymond, um autista com a síndrome de *savant*, herdando 3 milhões do seu falecido pai, e Charlie quer custódia sobre seu irmão para ter metade da herança. Dustin Hoffman e os escritores estudaram e entrevistaram pessoas no espectro para poderem retratá-los da melhor maneira possível, numa época com quase nenhuma visibilidade positiva sobre o espectro. Portanto hoje em dia pode ser considerado, ao mesmo tempo, a melhor e a pior coisa que aconteceu para a comunidade autista, já que mesmo tendo aumentado a

conscientização sobre o transtorno, ao mesmo tempo também contribuiu com a ideia errônea de que todo autista é um *savant* (TREFFERT, 2021).

Figura 3 - Charlie (esq.) e Raymond (dir.) Babbitt



Fonte: *I'm An Excellent Driver*. Movie Clips.

1.6.2.2. *Mary & Max*

Filme de 2010, dirigido por Adam Elliot, conta a história da amizade entre a australiana Mary de 8 anos e o estadunidense Max de 44 anos, que surge e se mantém por meio de cartas. Max possui a síndrome de asperger,

síndrome a qual costumava se englobar no espectro autista, agora considerado autismo leve pelo DSM-5. O filme pode ser considerado como uma boa representação e ajudou pessoas como Joshua Schwartz, que escreveu um texto sobre como esse filme o salvou, com o personagem Max o ensinando que ele não precisava mudar a si mesmo para agradar outras pessoas, abraçar suas peculiaridades e amar a si próprio (SCHWARTZ, 2021).

Apesar da animação ajudar a dar voz e representar as pessoas no espectro, atualmente o termo "asperger" gerou debates entre profissionais da área. De acordo com documentos de 2018, o criador da síndrome de Asperger, Hans Asperger, teria participado em experimentos nazistas em crianças com transtornos mentais, matando em torno de 800 delas (Correio Braziliense, 2018). Juntti (2019) escrevendo para a *Fatherly*, cita a autora Edith Sheffer do livro que popularizou os envolvimento de Hans Asperger com experimentos nazistas, a qual acredita que:

(...) Depende do indivíduo se este quer ou não continuar se identificando com Asperger (...) recentemente estão tendo movimentos para abandonar tais nomenclaturas completamente e ver o autismo como a síndrome multidimensional

e heterogênea como considerada por especialistas. (JUNTTI, 2019. p. 01)

Figura 4 - Max em *Mary & Max*



Fonte: Canal Telecine.

1.6.3. Histórias em quadrinhos

O aumento de representatividade em quadrinhos, e diversificação de autores, podem impactar no crescimento da visibilidade de outros grupos e visões de mundo por meio de seus personagens e histórias (NORRIS, 2015).

1.6.3.1. Face Value

Quadrinho criado por Dave Kot e Angela Kot, é um dos primeiros a introduzir um herói autista, feito especialmente para indivíduos no espectro, além dos que apenas querem entender mais sobre o transtorno (Diamond Comics). O autor expressa no prefácio do primeiro capítulo da obra o objetivo de ajudar crianças autistas a identificar expressões faciais, de forma a ajudá-las a desenvolver melhores habilidades sociais não-verbais.

No quadrinho, os pensamentos de Michael são postos de ponta cabeça de forma a demonstrar sua neurodivergência, e como ele tenta lidar com interações sociais novas para ele, como a professora marcando presenças e sarcasmo de outros alunos. Em outros momentos do capítulo, os autores quebram a 4ª parede para explicar uma expressão facial, reforçando o objetivo proposto por eles no prefácio da obra, como mostra a figura 7.

Figura 5 - Michael Eckman, protagonista no espectro



Fonte: Face Value Comics #1. 2013.

Figura 6 - Robô ajudante de Michael explicando uma expressão facial.



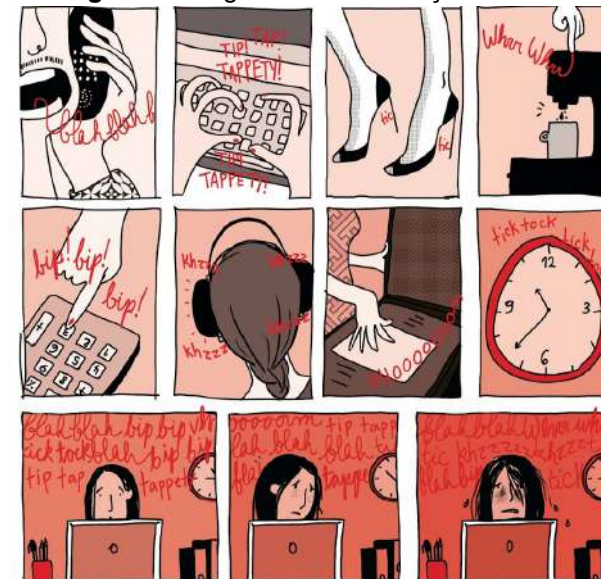
Fonte: Face Value Comics #1. 2013.

1.6.3.2. A diferença invisível

A diferença invisível é um quadrinho, com inspiração e colaboração de Fabienne Vaslet, escrito por Julie Dachez e ilustrado por Mademoiselle Caroline. Na HQ acompanhamos Marguerite, uma pessoa dentro do espectro autista não

diagnosticada. Conta sobre sua rotina e seus rituais do dia a dia, além da dificuldade social com neurotípicos que tentam a forçar ser “normal” como eles, e as diferenças tanto externas quanto internas ao ser finalmente diagnosticada e aprender a aceitar como é e não como ele deveria ser de acordo com um padrão específico. O quadrinho começa predominantemente em preto e branco com meios tons cinza, e coisas irritantes representadas com a cor vermelha, mas após ser diagnosticada o quadrinho começa ter mais cores.

Figura 7 - Página de A Diferença Invisível.



Fonte: A Diferença Invisível, 2017.

A personagem possui hipersensibilidade com barulhos e tecidos específicos, possui rotinas, tem dificuldade com interações sociais e em manter relacionamentos com neurotípicos, características de uma pessoa possivelmente no espectro. Como a história é inspirada na vivência de uma pessoa no espectro, a qual também supervisionou a construção da HQ, ela se torna mais “sincera” sobre as dimensões da personagem, diferentemente das séries *Atypical* e *The Good Doctor* mencionadas previamente.

1.7. Direitos legais dos autistas

No Brasil as ações do Governo voltadas às pessoas portadoras do Transtorno do Espectro Autista só foram vistas de forma tardia entre o final do século XX e início do século XXI, antes eles contavam somente com instituições filantrópicas, ou não governamentais que eram criadas e gerenciadas por familiares de pessoas portadoras do TEA (CAVALCANTE, 2003).

Atualmente os autistas possuem garantias e direitos regulamentados em todo o território nacional, porém a luta para a conquista de regulamentação específica não

aconteceu de uma forma imediata, foi por causa da falta de informação sobre o assunto. Muitos familiares desses portadores conviviam com problemas sérios em suas crianças, pois os comportamentos demonstrados eram considerados como normais ou comparados com um distúrbio psiquiátrico (CAMINHA, 2016).

Direitos como liberdade, saúde, moradia, igualdade, educação são alguns dos direitos essenciais para uma vida humana digna, e eles por grande importância, ficaram conhecidos como direitos humanos, que são previstos em tratados internacionais, e com a Constituição Federal de 1988, recebem a denominação de direitos fundamentais (FONTELLES, 2016).

As pessoas portadoras do TEA têm seus direitos, previstos na Constituição Federal, e também direitos contidos em leis específicas, que são frutos de conquistas que aconteceram com o tempo, pois pais, familiares, amigos ou a coletividade buscavam amparo na legislação uma garantia de tratamento especializado pelo receio dos riscos de sérios danos causado pelo procedimento inadequado, sempre com intuito de proteger a criança.

A mobilização de muitos levou à aprovação de uma lei federal específica para o autismo em dezembro de 2012, alguns direitos dos autistas foram expressamente assegurados pela lei 12.764, lei chamada de “Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista”. A lei reconhece que os indivíduos com TEA têm os mesmos direitos que os outros pacientes com necessidades especiais no Brasil, com isso, amplia-se consideravelmente todas as normas legais existentes no ordenamento jurídico para a proteção das pessoas com deficiência, garantindo por exemplo que os autistas podem frequentar escolas regulares e solicitar acompanhamento nesses lugares, além de incidir em outros campos, como na esfera assistencial, política, científica, pedagógica, bem como no campo dos direitos básicos. A Lei representa um marco na luta pelos direitos dos autistas, pois por meio dessa inclusão no campo das deficiências houve o acesso a direitos previstos na legislação já existente para pessoas com deficiência no Brasil.

Em 2015 foi sancionada a Lei 13.146, também conhecida como Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência ou Estatuto da Pessoa com Deficiência, a

legislação garante não somente os direitos de quem tem o diagnóstico de TEA, mas também de pessoas com deficiência no geral.

Existem também os direitos previstos no Estatuto da Criança e Adolescente Lei 8069/90, onde independente de ser portador do TEA, toda criança e adolescente têm direitos previstos em lei, como por exemplo: direito ao desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual, social, direito à saúde, à vida, à alimentação, ao esporte, ao lazer, à educação que no caso da criança autista o Estado deve garantir atendimento especializado preferencialmente na rede regular de ensino, e tudo sob condições de liberdade e de dignidade. Já os autista que são maiores de 60 anos são amparados pelos direitos presentes no Estatuto do Idoso Lei 10.741/2003, onde é garantido a preservação da sua saúde física e mental e a proteção à vida.

As pessoas no espectro e suas famílias podem utilizar os serviços que a assistência social tem a oferecer nos CRAS (Centro de Referência de Assistência Social), ou nas secretarias, e amparado pela Lei Orgânica da Assistência Social - LOAS (Lei 8.742/93) o autista pode contar com o Benefício de Prestação Continuada (BPC) um benefício

socioassistencial. Por meio da Lei n. 13.977 de 2020, os autistas podem ter a Carteira de Identificação da Pessoa com TEA, o documento é válido em todo o território nacional e veio para facilitar o acesso a direitos que são básicos e essenciais e também permite o planejamento de políticas públicas.

Com relação à saúde às pessoas com autismo contam com a Lei Federal 7.853/89, que garante o tratamento adequado em estabelecimentos de saúde públicos e privados específicos para o seu transtorno. Os atendimentos das pessoas portadoras de TEA normalmente ocorrem de forma multidisciplinar com equipe de diversos profissionais da área da saúde.

No âmbito assistencial podemos encontrar a Lei 8.899/94, que concede passe livre às pessoas portadoras de deficiência no sistema de transporte coletivo interestadual, a Lei 10.048/2000 onde toda pessoa com deficiência tem direito a prioridade no atendimento, com tratamento diferenciado e imediato nos órgãos públicos e empresas, e outras leis que garantem direitos em isenções de IPI/IOF e IPVA, direitos previdenciários, vaga especial em estacionamento, dentre outros. Com a Lei n. 13.370/16, o funcionário público que tiver um filho ou um dependente com autismo poderá requerer a

redução de sua jornada de trabalho, esta pode ser de até 50% da carga horária.

Apesar de vários avanços na legislação, na prática a inclusão e assistência dessas pessoas continua muito difícil, vemos isso em várias áreas, um exemplo é no SUS que fornece o amparo, porém, há filas de esperas enormes, chegando a demorar anos para conseguir uma vaga, gerando um não acompanhamento e tratamento adequado a tais portadores. Dessa forma, fica claro que o Estado ainda está longe de atender as reais necessidades das pessoas portadoras do TEA, contudo, a sociedade com muito esforço já escalou alguns degraus nessa luta diária e incessante para a melhoria da qualidade de vida dessas pessoas.

Mesmo com tantos direitos assegurados por lei, na realidade, ainda existe uma dificuldade muito grande no cotidiano dos autistas. Nem a sociedade nem suas famílias sabem o que fazer ou como se portar para facilitar essa integração devido à falta de apoio e de informação. Exatamente por ter consciência dessa dificuldade, que esse será o tema principal no desenvolvimento deste trabalho, para buscar trazer formas alternativas de facilitar a integração dessas pessoas na sociedade sem discriminação.

2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

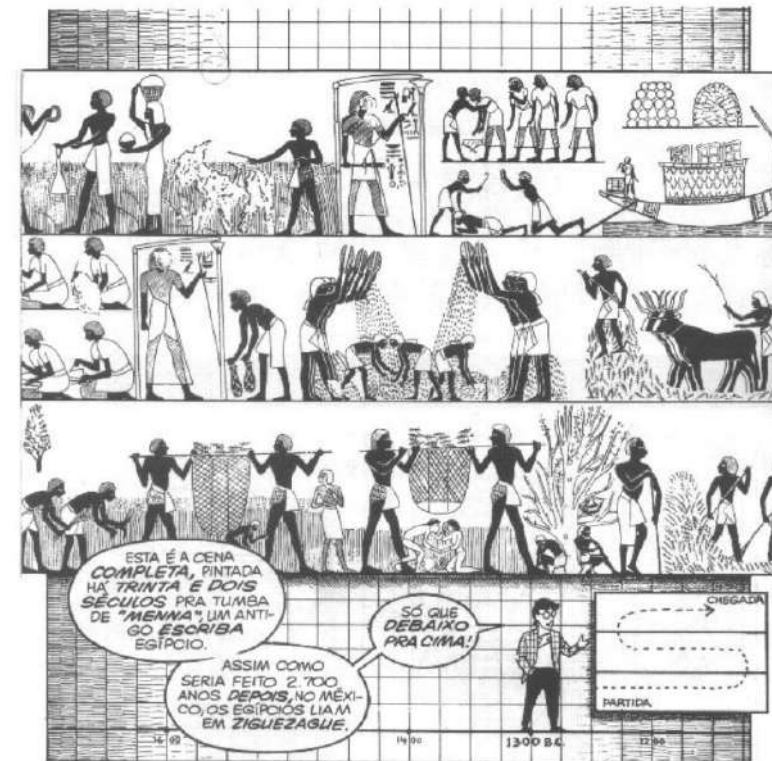
As histórias em quadrinhos, ou HQs, foram definidas por Will Eisner (1989) como “arte sequencial”, porém como Scott McCloud debate em ‘Desvendando os Quadrinhos’, esse termo tende a ser muito abrangente, e quanto mais se tenta especificar, mas pode-se misturar com outras formas de arte sequencial, como animações e filmes. Então McCloud define HQs como “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. No entanto, essa definição desconsidera três formatos de quadrinhos associadas a esse estilo artístico que são compostas por uma única imagem: charges, cartuns e caricaturas (FRANCO, 2004 apud. EVANGELISTA, 2015, p. 31).

2.1. Origens, definições e estilos

A forma de contar histórias por meio de imagens em sequência pode ser vista em diversas formas desde o egito antigo, porém o formato primitivo das HQs como conhecemos

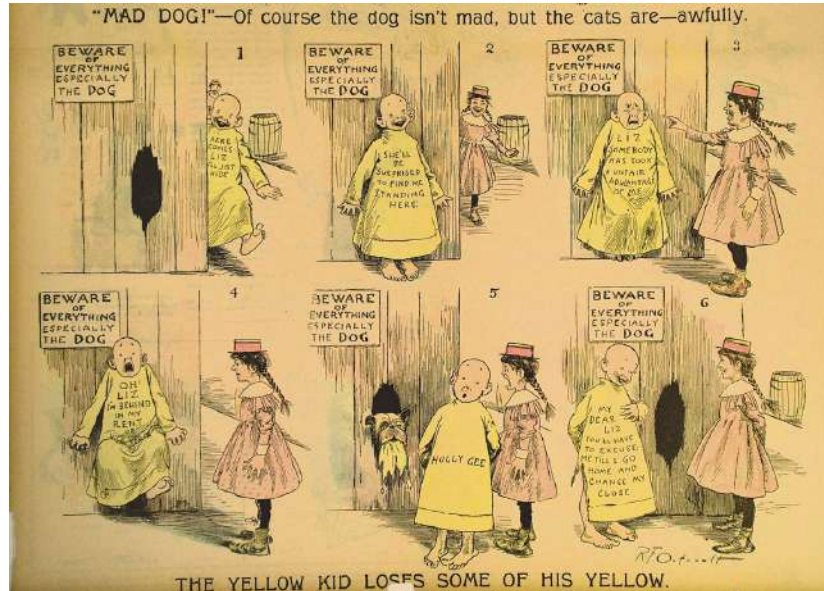
atualmente se consolida com a invenção da imprensa, com sátiras de cunho político, estas caracterizadas por caricaturas acompanhadas de diálogo ou texto humorístico, publicadas em jornais na Europa e nos Estados Unidos (MOTTA, 2012, p. 26).

Figura 8 - McCloud demonstrando narrativa sequencial do egito antigo



Fonte: “Desvendando os Quadrinhos”. McCLOUD, Scott, 1995, p. 14.

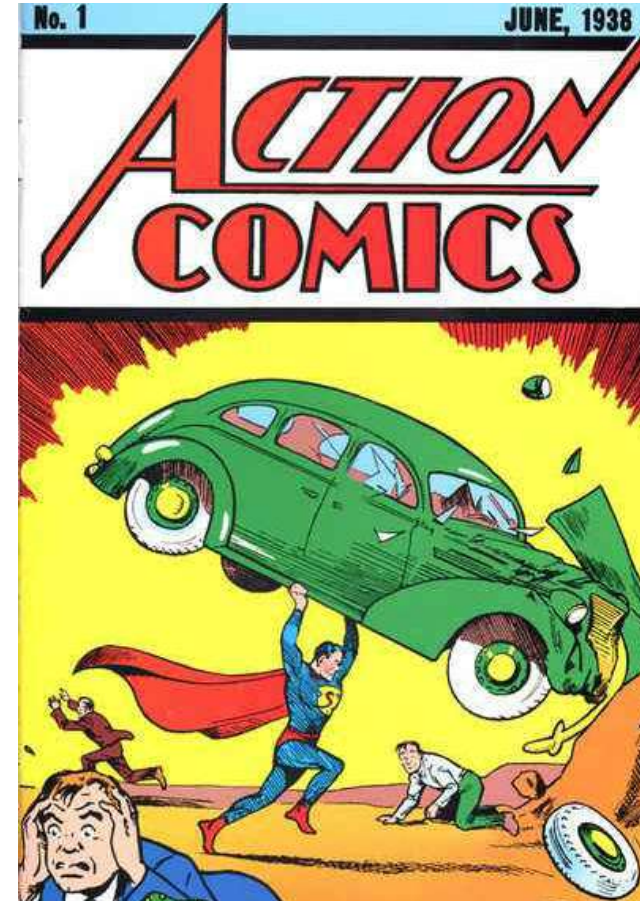
Figura 9 - *Yellow Kid*, 1895. Um dos primeiros quadrinhos americanos



Fonte: A história das histórias em quadrinhos. Labareda Carmim, 2016.

Depois de migrarem seu formato dos jornais para revistas na década de 1930, seu potencial comercial eleva-se, surgindo no final dessa mesma década títulos clássicos como o Super-Homem pela *Action Comics*, e o *Batman* pela *Detective Comics* em 1939, entre outros que consolidaram essa época como a “Era de Ouro” das HQs americanas (MOTTA, 2012, p. 28).

Figura 10 - Capa da 1ª edição da *Action Comics*



Fonte: CRÍTICA | ACTION COMICS #1 A 7 (SUPERMAN – 1938). Plano Crítico.

Na Europa, o estilo autoral de contar histórias com maior expressividade, experimentação e temas filosóficos crescem na década de 1960 com publicações de títulos como

Barbarella de Jean Claude Forest, contrastando com os formatos cada vez mais comerciais dos quadrinhos americanos, que seguiram moldes de narrativa e temas delimitados por grandes corporações, focando maiores lucros (DUTRA, 2020, p. 23). O termo conhecido como *graphic novel* se dá a partir da popularização desses estilos autorais europeu de fazer HQs nos Estados Unidos, com publicações de autores como Alan Moore com *Watchmen* e Neil Gaiman com *Sandman*, difundindo então formatos mais sombrios e complexos de histórias que seus autores têm maior liberdade expressiva, em comparação com o formato comercial (DUTRA, 2020, p. 23-25).

Figura 11 - Painele de *Barbarella*



Fonte: *Where No Comic Had Gone Before: Celebrating Jean-Claude Forest And 'Barbarella'*. Comics Alliance.

No fronte asiático temos os mangás japoneses, os manhwas sul-coreanos e os manhwas de origem chinesa. Os mangás além de serem publicados majoritariamente em preto e branco, também possuem formato de leitura contrário do ocidental, com a leitura começando por onde consideramos a contra-capla. Os quadrinhos japoneses são divididos por

público alvo, com os três principais separados em *shounen* para meninos jovens, *shoujo* para meninas jovens, e *seinen* para leitores maduros, e dependendo desse público, os temas abordados e o estilo artístico se diferem, com shounens e shoujos mais estilizados e simplificados, com histórias focadas em lutas para garotos e romance para as garotas, e os *seinens* são mais próximos das *graphic novels* americanas e europeias, abordando temas mais complexos com personagens representados de forma mais realista.

Manhwas seguem o estilo de leitura ocidental, e são mais populares publicados no formato de webcomics, com webtoon² de plataforma principal. Os Manhwas tem seu sentido de leitura diferente dependendo da região de publicação, com Hong Kong e Taiwan seguindo a leitura oriental, e na China continental segue o padrão ocidental. O formato dos manhwas pode ser tanto impresso quanto digital, com certas limitações sobre temas e ações apresentadas na obra devido à alta censura do governo chinês sobre conteúdos midiáticos (GUIA GEEK, 2022).

² Site de publicação e leitura de webcomics e sinônimo de Manhwas



Fonte: Compilação feita pelos autores.³

2.1.1. Elementos construtivos das HQs

Para compreender a linguagem das HQs, se faz necessário apresentar as características mais comuns presentes nelas. Silva (2018, p. 40) explica a partir da afirmação de Urbano (In RAMOS, 2009), que “a linguagem dos quadrinhos é formada pela junção entre as linguagens verbal e não verbal.”

A linguagem verbal é quando se utiliza de palavras para se expressar, seja pela fala ou escrita, enquanto a linguagem não verbal utiliza

³ Capas dos primeiros volumes de Sailor Moon e Berserk, e do volume 41 de Dragon Ball.

outros meios para se expressar e comunicar como: imagens, gestos, sons e uma variedade de signos visuais. (SILVA, 2018, p. 40)

2.1.1.1. Quadro ou enquadramento

Os quadros são os elementos mais característicos de histórias em quadrinhos, sendo estes os responsáveis por determinar o ritmo e a temporalidade das histórias (McCLOUD, 1995).

2.1.1.2. Sarjeta e transições

Sarjetas são os espaços entre quadros que permitem o leitor a conectá-los mentalmente com suas próprias conclusões. McCloud (1995) denomina a junção de quadros com sarjetas de transições, enumerando elas em seis categorias diferentes.

A transição momento para momento é o movimento mínimo, necessitando de nenhuma conclusão por parte do leitor.

Figura 13 - Momento para momento



Fonte: "Desvendando os Quadrinhos". McCLOUD, Scott, 1995, p. 70.

A ação para ação é a progressão de um único tema (McCLOUD, 1995).

Figura 14 - Ação para Ação



Fonte: "Desvendando os Quadrinhos". McCLOUD, Scott, 1995, p. 70.

O tema para tema cobre um espaço de tempo dentro da mesma ideia, requerendo conclusão por parte do leitor.

Figura 15 - Tema para tema



Fonte: “Desvendando os Quadrinhos”. McCLOUD, Scott, 1995, p. 71.

A cena para cena ocorre para transições entre grandes espaços de tempo ou de distância.

Figura 16 - Cena para cena



Fonte: “Desvendando os Quadrinhos”. McCLOUD, Scott, 1995, p. 71.

O aspecto para aspecto define para o leitor a ideia de clima, tempo ou ambientação do local específico das cenas seguintes, transicionando entre elementos em comum.

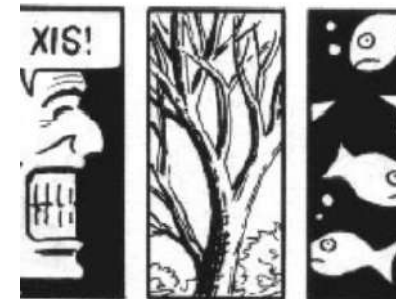
Figura 17 - Aspecto para aspecto



Fonte: “Desvendando os Quadrinhos”. McCLOUD, Scott, 1995, p. 72.

O *non-sequitur* não oferece sequência lógica entre os quadros.

Figura 18 - *Non-sequitur*



Fonte: “Desvendando os Quadrinhos”. McCLOUD, Scott, 1995, p. 72.

2.1.1.3. Balões

O balão é um elemento gráfico com função de expressar falas, pensamentos ou sensações, podendo ter seu formato alterado de forma a expressar não somente falas, mas também expressões não-verbais de maneiras visualmente mais apelativas (MOTTA, 2012).

Figura 19 - Balão de fala.



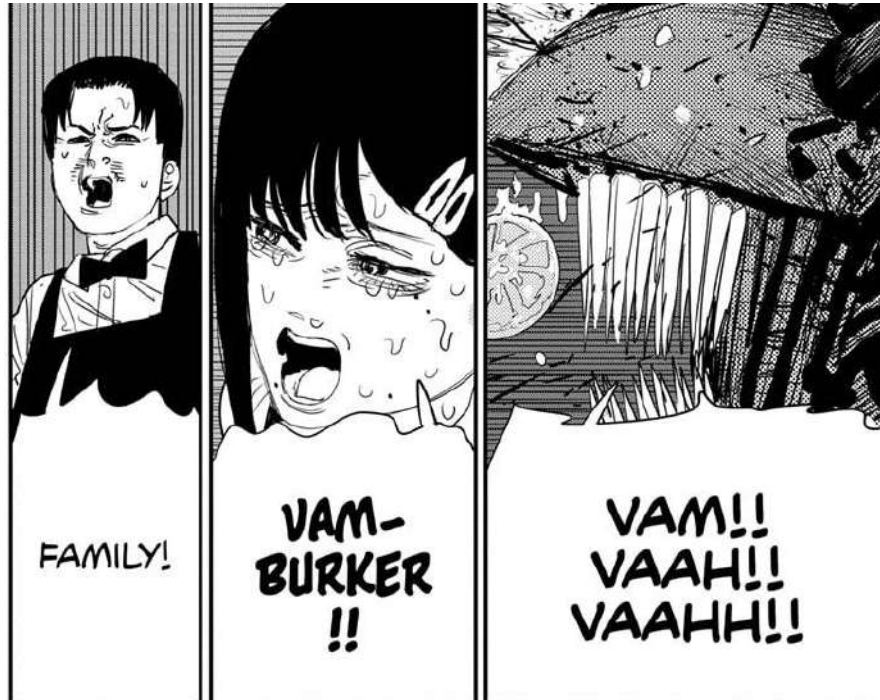
Fonte: Mulher diaba no rastro de lampião, 1994.

Figura 20 - Balão de fala intenso; bordas mais contornadas.



Fonte: One Piece #1055, 2022.

Figura 21 - Balão de gritos.



Fonte: *Chainsaw Man* #85, 2020.

2.1.1.4. Linhas de movimento

Linhas de movimento são usadas para representar movimento ou velocidade, geralmente no mesmo sentido de leitura da obra, de forma a não confundir o leitor sobre a ordem temporal dos acontecimentos (SALES, 2006).

Figura 22 - Linhas indicando velocidade e impacto.



Fonte: *Hajime no ippo* #103, 1992.

2.1.1.5. Onomatopéias

Representações desenhadas de sons ou efeitos sonoros em um quadro, e Sales (2006), acrescenta que podem ser usados para gerar uma atmosfera específica, ou como indicadores da intensidade do som.

Figura 23 - Onomatopéia do barulho da moto.



Fonte: *Blaze* #1, 1994.

2.2. Quadrinhos no meio digital

Com o avanço tecnológico presente no final do século XX, o uso de computadores como ferramenta de apoio cresceu exponencialmente, e dentre as áreas profissionais as quais começaram a aderir a essas tecnologias em seus trabalhos estão os quadrinistas. McCloud (2006) se questiona sobre o que os quadrinhos são capazes de fazer nesse ambiente digital novo, e cita que CD-ROMs podem ser considerados uma das primeiras formas dessa mistura. Cada vez mais procurava-se formas de fazer com que esses quadrinhos “ganhassem vida”, como expressa McCloud (2006), experimentando com animações limitadas, dublagem para personagens, efeitos sonoros e até oferecer ao leitor a possibilidade de fazer escolhas no decorrer de histórias.

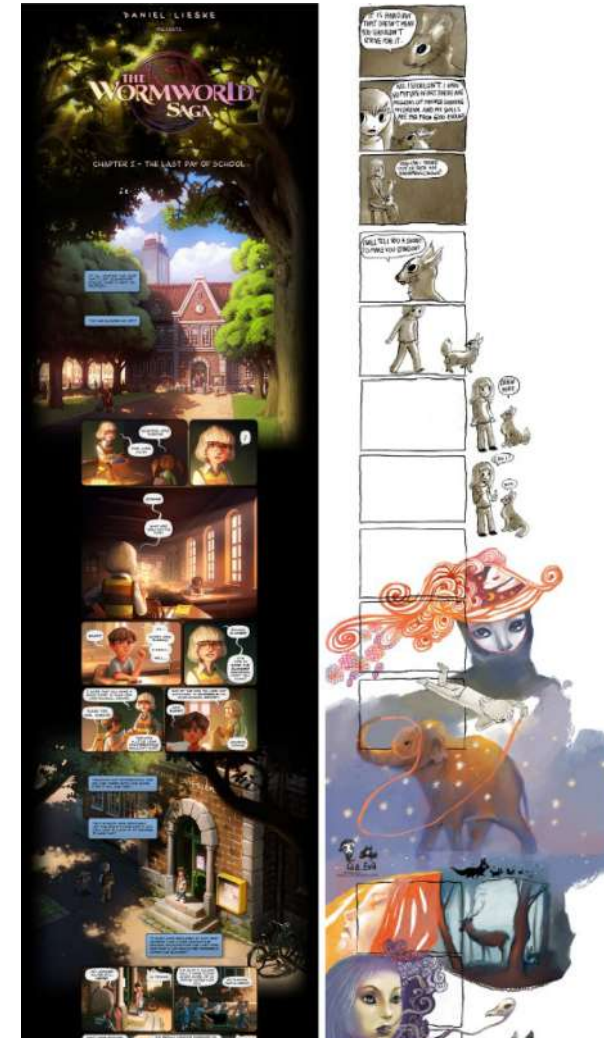
Com a tecnologia cada vez mais aperfeiçoada, surgem formatos que trazem novos recursos e possibilidades de criação e publicação de suas histórias em quadrinhos. Um desses meios são os *webcomics*, que podem ser apenas uma transferência do papel para a tela, ou utilizarem da

flexibilidade midiática que o ciberespaço⁴ os proporciona (GODOY, 2015). Motta (2012) cita duas histórias em quadrinhos que se popularizaram por usar da ferramenta de tela infinita⁵ como recurso narrativo e estético, sendo estas *The Wormworld Saga* de Daniel Lieske e *Born like an artist* de Jellyvampire.

⁴ “(...) é um lugar onde existe a possibilidade de realização de diferentes mídias, cada qual com suas características particulares” (GODOY, 2015, p.08)

⁵ Vários quadros da história em uma tela contínua, sem a transição clara entre páginas. Geralmente associados com os *manhwas*.

Figura 24 - *The Wormworld saga* e *Born like an artist*.



Fonte: *The Wormworld Saga*.

2.3. Interatividade

“Interatividade” não é uma palavra que entrou na língua portuguesa através de uma língua latina clássica. A palavra “*interaction*” apareceu pela primeira vez no Oxford English Dictionary em 1832 vinda de um neologismo, que em 1839 gerou o verbo “*to interact*”, com o sentido de “agir reciprocamente”. Considerando sua etimologia, composta pelo prefixo “inter” e pela palavra “atividade”, a palavra “interação” trata-se de uma ação entre entes (MIELNICZUK, 2001, p.2). Andrew Lippman concorda com esse conceito ao definir interatividade como “uma atividade mútua e simultânea da parte dos dois participantes, normalmente trabalhando em direção de um mesmo objetivo” (BRAND, 1988, p.46).

Com a interatividade torna-se possível caminhar em direção ao universo da desconstrução imagética e linguística, das trocas de saberes, da participação ativa e mútua entre emissor-receptor, que se efetiva em condições colaborativas de produção de conteúdo por parte do usuário. (FEITOSA, ALVES E NUNES FILHO, 2009, p.2)

Marchand, ao falar sobre interatividade, afirma que "emissor, mensagem e receptor mudam respectivamente de papel, de natureza e de status".

O emissor não emite mais no sentido que se entende habitualmente. Ele não propõe mais uma mensagem fechada, ao contrário, oferece um leque de possibilidades, que coloca no mesmo nível, conferindo a elas um mesmo valor e um mesmo estatuto. O receptor não está mais em posição de recepção clássica. A mensagem só toma todo o seu significado sob a sua intervenção. Ele se torna, de certa maneira, criador. Enfim, a mensagem que agora pode ser recomposta, reorganizada, modificada em permanência sob o impacto cruzado das intervenções do receptor e dos ditames do sistema, perde seu estatuto de mensagem 'emitida'. Assim, parece claramente que o esquema clássico da informação que se baseava numa ligação unilateral emissor-mensagem-receptor, se acha mal colocado em situação de interatividade. Em outros termos, quando, dissimulado atrás do sistema, o emissor dá a vez ao receptor a fim de que este intervenha no conteúdo da mensagem para deformá-lo, deslocá-lo, nós nos encontramos em uma situação de comunicação nova que os conceitos clássicos não permitem mais descrever de maneira pertinente. (MARCHAND, 1987, p.7)

Várias áreas do conhecimento trabalham com o termo "interatividade", sendo abordado de formas diferentes em

cada uma delas. Porém, sempre que ouvimos essa palavra atualmente, já consideramos que se trata de uma relação entre homem e máquina. Apesar disso, a interatividade já vem sendo trabalhada muito antes dos computadores. Assim como o termo “multimídia” era usado antes para se referir à uma apresentação com várias formas de arte diferentes, como a dança, a declamação de poesia e a música juntas, o termo “interatividade” também veio primeiro referente à interações humanas, para depois ser trazido para o meio digital (PRIMO E CASSOL, 1999, p.66).

O termo se popularizou muito com a evolução tecnológica e passou a ser associado à ela. Vem sendo considerada um fator fundamental na mudança das atividades realizadas entre os participantes dessas interações, incluindo a comunicação entre eles. Segundo Amanda Almeida, a “Internet tem provocado significativas mudanças nos processos comunicacionais contemporâneos. Não apenas a facilidade de distribuição de informações e mensagens, como também uma reconfiguração no papel e comportamento do receptor” (ALMEIDA, 2011, p.1).

O termo interatividade emergiu a partir do contexto da “contracultura” e de sua crítica à mídia unidirecional, à sociedade dominada pelas tecnologias de informação, à opressão cada vez maior não apenas sobre a existência física das pessoas, mas também sobre o seu universo interior, o que se conseguia com a manipulação realizada pelos meios de informação. Virou moda a partir dos anos 1990, com a difusão do computador conectado à web (WWW) e suas múltiplas janelas em rede, que não se limitam à transmissão, que permitem ao usuário adentramento labiríntico, manipulação de conteúdos, interlocução e colaboração entre internautas. (SILVA, 2021)

2.3.1. Interatividade no entretenimento

Com o advento de novas tecnologias, as mídias como o rádio, revista e etc passaram a ter novas possibilidades de interação. O autor André Lemos (1997), na sua discussão sobre interatividade e meio de comunicação elenca níveis de interatividade baseando-se no avanço da televisão. O nível 0 seria a televisão em preto e branco e apenas com 1 ou 2 canais, em que as atividades do espectador são apenas ligar e desligar a televisão e mudar o volume e o canal. No nível 1, a imagem passa a ser colorida, várias opções de canais e a presença do controle remoto, que prende ainda mais o

espectador ao aparelho. Já no nível 2, surgem novos dispositivos para usar junto à televisão, como o videocassete e os jogos eletrônicos, dando mais possibilidades de uso, além disso, passa a ser possível gravar ou rever programas. No nível 3, o telespectador começa a poder interferir no conteúdo dos programas através do telefone, por fax ou correio eletrônico. Por fim, a televisão interativa, no nível 4, em que são feitas interações em tempo real pelo espectador a partir de rede telemática, escolhendo, por exemplo, ângulos de câmera (PRIMO E CASSOL, 1999, p.67).

Esse é só um exemplo de como os avanços tecnológicos vêm alterando nosso jeito de consumir mídias e a forma como agimos diante delas. Ao tornar interativo, os programas deixam de ser uma emissão, e passam a ser um conteúdo manipulável. Essas mudanças são fundamentais para que o ambiente permita a intervenção do receptor na mensagem.

Na perspectiva da interatividade, é preciso que o suporte informacional disponha de flexibilidade, de disposições para a intervenção do usuário. Quando Marchand fala em "dispor de flexibilidade" ou "dispor de instrumentos que permitam intervir", está se referindo a requisitos fundamentais de interatividade que podem ser

desenvolvidos nas novas tecnologias
informacionais. (SILVA, 2000)

Nesse contexto, a comunicação e a recepção das artes e do entretenimento passa a ter uma natureza diferente quando eles se tornam uma mensagem manipulável. O autor Marco Silva, ao falar sobre interatividade na arte e o conceito de "tela digital" em seu artigo "A docência interativa e a pedagogia do parangolé" na revista Pluriverso diz que "não é plano de irradiação como no cinema, tv, quadro do artista na parede. É ambiente multidirecional de adentramento, autoria, interlocução e colaboração" (SILVA, 2021).

O interesse dos públicos em participação, em intervenção, aliado às possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias é uma feliz coincidência que pode resultar na construção de uma nova história da comunicação. A presença dos cidadãos como gestores do processo comunicacional interferindo na televisão local, nas rádios locais, nos periódicos locais, pode favorecer o pluralismo até agora impedido pela concentração dos meios nas mãos de poucos. (SILVA, 2000)

2.3.2. Classificações

Considerando as muitas nuances nas discussões sobre interatividade, faz-se necessário destacar as características que a define e suas classificações segundo estudiosos da área. André Lemos separa a interatividade em dois grupos: “análogo-eletromecânica”, que se trata de interações de usuário e máquina, e a “interação social”, que se dá entre pessoas. Pierry Lèvy (1999) e Vittadini (1995) formularam modelos de análise da interatividade em que são analisados cinco eixos: a possibilidade de apropriação e de personalização da mensagem; reciprocidade na comunicação; virtualidade; implicação da imagem dos participantes nas mensagens e telepresença. Ao avaliar esse modelo, Mielniczuh (2000) percebe a forma de interação que uma mídia apresenta tem relação com o elemento escolhido como parâmetro para análise, já que a mídia pode ter diferentes graus de interatividade (FEITOSA, ALVES E NUNES FILHO, 2009, p.7-9).

Dentro do conceito de interatividade, Jensen (1999, p.18) propõe quatro subconceitos que foram descritos por Alex Primo (2005, p.8) como:

a) interatividade de transmissão, medida do potencial do meio em permitir que o “usuário” escolha qual fluxo de informações em mão única ele quer receber (não existe a possibilidade de fazer solicitações); b) interatividade de consulta, medida do potencial do meio em permitir que o “usuário” solicite informações em um sistema de mão dupla com canal de retorno; c) interatividade de conversação, medida do potencial do meio em permitir que o “usuário” produza e envie suas próprias informações num sistema de duas mãos 26 ; d) interatividade de registro, uma medida do potencial do sistema em registrar informações do “usuário” e responder às necessidades e ações dele. (PRIMO, 2005, p.8)

A diferenciação mais recorrente quando se discute interatividade é a que divide “interação reativa”, em que o receptor pode apenas reagir com respostas disponíveis, e “interação mútua”, em que há uma negociação que dá liberdade para que o receptor sugira e crie suas próprias respostas para os estímulos. Primo & Cassol definem elas como (PRIMO E CASSOL, 1999, p.14-15):

Interação Reativa - o sistema é fechado e o processo se dá unicamente por “estímulo-resposta”. Já quanto à operação, os sistemas “se fecham na ação e reação” e mantêm uma relação com usuário rígida, causal,

baseada no “objetivismo”. Ela tem o fluxo de informações “linear predeterminado” e o throughput como mero “reflexo ou automatismo”, em que a máquina oferece uma falsa aparência interpretativa. Enquanto a interface se resume “ao possível, que espera o clique do usuário para realizar-se”.

Interação Mútua - o “sistema é aberto” e seus “elementos são interdependentes”. O processo se dá por meio da “negociação” e a operação acontece de forma “interdependente, por cooperação”. A respeito do throughput, “cada mensagem recebida, de outro interagente ou do ambiente, é decodificada e interpretada, podendo então gerar uma nova codificação”. Ela se caracteriza pelo “fluxo dinâmico em desenvolvimento” e a relação negociada, ou seja, constantemente construída pelo interagente, baseada no “relativismo”. Tem sua interface trabalhando na “virtualidade”. (FEITOSA, ALVES E NUNES FILHO, 2009, p.10-11)

Brenda Laurel sugere três variáveis a serem consideradas no estudo de uma interatividade: frequência (em que momentos pode interferir), amplitude (quantas opções disponíveis tem) e significância (que diferença as escolhas causam) (PRIMO, 2005, p.5). Vittadini estabelece critérios para estabelecer os níveis de interatividade, sendo eles: o tempo de resposta, a qualidade dos resultados e a complexidade do diálogo. Rhodes & Azbell classificam interatividade quanto ao controle. Reativo: as opções e

feedback são dirigidos pelo programa e o usuário tem pouco controle do conteúdo. Coativo: o usuário pode controlar a sequência, o ritmo e o estilo. Proativo: o usuário pode controlar tanto a estrutura quanto o conteúdo (PRIMO E CASSOL, 1999, p.8).

2.4. Histórias em Quadrinhos Interativas - HQI

Atualmente com o fácil acesso a tablets, smartphones e leitores digitais, depois da popularização dos livros digitais, vemos no mercado diversas histórias em quadrinhos nesse meio. Muitas editoras têm investido nesta vertente, apesar de muitos leitores ainda preferirem quadrinhos físicos esse mercado tem crescido com os anos.

A muito tempo a principal presença de quadrinhos no meio digital são os feitos analogicamente e distribuídos digitalmente, que são comumente expostos por autores independentes de HQs para mostrarem seus trabalhos de forma gratuita na internet e ganharem seguidores.

As produções de HQtrônicas também são encontradas nesse meio, elas foram denominadas pelo quadrinista brasileiro, formado em arquitetura, doutor em artes e

professor da faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, chamado Edgar Franco, que partiu dessa junção de Interatividade com HQs. O termo HQtrônica (História em Quadrinho Eletrônica), abrange toda obra que contenha um ou mais códigos da HQ tradicional, com uma ou mais possibilidades da hipermídia. Segundo Franco (2004), são produções de histórias em quadrinhos publicadas em meio digital em que há presença de algum elemento de hipermídia, como animação, diagramação dinâmica, trilha sonora entre outros.

A experimentação das HQs nos novos meios e mídias é muito importante e geram grandes criações e produções, porém deve-se ter o cuidado de preservar a essência da linguagem dos quadrinhos. Segundo McCloud (2005) a linguagem dos quadrinhos vem se rebaixando pelos interesses industriais, está sendo desvalorizada, e que a saída dos quadrinhos serão as mídias digitais, pois as vendas não dependerão de modismos ou de números.

Diante disso vemos essa necessidade de preservar a linguagem dos quadrinhos em si, para que não sejam somente contadas histórias nos meios digitais, ou que haja a criação de obras híbridas. Sales (2006) propõe que o termo

de denominação de uma narrativa, que aproveita o essencial dos quadrinhos e das narrativas digitais com a presença da interação, assim HQI abreviação para História em Quadrinhos Interativa.

2.4.1. Definição de HQI

As histórias em quadrinhos interativas todas são caracterizadas como sendo uma HQtrônica, porém nem toda HQtrônica se apresenta como uma HQI, porque a Hqtrônica nem sempre vai preservar o essencial dos quadrinhos, ou apresentar um grau (nem que seja mínimo) de interatividade, já que o elemento interação não é um elemento que sempre estará presente e sim uma possibilidade de hipermídia que pode ser agregada. (SALES, 2006).

HQI é toda obra que preserve a essência dos quadrinhos e que faça uso da hipermídia para lhe conferir interatividade, feita para fruição e transmissão em meios digitais. Ou seja, se houver possibilidade de o leitor alterar a forma e/ou conteúdo da obra (mesmo que estas ações sejam programadas previamente) e esta obra contiver a essência dos quadrinhos, essa será uma HQI. (SALES, 2006, p.60)

Sendo assim, uma HQI é caracterizada principalmente pelo elemento que confere ao leitor um grau de interatividade, não sendo considerado como interatividade clicar em links de ‘avançar’ e ‘voltar’, que simulam a transição de páginas comuns de revistas físicas.

2.4.2. A hipermídia nas HQI

As histórias em quadrinhos interativas se apropriam da hipermídia para assim produzirem interatividade ao leitor.

O hipertexto é um documento digital composto por diferentes blocos de informações interconectadas por elos associativos, os *links*. *Multimídia*, em seu sentido mais comum, significa a incorporação de informações diversas como som, textos, imagens, vídeo, etc., em uma mesma tecnologia — o computador. *Hipermídia*, por sua vez, é uma tecnologia que engloba recursos do hipertexto e multimídia, permitindo ao usuário a navegação por diversas partes de um aplicativo, na ordem que desejar. (LEÃO, 2001, p.15-16)

Uma história vai se caracterizar como HQI se permitir ao usuário fazer modificações de qualquer espécie, originando novas percepções, e assim gerando histórias

únicas. Ela tem a possibilidade de ser forma de narrativa digital com características que apenas os quadrinhos possuem, e com a linguagem da HQ que leva o usuário aos prazeres da experiência interativa.

No quesito da narrativa digital da HQI, a linguagem hipermidiática utilizada segue os conceitos sobre as cibernarrativas, histórias no ambiente digital. Segundo MURRAY (2003), as quatro principais propriedades do ambiente digital que tornam um poderoso veículo para criação literária são a procedimental, participativa, espacial e enciclopédica. Utilizando essas propriedades, proporciona-se os seus três prazeres estéticos específicos e esperados dos ambientes digitais, são eles: a imersão, a agência e a transformação.

A utilização de animações, sons e 3D, devem ser utilizadas nas histórias em quadrinhos interativas sem que haja alteração das características fundamentais da HQ. Para isso recomenda-se animações e sons em loop, efeito de sons e de animações somente para solicitar ou realçar a ação do leitor que interage com a obra (SALES, 2006).

2.5. Análise de similares

Para ter uma noção melhor de como será o produto desta pesquisa, selecionamos alguns similares que se encaixassem com a proposta para analisar seus elementos e funcionalidades. Para essa análise, foram delimitados parâmetros essenciais para agregarmos ao projeto em construção, sendo estes: Plataforma, formato, estilo, ramificações, animações, efeitos sonoros, trilha sonora, dublagem, gênero narrativo, tipo de narrador, e interatividade.

2.5.1. *To be or not to be*

O livro-jogo “*To be or not to be*” foi produzido pela Tin Man Games e foi lançado no dia 04 de fevereiro de 2015. O livro usa a história de Hamlet escrita por William Shakespeare para criar diferentes histórias, contando como se desenrolou os acontecimentos do ponto de vista de cada personagem. Ele deixa de ser apenas um livro no momento em que permite que o leitor participe da história, fazendo suas próprias escolhas para escrevê-la, passando a ser um livro-jogo. Tem uma história não linear, com diversos finais possíveis. Sendo

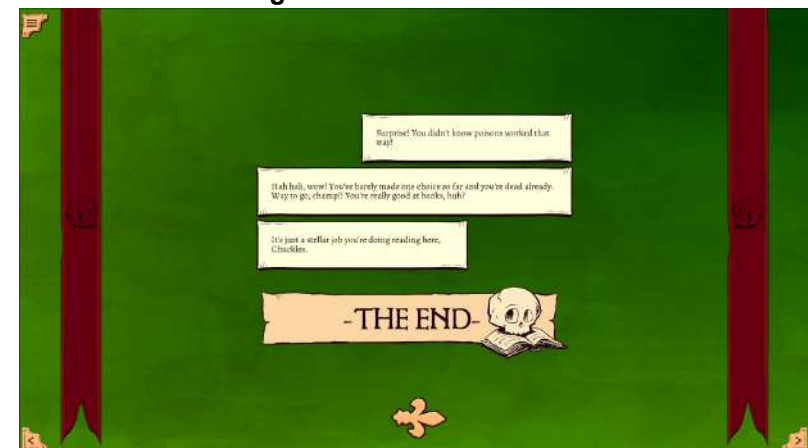
assim, esse mesmo livro-jogo pode gerar diversas aventuras diferentes dependendo das suas escolhas.

Figura 25 - Tela de escolha da história.



Fonte: *To be or not to be*. 2015.

Figura 26 - Tela de um final.



Fonte: *To be or not to be*. 2015.

A interação que o livro permite se dá pela tela (em que se pode arrastar o texto para cima ou para baixo para que volte a leitura ou clicar em áreas qualquer da tela) e por botões (pelos quais se escolhe as opções de ação da história, ou se usa para voltar ou avançar no livro). O livro te dá a possibilidade de escolher com qual personagem irá “jogar”, para que possa ver a história do ponto de vista daquele personagem e fazendo as escolhas por ele, tendo como opções ser a Ophélia, o Hamlet ou Sr. Hamlet (pai do Hamlet).

Figura 27 - Introdução da história.

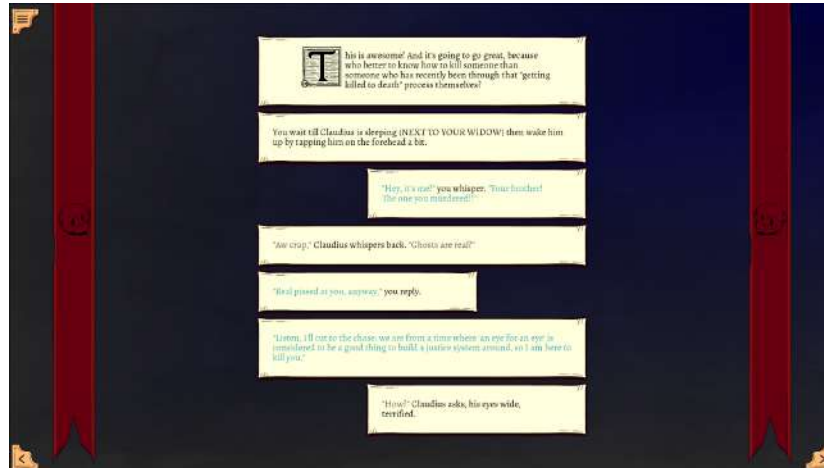


Fonte: *To be or not to be*. 2015.

A história é contada desde o início por um narrador onisciente⁶, em terceira pessoa, que está sempre descrevendo os acontecimentos, os sentimentos, o cenário e te dando o contexto para realizar suas escolhas. Apesar disso, o livro também traz falas para os personagens, da mesma forma como é escrito nos livros, tendo o cuidado de trocar as cores de acordo com quem está falando e diferenciando do narrador, como é mostrado na figura 28. Além disso, há momentos em que são dados “pontos de experiência” e/ou uma nova missão a se fazer na história ou comemorações por alguma conquista do leitor, agregando mais linguagem de jogo para a história.

⁶ “A história será contada em terceira pessoa e o narrador tem consciência de todos os elementos da história. Ele sabe exatamente o que as personagens pensam, o que vai fazer e como vai terminar a história.” (PESSOA, 2016).

Figura 28 - Texto com falas de personagens.



Fonte: *To be or not to be*. 2015.

A experiência da leitura é totalmente ambientada por trilha sonora, efeitos sonoros nos cliques e por apresentar a possibilidade de se ouvir a narração. Apesar disso, só nos são apresentados textos e algumas ilustrações em pontos específicos da história (figura 29), sendo mais predominante a leitura (ou escuta, se preferir ouvir a narração), se assemelhando muito, nesse aspecto, com uma leitura de livro. Em certos momentos, o jogo tenta criar uma ambientação mais coerente com a situação alterando a cor de fundo ou a música ou fazendo a tela do leitor tremer em momentos de tensão, dando dinamicidade para a leitura. Um exemplo disso

é quando o Sr. Hamlet está no mar, então mudam o fundo para a cor azul (figura 30).

Figura 29 - Tela com ilustração.



Fonte: *To be or not to be*. 2015.

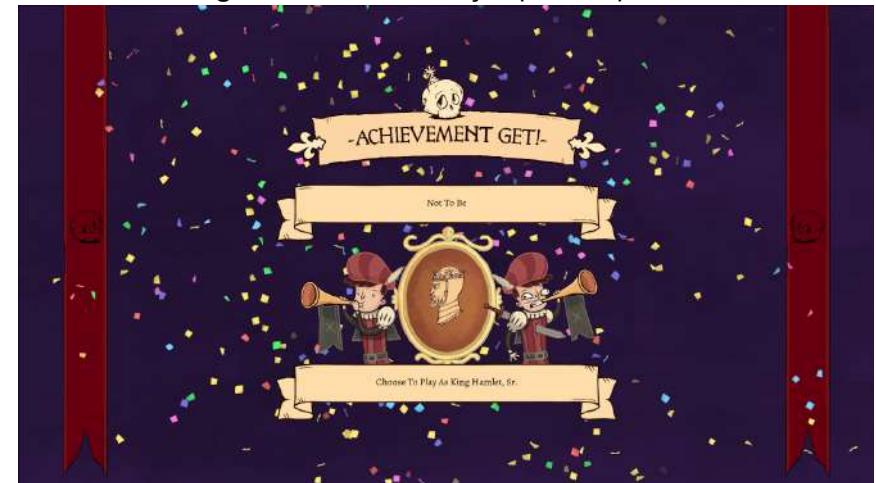
Figura 30 - Tela com fundo colorido.



Fonte: *To be or not to be*. 2015.

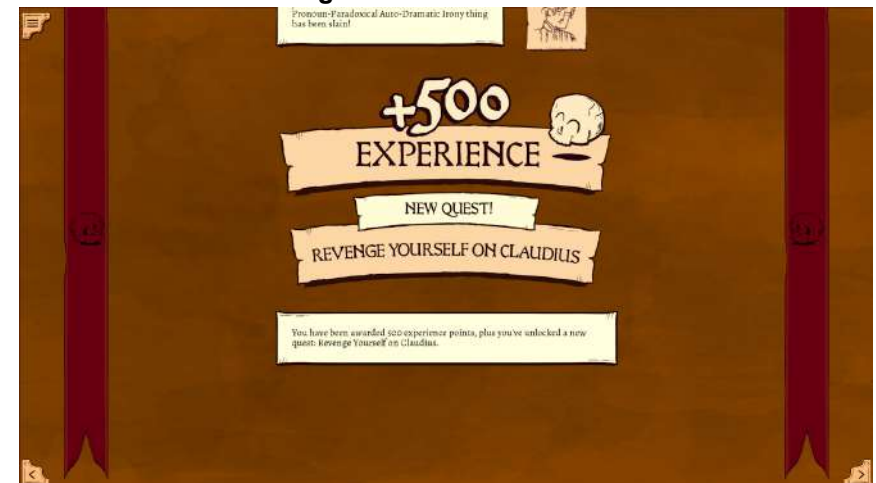
O enredo do livro traz como ponto principal a morte do pai de Hamlet, que foi assassinado pelo seu irmão. A depender do personagem com quem irá jogar, o desenrolar da história e os acontecimentos serão bem diferentes, mas sempre tendo como ponto em comum a morte do Sr. Hamlet. Podendo, inclusive, acabar sua história muito antes do ponto principal se resolver, a depender das suas escolhas. Porém, é possível voltar para um ponto salvo ou recomeçar a aventura, se preferir. Nos momentos em que é possível se fazer escolhas na história, geralmente são dadas apenas duas opções para se escolher. Em algumas vezes, uma dessas opções é claramente uma decisão que fará sua história chegar ao fim.

Figura 31 - Parabenização por conquistas.



Fonte: *To be or not to be*. 2015.

Figura 32 - Nova missão.



Fonte: *To be or not to be*. 2015.

2.5.2. *Steve Jackson's Sorcery!*

O jogo baseado no livro-jogo homônimo de Steve Jackson, foi desenvolvido e publicado pelo estúdio inkle. *Sorcery* é uma história de aventura com tema fictício do medieval mágico, onde o protagonista parte em uma missão de recuperar a Coroa de Reis, que foi roubada antes de Analand ter sua vez de usá-la. *Sorcery!* usa textos para descrever cenários, situações e o ponto de vista do protagonista, com eventuais ilustrações para dar ênfase no design de um personagem ou de uma localização. Em comparação com o livro original, o jogo eletrônico possui mecânicas que ajudam na imersão do jogador, como sistema de combate e magia.

Em *Sorcery!* se tem a presença de um narrador onisciente, com o narrador indicando as ações e sentimentos do protagonista, além de detalhar elementos alheios ao personagem para o jogador. Ao decorrer do jogo, o jogador pode resolver quais dos caminhos disponíveis tomar, e maneiras diferentes de resolver conflitos, resultando em ramificações que criam experiências quase únicas para cada pessoa diferente. As decisões envolvendo o deslocamento

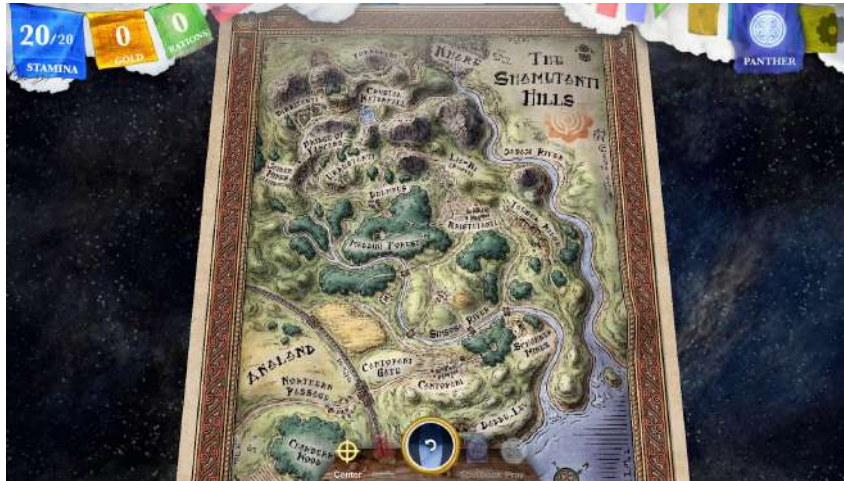
geográfico do protagonista, são destacadas no mapa como bandeiras azuis, contendo nelas sínteses sobre a sua escolha, e pinos vermelhos mostrando por onde o jogador já passou, caso queira refazer sua decisão ao usar a ferramenta de voltar no centro inferior da tela.

Figura 33 - Primeira decisão do jogador em *Sorcery!*



Fonte: *Steve Jackson's Sorcery! part 1*. 2016.

Figura 34 - Mapa da parte 1 de *Sorcery!*



Fonte: *Steve Jackson's Sorcery! part 1*. 2016.

Figura 35 - Possíveis locais de deslocamento do personagem.



Fonte: *Steve Jackson's Sorcery! part 1*. 2016.

Além disso, o jogador também pode se encontrar situações as quais fugir ou conversar não são opções cabíveis, forçando o jogador a usar o sistema de combate corpo a corpo, ou lançar uma magia no obstáculo. O combate usa o texto para descrever as ações do oponente, para que assim você decida se é melhor atacar ou defender. Já o sistema de magias te dá opções pré-determinadas em cada situação, com a explicação sendo que os magos dependem do alinhamento das estrelas para usar feitiços. Ao selecionar usar magia, o jogador é levado para uma tela onde ele escolhe uma combinação de três letras, com cada combinação resultando em um feitiço diferente. Todas as combinações existentes no jogo são descritas no livro de magias como indica a figura 36.

O jogo possui trilha sonora no sistema de magia, nos combates corporais e em situações de alta tensão. Possui efeitos sonoros ao clicar em cada letra no sistema de magia, um efeito após o uso da magia e cidades possuem barulhos de fundo de forma a representar movimentação de outras pessoas sem precisar mostrá-las explicitamente.

Figura 36 - Livro de magias.



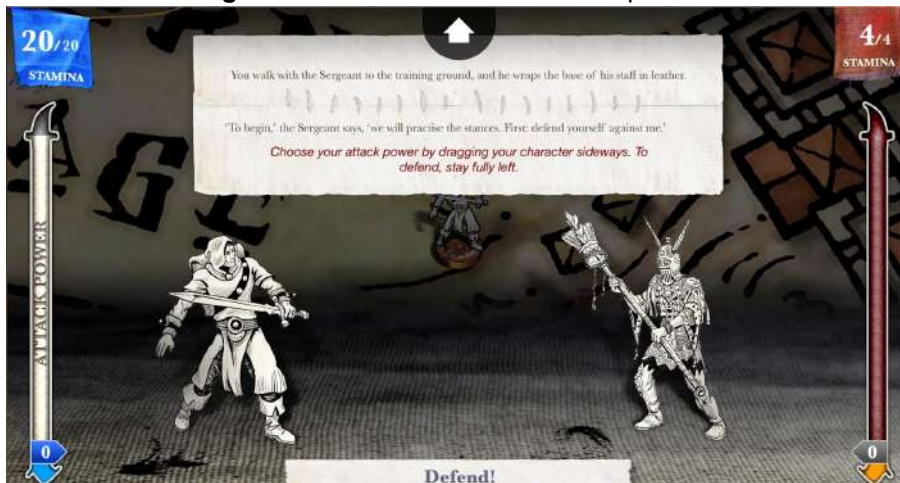
Fonte: *Steve Jackson's Sorcery! part 1*. 2016.

Figura 38 - Sistema de magia.



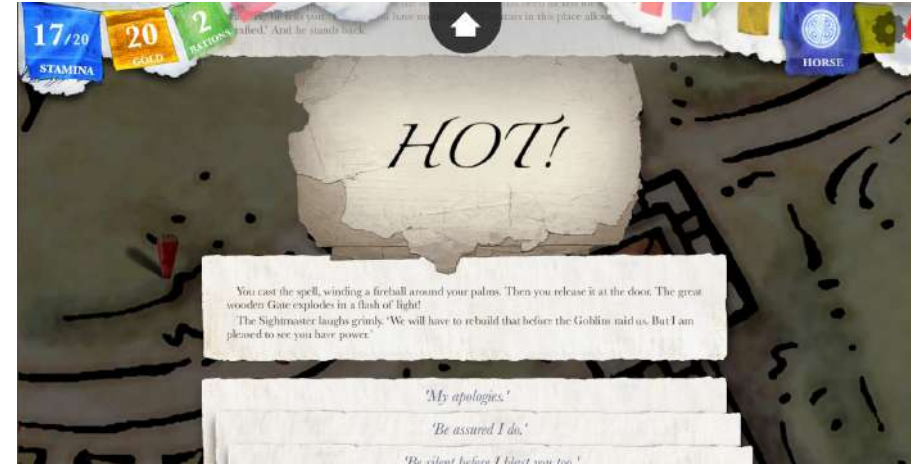
Fonte: *Steve Jackson's Sorcery! part 1*. 2016.

Figura 37 - Sistema de combate corporal.



Fonte: *Steve Jackson's Sorcery! part 1*. 2016.

Figura 39 - Descrição ao usar a magia HOT.



Fonte: *Steve Jackson's Sorcery! part 1*. 2016.

Figura 40 - Ilustração destacando um personagem importante.



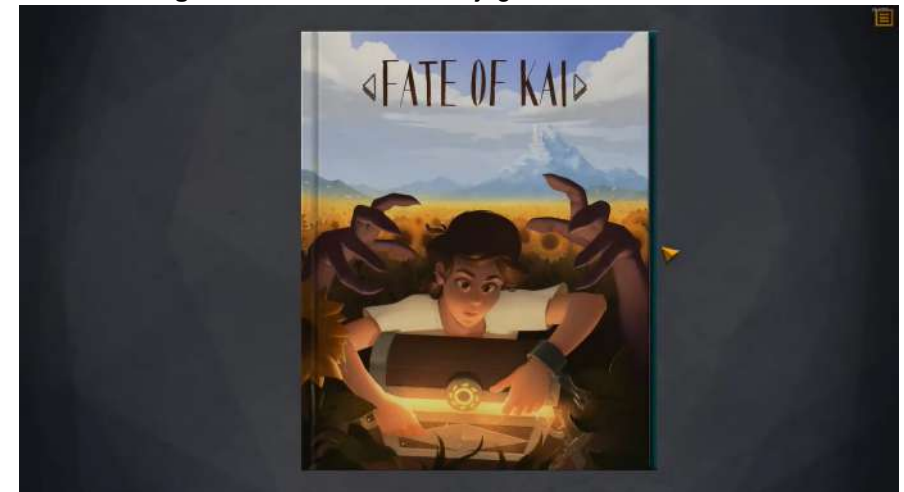
Fonte: Steve Jackson's Sorcery! part 1. 2016.

2.5.3. Fate of Kai

O Jogo Fate of Kai foi desenvolvido pela Trylight Game Studio, e premiado diversas vezes durante sua história desde a criação da versão inicial. Prometendo uma experiência única e inovadora, o jogo de aventura apresenta a história de Kai, que é o personagem principal, retratado através de quadrinhos de um livro mágico ilustrado. Cada capítulo é explorado como um labirinto onde se é possível modificar as ideias dos personagens para avançar o enredo na direção

correta. A história ilustrada não possui nenhum diálogo, todos os quadros são puramente interpretativos, e ela é dividida em sete capítulos que contam toda a história do começo ao fim. Ao começar um capítulo, um pequeno texto introdutório é exibido que muitas vezes não faz muito sentido com o enredo, porém, isso é parte da construção de um final que nos faz pensar e teorizar para compreender a metáfora sobre “o destino de Kai”.

Figura 41 - Cena Inicial do jogo a Abertura do Livro.

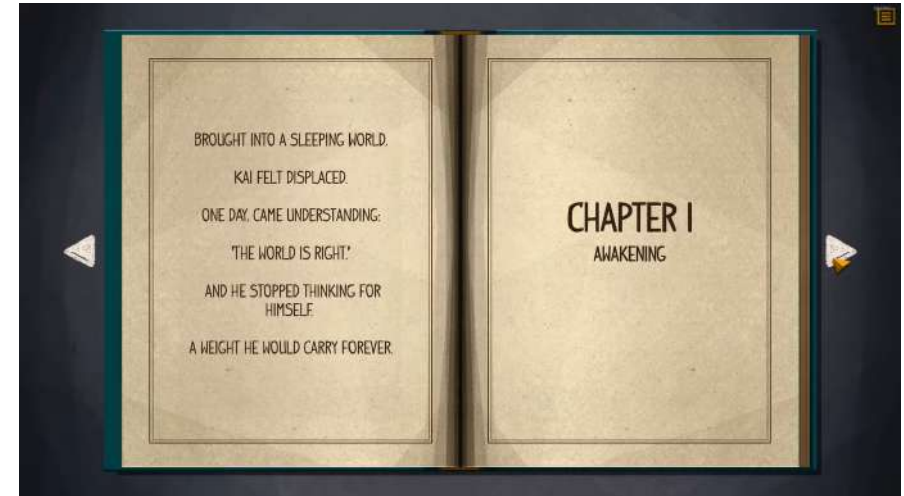


Fonte: Fate of Kai. cap 1. 2021.

Fate of Kai é uma junção entre uma história em quadrinhos e um jogo de quebra-cabeça com mecânicas únicas. Toda vez que um personagem pensar em algo, é uma grande oportunidade para mudar o rumo da narrativa. Os pensamentos que são encontrados durante a história são os melhores aliados na hora de superar os obstáculos que aparecerão. Entre um balão e outro, haverá um post-it com uma ação, o jogador deve colher eles e colocar nos balões corretos para que a história continue. Porém, só se pode carregar 3 post-its, então entre idas e vindas nas páginas, deve-se escolher com prudência qual carregar. Em outros momentos, é possível voltar no passado para alterar a sequência de ações que impactam na linha do tempo. Se o jogador não entregar o Kai com segurança até a conclusão do capítulo, na maioria dos casos, uma tela preta com uma dica sutil é exibida. É sempre possível voltar às páginas, até o início de um capítulo.

A história em quadrinhos mostra Kai e seu caminho por um mundo incrível cheio de magia e monstros com uma sensação medieval/renascentista. Com mais de 160 páginas de conteúdo, o livro conta visualmente uma história única, toda ilustrada com painéis desenhados à mão.

Figura 42 - Começo do capítulo com texto introdutório.



Fonte: *Fate of Kai*. cap 1. 2021.

Figura 43 - Primeira cena com os balões contendo post-it.



Fonte: *Fate of Kai*. cap 1. 2021.

O enredo mostra um jovem que decidiu entregar seu livre arbítrio e experimentar sua vida, e agora está sendo brincado por seu destino. A principal missão é ajudá-lo a quebrar o ciclo e protegê-lo de perder sua individualidade para chegar no castelo. Cada capítulo é um pouco independente, embora também haja uma trama principal entrelaçada neste conto.

Figura 44 - “Tela preta” que é exibida com dica.



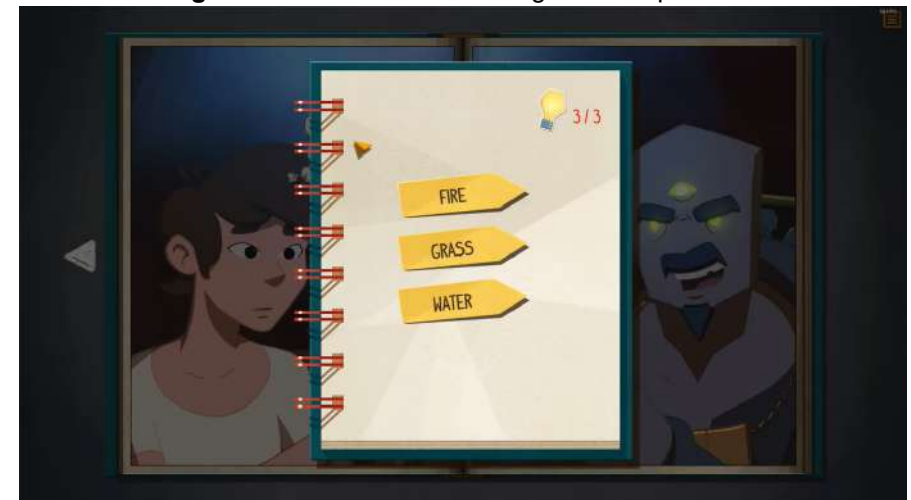
Fonte: *Fate of Kai. cap 1. 2021.*

Figura 45 - Cena do jogo no capítulo 2.



Fonte: *Fate of Kai. cap 2. 2021.*

Figura 46 - Caderno onde Kai guarda os post-its.



Fonte: *Fate of Kai. cap 3. 2021.*

A arte do jogo é agradável, as ilustrações por si só já são muito expressivas e em diversos momentos o cenário e alguns objetos parecem estar em 3D. As únicas animações presentes no jogo são ao pegar os post-its e mudar de página, elas são bem suaves, ao mesmo tempo dão um tom de capricho ao jogo. A trilha sonora é sutil e só corre em segundo plano para criar um ambiente apropriado para as situações, conforme o momento de cada página as músicas vão mudando para dar clima às imagens. Com relação à jogabilidade, tudo é muito intuitivo, percebe-se a intenção de proporcionar uma experiência memorável. Um ponto não favorável que percebe-se é que o tempo de jogo médio para concluir é de poucas horas, e durante a história as rotas alternativas não são tão longas.

2.6. Tabela de análise paramétrica

Com base nos parâmetros estabelecidos anteriormente, foi construído então uma tabela de análise paramétrica sobre os similares a partir da análise feita.

Tabela 2 - Tabela de análise paramétrica.

	<i>To be or not to be</i>	<i>Steve Jackson's Sorcery!</i>	<i>Fate of Kai</i>
Plataforma	Windows	Windows, Android e iOS	Windows, Android e iOS
Formato	Jogo/Livro-jogo	Jogo/Livro-jogo	Livro/Jogo
Estilo	Livro ilustrado interativo-animado	Livro-jogo RPG	HQ interativa em formato de jogo
Ramificações	Sim	Sim	Sim
Animações	Simples	Simples	Simples
Efeitos e trilhas sonoras	Sim	Sim	Sim
Dublagem	Sim	Não	Não
Gênero	Aventura/Drama	Aventura	Aventura
Narrador	Onisciente	Onisciente	Não
Interatividade	Na tela ⁷ / botões	Na tela/ botões	Botões

Fonte: Os autores.

⁷ Interações livres na tela da plataforma, como cliques e arrastes do mouse ou toques e deslizes com o dedo em *smartphones*.

2.7. Proposta de aplicação

Diante a pesquisa feita, a proposta para o produto final é uma História em Quadrinhos Interativa (HQI). Uma história em estilo de livro-jogo, ilustrada por elementos de linguagem das HQs (quadros, sarjetas, onomatopeias, etc) com uma história não linear. O objetivo é ter pontos de decisões que farão a história tomar caminhos diferentes, tendo mais de um final possível. Esses pontos de decisões serão baseados em situações que podem gerar conflito para pessoas autistas, com o intuito de demonstrar possíveis reações para seus comportamentos atípicos.

As interações serão reativas (estímulo-resposta), sendo apresentadas três opções de escolhas já delimitadas pelos autores do trabalho que o leitor pode escolher, sendo um conteúdo manipulável de interação analógico-mecânica, com uma interatividade de transmissão. Essas interações possuem significância já que podem alterar o enredo da história, ou encurtá-la e a frequência de seis momentos em que o leitor tem a possibilidade de fazer uma escolha (podendo ter menos escolhas dependendo do caminho que ele seguir na história).

Apesar de ter como público-alvo jovens autistas, a HQI pretende ser inclusiva, portanto o autismo não será tema da história, gerando interesse para qualquer pessoa que goste do enredo. Porém uma personagem terá comportamentos e sinais de uma pessoa autista de nível 1 (“exigindo apoio”), que é um tipo de autista menos representado na mídia e que é mais invalidado por não seguir esse estereótipo que é disseminado, mostrando principalmente questões relacionadas às dificuldades de interação social.

O foco, então, será dar esse amparo educativo para pessoas com TEA por meio de representações, levando elas a perceberem essas situações da vida real com auxílio da HQI e usar os pontos de decisões como um reflexo para usar na vida, fazendo da sua interação analógico-mecânica (homem-máquina) de exemplo para suas interações sociais (homem-homem). Assim, aprendendo a como reagir diante dessas dificuldades, assim como dar mais informação para a sociedade a respeito do transtorno e mostrar que é possível lidar com as diferenças dos autistas sem excluí-los da sociedade.

3. METODOLOGIA E CRIAÇÃO

Para o projeto utilizamos a metodologia de Motta (2012) descrita em sua dissertação de mestrado “Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos Digitais”, a qual foi proposta pelo mesmo ao analisar metodologias de outros autores, tanto nas áreas de design quanto nas áreas de histórias em quadrinhos. A metodologia é adequada ao projeto no que tange em propor a construção de uma história em quadrinhos digital, que se diverge em alguns aspectos da construção de uma que seja impressa.

O ambiente digital altera e adiciona vários âmbitos a serem analisados no decorrer do projeto. Sendo eles, incorporados dentro dessa metodologia, como: o design de interação, experiência do usuário e usabilidade. A presença desses pontos incorporados à criação de uma história em quadrinhos autoral foi o que fez com que a metodologia de Motta (2012) fosse considerada a mais adequada para o trabalho, contendo alterações para melhor se adaptar ao projeto.

O autor dessa metodologia se baseia nas teorias de Munari (1998) e Lobach (2001) para metodologias, e nos métodos de design de Baxter (2003) e Preece et. al (2005), e nos métodos e teorias de Moore (1998), McCloud (2005) e Franco (2004) para criação de quadrinhos digitais (MOTTA, 2012, p.109). Essa metodologia gerada por ele, é dividida em 4 etapas: informativa, criativa, seleção e descritiva.

3.1. Etapa informativa

Nessa primeira etapa, foi feito um levantamento de dados e informações a respeito do funcionamento e possibilidades, assim como o público que pretendemos atingir, além do que queremos entregar considerando nosso objetivo, nossa proposta e os limites de interações possíveis de serem usadas.

Isso tudo, foi coletado através de pesquisas e análise das ferramentas possíveis e de similares já existentes e utilizando a ferramenta de design "*checklist*" (ferramenta de perguntas para estabelecer parâmetros para o projeto). Essas informações têm como objetivo definir, segundo o autor, “qual

a função da história, qual o público-alvo da história e suas necessidades, qual o suporte tecnológico oferecido e qual os limites da interação que os dispositivos de entrada e saída podem proporcionar ao usuário”.

O processo realizado da "Etapa Informativa" servirá para garimpagem de informações, elementos e possibilidades que poderão contribuir para a criação de uma nova história em quadrinho digital com foco no usuário, com base em tecnologia e que possa se valer de interações possibilitadas pelo suporte tecnológico para criar novas formas de leitura. (MOTTA, 2012, p.124)

3.1.1. Coleta de dados

Durante a coleta de dados, respondemos o *checklist* criado pelo autor para que pudéssemos definir algumas características do projeto e já começarmos a pensar em suas possibilidades, tanto visuais quanto funcionais. A partir dela, definimos alguns requisitos e delimitamos alguns parâmetros.

Tabela 3 - Tabela de requisitos da história em quadrinhos.

Questões	Expectativas
Qual a função da história em quadrinho?	Ludicidade, amparo social.
Qual o público-alvo?	Adolescentes de 12 - 14 anos.
Qual o gênero da história?	Aventura, Investigação criminal.
Qual o estilo visual da história?	Autoral.
Qual o dispositivo a que se destina?	Tablet, Celular.
Qual a tecnologia a ser utilizada?	<i>Figma, App Inventor, Kodular, Scratch.</i>
Como será distribuída?	<i>Google Play Store e App Store.</i>
Existe algum modelo de negócios?	Produto gratuito.

Fonte: Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos Digitais. (MOTTA, 2012, p.114)



3.1.2. Análise do público-alvo

Para a análise do público-alvo propõe-se inicialmente um levantamento geral sobre autores que falam sobre o desenvolvimento humano, para melhor adequar quem serão os alvos principais da HQI levando em conta sua finalidade como reparador social para pessoas autistas.

Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), entre 12 e 18 anos são adolescentes. Esse é o momento de transição entre a infância e a vida adulta, onde se concentra uma série de alterações cerebrais, que levam esse grupo a descobrir sua identidade, definir sua personalidade e ainda reformular os valores adquiridos na infância.

Os estudos realizados pelo pesquisador Jean Piaget são de suma importância para o entendimento e análises das fases de desenvolvimento humano no que tange o aspecto biológico. Segundo Piaget o desenvolvimento da aprendizagem está intimamente ligado a maturação dos aspectos biológicos, onde pode ocorrer nesse processo a autorregulação, ou seja, a adaptação e interação do ser com

um novo ambiente, sendo que parte da observação animal e posteriormente para a humana (PULASKI, 1980).

É pautado que o desenvolvimento da aprendizagem está diretamente ligado aos estímulos que o ambiente oferece e como o organismo se adapta aos mesmos, gerando assim mudanças que acarretam em desenvolvimento e conseqüentemente em aprendizagens, passando por fases de maturação no decorrer da vida.

Piaget (1999) elenca quatro estágios que precedem o desenvolvimento infantil: sensório motor, pré-operacional, operacional concreto e operações formais. O último estágio do desenvolvimento infantil é denominado de operações formais, que acontece a partir dos 12 anos, é onde ocorre o raciocínio hipotético-dedutivo, o qual é responsável pela capacidade de gerar grandes feitos, e de solucionar problemas cotidianos.

O pensamento formal, é portanto, “hipotético-dedutivo”, isto é, capaz de deduzir as conclusões de puras hipóteses e não somente através de uma observação real. Suas conclusões são válidas, mesmo independentemente da realidade de fato, sendo por isto que esta forma de pensamento envolve uma dificuldade e um trabalho mental muito

maiores que o pensamento concreto. (PIAGET, 1999, p. 59)

Se tratando de desenvolvimento cognitivo, segundo Piaget, os adolescentes chegam ao estágio mais elevado das operações mentais, que é o das operações formais, quando são capazes de formular pensamentos abstratos. Podem aprender cálculos, apreciar metáforas, pensam em termos do que poderiam ser, imaginam possibilidades, geram e testam hipóteses (PAPALIA; OLDS; FELDMAN, 2006).

O neurocientista da Universidade de Temple Laurence Steinberg na Conferência “Learning and the Brain”, em Boston, diz que devido ao cérebro adolescente ainda estar em desenvolvimento, sua plasticidade é incrível. É parecido com os primeiros cinco anos de vida, quando o cérebro da criança está crescendo e desenvolvendo novos caminhos e conexões de acordo com as novas experiências.

“O cérebro adolescente é extremamente sensível à experiência”, disse Steinberg. “É como um dispositivo de gravação que está ligado a um nível diferente de sensibilidade.” É por isso que os seres humanos tendem a se lembrar muito melhor dos eventos da adolescência. Isso

significa também que a adolescência pode ser uma janela extremamente importante para fixar certos aprendizados.

Com base no objetivo do projeto e nessa pesquisa realizada, o público-alvo que será o foco para a produção da HQI será adolescentes autistas entre 12 e 14 anos. Isso se dá por ser uma fase da vida de grande interação social, em que eles possuem maior maleabilidade para fixar coisas novas e a aprenderem e entenderem o meio em que estão inseridos.

Adolescentes ainda em fase de aprendizagem e adaptação e criação da própria personalidade, que se interessem por HQ's, meios digitais e jogos e que estejam acostumados com telas e mídias interativas. Pessoas que gostem de leitura e entretenimento e de passar seu tempo livre com histórias de aventura e/ou de investigações e que estejam abertas a uma experiência intrigante.

3.1.3. Limites de interação

Nesta etapa, o autor sugere um momento para que sejam percebidos os limites de interações estabelecidos de acordo com o suporte ao qual a HQ será inserida. Segundo o autor, “saber se um produto é viável de ser desenvolvido em

termos técnicos é ter domínio de capacidades técnicas ou percepção de todo o rol de possibilidades que um aparelho ou linguagem pode oferecer”.

Existem vários dispositivos possíveis com diferentes funcionalidades e *inputs*, que permitem que sejam inseridas diferentes formas de interação dentro da experiência da leitura. A depender do aparelho, das funções aplicáveis e dos dispositivos de entrada ou de resposta do sistema, a HQ vai apresentar diferentes limitações e possibilidades de como ser apresentada ao leitor. Nesse momento, são definidas todas essas possibilidades de acordo com o dispositivo escolhido para o projeto. Para isso, foi respondido outro *checklist* criado e apresentado pelo autor.

Tabela 4 - Tabela de especificações dos limites de interação com um aparelho.

Questões	Expectativas
Quais as especificações técnicas do aparelho ou sistema?	IOs e Android são os mais populares do mercado, com alta qualidade audiovisual e armazenamento de dados.
Quais os dispositivos de entrada de dados?	Telas <i>touch screen</i> dos smartphones.
Quais os dispositivos de saída de dados?	Auto falantes embutidos nos celulares, ou conectados externamente.
Quais as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de entrada?	Cliques, arrastes, zoom, pressionar botões, capturar telas, sensores de movimento.
Quais são as possibilidades de interação baseadas nos dispositivos de saída?	Efeitos sonoros e música situacional, vibração para feedback para toques em botões.
Quais as possibilidades de interação baseadas em dispositivos de comunicação?	Internet, navegadores.

Fonte: Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos Digitais. (MOTTA 2012, p.123)



3.2. Etapa criativa

Nesse momento, todas as informações coletadas até o momento serão unidas ao objetivo do projeto para que seja pensado em alternativas de produto. Serão geradas possibilidades de soluções através da etapa anterior e de todos os processos realizados, cumprindo os requisitos e respeitando as limitações estabelecidas, com o propósito de solucionar o problema. Ou seja, é um momento de geração de alternativas.

Esta é a etapa de criação propriamente dita no processo de design, onde as informações até aqui reunidas, juntamente com as limitações do projeto, são utilizadas para conceber soluções que possam satisfazer os objetivos do projeto. Em geral, utilizam-se técnicas para conseguir a maior quantidade de alternativas possíveis, para que possam ser organizadas, selecionadas e convertidas em soluções. (MOTTA, 2012, p. 125)

Por se tratar de uma história em quadrinho digital, Motta delimitou três elementos a serem criados com o intuito de gerar uma leitura diferente da feita em HQ's impressas, no âmbito formal e de interação. Porém, usaremos apenas os dois primeiros, sendo eles: ideia e enredo multilinear.

3.2.1. Ideia

Para esse primeiro momento, o autor propõe a geração de ideias de enredo através de um *Brainwriting*, que é uma variação do *Brainstorming*. As duas são técnicas usadas para geração rápida de ideias. O *Brainwriting* varia um pouco por ser voltado para a geração de ideias para histórias.

No *Brainwriting* todas as pessoas são estimuladas a terem ideias simultaneamente e escrevê-las individualmente durante cinco minutos. Cada pessoa cede seu papel ao companheiro ao lado que vai acrescentar suas próprias ideias, este processo pode se repetir várias vezes e estimula a equipe pois todos participam de todas as ideias. Após as ideias terem sido geradas, elas são distribuídas para todo grupo em geral através de um quadro, o grupo discute quais as ideias mais adequadas em relação ao problema proposto e elimina as que são mais absurdas ou "fugiram" do tema. (MOTTA, 2012, p.129)

Usamos essa técnica como base, mas a alteramos um pouco considerando nossa realidade. Realizamos ela de forma online, sem tempo delimitado e sem que outra pessoa interferisse nas ideias nesse primeiro momento (caso fosse necessário, alteraríamos para deixar a ideia mais adequada



para o projeto). Com isso, geramos vários *storylines* (resumo de uma história em um parágrafo curto) de forma independente gerando diferentes ideias para o enredo da HQ.

Para gerar esses *storylines*, tomamos como base nosso objetivo principal de ser uma história em quadrinhos educativa que represente características referentes ao autismo em alguma personagem e que o leitor tenha que interagir com elas durante a história. Pré definimos a ambientação como sendo na Era Vitoriana (período em que a Rainha Vitória reinou na Inglaterra) para podermos usar o gênero de “investigação” de forma que melhor alcance o objetivo, levando em conta as tecnologias, o dia a dia e os meios de investigações da época. A partir desses pontos mencionados, foram gerados oito *storylines*:

1. Um assassinato ocorre em Londres, os suspeitos foram reunidos no prédio por um detetive, entre os suspeitos está a protagonista autista, que é uma detetive infiltrada entre os suspeitos para conseguir pistas do verdadeiro culpado ao analisar seus comportamentos e expressões faciais.

2. Uma detetive reúne suspeitos de um assassinato. A protagonista possui um relógio de bolso que permite que ela

viaje no tempo para um checkpoint específico, o que vai ajudá-la caso as coisas deem errado durante interrogações.

3. Filho diferente (fada, elfo, algo físico que tenha que esconder) que sempre se manteve dentro de casa, mas pai morre e filho tem que assumir sua posição na sociedade. Tem que aprender como é a vida socialmente e manter seu segredo.

4. Menina é achada em acidente. Outro personagem (policia) tem que aprender a lidar com ela para saber o que aconteceu e de onde ela veio. A princípio, pensam que cresceu no mato por falta de interação social coerente. Depois descobre que foi deixada pelos pais, nunca foi adotada e foi induzida a causar o acidente.

5. Jovem recusa todos os rapazes que a cortejam. Quer se livrar do fardo de ser mulher e ter que ser esposa. Foge para outra cidade, muda de nome e aparência. Tem que aprender a como ser homem (gestos, olhares, intenções, atitudes) e esconder seu segredo.

6. Durante uma investigação, um personagem parece suspeito com suas ações e seu jeito, o que faz com que a investigação seja focada nele. Descobre que estava apenas escondendo um segredo sobre ele mesmo (fada, elfo, algo

físico que tenha que esconder), mas que passa a ser algo útil na investigação. Passa a ajudá-los e solucionam o caso.

7. Uma menina que é a personagem principal é filha única e sempre morou com seus pais. Ela sempre teve o desejo de desbravar o mundo e viver novas experiências, porém os pais por serem superprotetores privam ela de tudo. Ao completar 15 anos seu desejo é sair e viver isso. Durante um sonho ela se encontra livre para viver novas experiências, porém passa por situações inesperadas.

8. Uma jovem conhece um rapaz de classe social diferente e os dois se apaixonam e planejam viver uma vida juntos. Porém o relacionamento não é aprovado por muitos na família, pelas diferenças dos dois. No dia do casamento deles o noivo é encontrado morto antes da cerimônia, após um tempo a jovem ao saber, decide investigar os membros da família para saber quem foi capaz de assassinar o rapaz.

Dentre os enredos gerados, foram escolhidos dois que atenderiam melhor nosso objetivo e seria mais eficiente para cumprir a proposta social abordada no trabalho, além de gerar entretenimento e ludicidade ao leitor. Os dois enredos escolhidos foram os dos *storylines* 4 e 6. Porém, para

definirmos apenas uma, consideramos como seria a sua aplicação dentro da linguagem dos quadrinhos e qual se encaixaria melhor no traço de desenho que seria usado no trabalho. Com isso, definimos o *storyline* 4 como enredo para ser contado na nossa HQ, colocando traços autistas na menina achada no acidente e fazendo com que o leitor interaja com ela nos momentos em que ela os demonstra.

3.2.2. Enredo multilinear

Para o desenvolvimento do enredo, pegamos como base o *storyline* escolhido na etapa anterior e destrinchamos melhor a história. Demos motivação, situação e construímos melhor o cenário em que estaria ocorrendo (figura 47). Definimos melhor os personagens e pontos que já estavam consolidados de como ocorreria a história, e a partir disso, fomos definindo por completo o que aconteceria, separando a história em atos (figura 48). Definimos como os momentos de interação (escolha do leitor) seriam inseridos e como iriam interferir na história (figura 49).

As características que a garota irá apresentar foram escolhidas com foco nas dificuldades de interação social dos

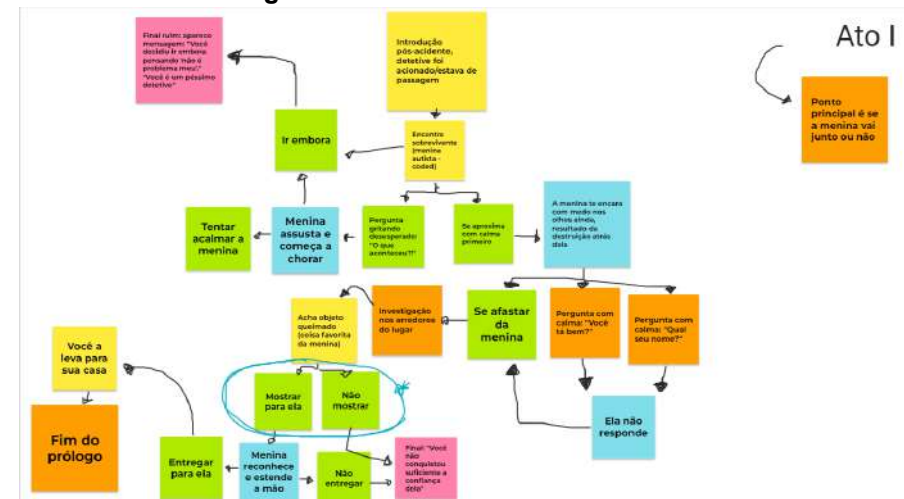
autistas, sendo as escolhidas: dificuldade de entender metáforas, de ler expressões faciais, ter hiperfoco, ter um objeto pacificador, ser grossa sem querer, e ter apego por rotina (todas essas características foram selecionadas com base na nossa pesquisa sobre o transtorno). A característica de “dificuldade de entender a intenção dos outros” foi descartada durante a etapa seguinte ao considerarmos o tempo disponível para a criação de mais uma ramificação na história. Todo esse processo foi feito com a ajuda da ferramenta *Jamboard* da *Google* com inserção de *post-its* e mapas mentais para essa construção das ideias do enredo (esse processo pode ser visto por completo no Apêndice A) e serviu para visualizarmos a ideia da história e como ela ocorreria para em seguida ser feito um roteiro escrito efetivamente contando os acontecimentos da história.

Figura 47 - Construção do enredo.



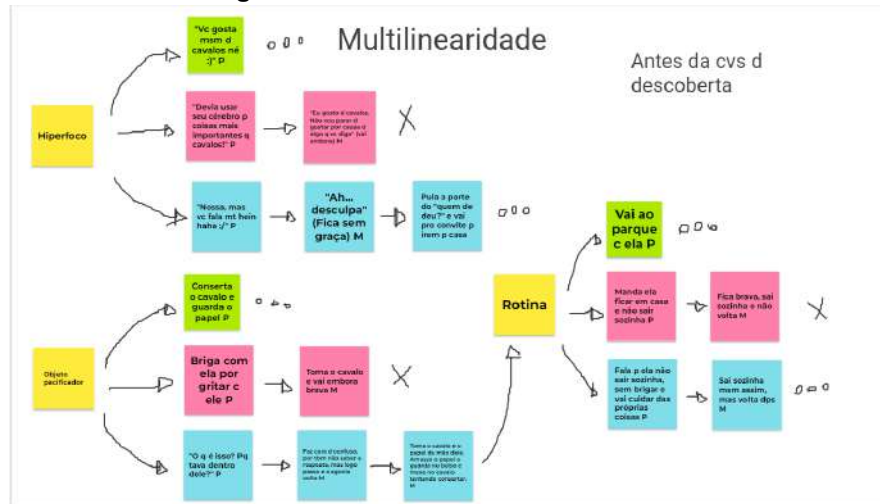
Fonte: Os autores.

Figura 48 - Primeira ideia de um ato.



Fonte: Os autores.

Figura 49 - Fluxo multilinear da história.



Fonte: Os autores.

Levando em conta o foco do projeto, foi definido que a multilinearidade se daria em momentos em que a personagem demonstra características de autista, e que a partir da reação que o leitor dá ao personagem, a história poderá seguir três caminhos diferentes. O caminho considerado “certo”, levará o policial (personagem que estará sob controle do leitor e que estará conhecendo e lidando com a garota) a ser gentil e respeitar ela, e com isso ela acaba dando uma dica sobre o caso durante a conversa. O caminho “errado”, fará o policial ser rude ou grosso com ela, fazendo

com que ela se feche e se recuse a ajudar o policial, acabando a história nesse momento. Por fim, o caminho “meio certo”, fará com que ela se sinta incomodada, mas não o suficiente para abandoná-lo, porém ele seguirá a história sem a dica que ela daria nesse momento.

As escolhas foram separadas em dois momentos (enquanto ele a conhece e enquanto ele conversa com ela em busca de mais respostas) para que pudesse facilitar a continuação da história sem ter uma infinidade de variáveis a serem alteradas no restante da HQ, devido ao limite de tempo do projeto. O leitor só consegue passar para a segunda parte se tiver respondido as escolhas da primeira pelo caminho “certo”. Caso responda qualquer uma das escolhas com alguma das outras opções, não conseguirá seguir para a conversa, já que não possui as dicas para começá-la. As escolhas feitas durante essa conversa definirão qual será o final definitivo da história. Toda essa estruturação no *Jamboard* e definição da história foram transformadas em roteiro escrito para guiar a ilustração da HQ, que pode ser lido por completo no Apêndice B.

3.3. Etapa descritiva

Após toda a idealização de como pretende-se fazer a história em quadrinho digital, começamos a efetivamente produzi-la. Para isso, nessa etapa descrevemos de forma sintetizada todas as etapas anteriores, gerando o documento de design, que irá guiar toda a produção. Em seguida, passamos para a criação de fato da HQ, pensando nos personagens, estética, funcionamento, botões e telas.

3.3.1. Documento de design

O documento de design é descrito pelo autor como “um documento que descreve as características do projeto”. Tem como finalidade, expor para os demais participantes do projeto as delimitações do que será feito, além de poder ser usado para explicar aos investidores sobre o que será o produto. Esse documento é a base para a produção, mas sem ser limitante ou definitivo, sendo apenas um documento inicial. Considerando o objeto como sendo uma história em quadrinho digital, o autor propõe uma tabela que informa sobre a história, os dispositivos e as interações. Resume

todas as etapas anteriores e define exatamente o que será feito.

Tabela 5 - Documento de design de história em quadrinhos digital.

DESCOBRINDO FAÍSCAS			
Ideia: Criar uma história em que um personagem tenha características de uma pessoa autista e que o leitor tenha que interagir com ela nesses momentos.			
Enredo: Menina é achada em acidente. Outro personagem (policial) tem que aprender a lidar com ela para saber o que aconteceu e de onde ela veio. A princípio, pensam que cresceu no mato por falta de interação social coerente. Depois descobre que foi deixada pelos pais, nunca foi adotada e foi induzida a causar o acidente.			
Gênero	Dispositivo	Tecnologia	Distribuição
Aventura, Investigação criminal.	Tablet, Celular.	<i>Kodular.</i>	<i>Google Play Store e App Store.</i>
Descrição do público-alvo: O público-alvo que será o foco para a produção da HQI será adolescentes autistas entre 12 e 14 anos, que se interessem por HQ's e meios digitais e jogos e que estejam acostumados com telas e mídias interativas. Pessoas que gostem de leitura e entretenimento e de passar seu tempo livre com histórias de aventura e/ou de investigações e que estejam abertas a uma experiência intrigante.			

Interações do usuário: O usuário irá passar os quadros clicando na tela (na parte esquerda para voltar e na parte direita para avançar) sem ícones ou botões. Nos momentos de escolhas ou de final antecipado da história, ele poderá clicar em botões para escolher como seguir.

Modelo de negócios: Não tem, será gratuita.

Diagramação: Serão dispostos apenas um quadrinho por vez que ocupará a tela e em formato retangular na horizontal.

Balões e onomatopéias: Serão feitas organicamente, se enquadrando ao estilo do desenho e à composição da imagem.

Animação: Não terá animações além das geradas na passagem de um quadro para o outro. Todas as imagens e balões serão estáticos.

Narrativa multilinear: Em momentos da história, serão dadas três opções para que o leitor escolha como quer que o personagem reaja naquele momento, tendo significância para o seguimento da história. Caso a escolha cause o fim da história, o leitor terá a opção de voltar para o começo, ou escolher novamente ou acabar a leitura.

Fonte: Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadros Digitais. (MOTTA 2012, p.140-141)

3.4. Protótipos

A criação de protótipos é essencial para visualizar concretamente a ideia do produto, permitindo discutir e entender mais sobre ela e perceber mudanças que poderiam ser feitas ou limitações que ainda não haviam sido pensadas, esclarecer funcionamentos, entre outras coisas. É nesse momento em que a ideia é testada e vista com mais clareza em um objeto mais físico do que imaginário.

No contexto do design para o ambiente digital, segundo PREECE et. al (2005), um protótipo pode ser qualquer coisa que os envolvidos no projeto possam interagir imaginando como ele poderá ser em um ambiente real, desde storyboards de papel a uma parte complexa de software ou um vídeo de demonstração. (MOTTA, 2012, p.141)

Os protótipos são divididos pelo autor em: protótipos de baixa-fidelidade e de alta-fidelidade.



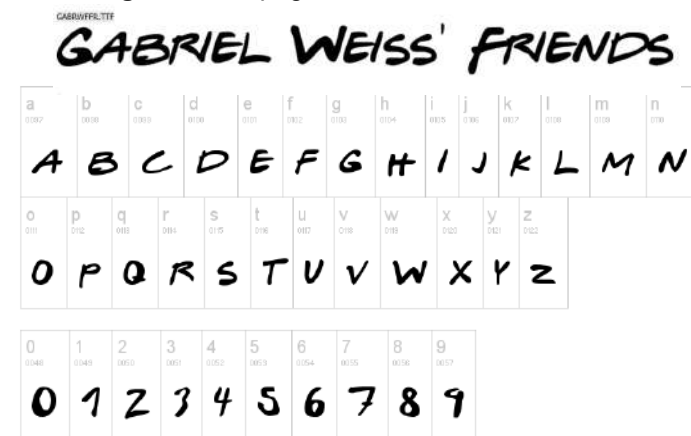
3.4.1. Baixa-fidelidade

Para o autor, os protótipos de baixa-fidelidade são simples, rápidos de fazer e são úteis, principalmente, pela facilidade em se fazer alteração, que é muito comum nos primeiros estágios do projeto. Exemplos de protótipo de baixa-fidelidade são os esboços e os *storyboards*. Os esboços são desenhos simples e esquemáticos, com sinalização em forma de texto ou símbolos que auxiliam no desenvolvimento do projeto. Já os *storyboards* são desenhos que mostram a interface ou a interação do usuário, esboçando as telas e como o produto vai funcionar.

Como na fase do roteiro já foi feito o fluxo da história de acordo com as escolhas do usuário (ou seja, os fluxos de interação do usuário e como o produto vai funcionar), nessa fase do projeto foram feitos os esboços dos personagens e dos quadrinhos (as demais telas não foram feitas nesse momento, sendo apresentadas apenas no protótipo de alta-fidelidade) para a criação de um protótipo de baixa-fidelidade, visualizando como a história ficaria esteticamente.

A fonte usada em todo o projeto da HQI para a aplicação em falas, textos e demais partes do aplicativo (no protótipo de alta-fidelidade) foi a “Gabriel Weiss' Friends”. A fonte foi escolhida por trazer um aspecto mais despojado e um traço solto, que remete a uma letra manuscrita, porém sem a delicadeza das fontes caligráficas. Essa fonte dialoga bem com o traço do artista que é igualmente despojado e combina com o protagonista da história que carrega seriedade, porém desleixo. Essa fonte é sem serifa no estilo *script* (simula a escrita à mão), que não seguem um padrão de espessura ou linha de base e sem variação de forma nas letras de caixa baixa ou alta, apenas de tamanho.

Figura 50 - Tipografia Gabriel Weiss' Friends.



Fonte: Os autores.

3.4.1.1 Personagens

Considerando as descrições, as idades das personagens, o ambiente em que elas estão, suas profissões e classes sociais estabelecidas anteriormente, foram desenvolvidos esboços e *concepts* das três personagens da história, assim como suas relações de altura. Tudo isso já mostrando o traço do artista e mostrando a estética preto e branco que será usada em todo projeto.

Para a Susie, a personagem que simboliza o TEA, foram usadas formas bagunçadas e arredondadas para transmitir que a personagem é amigável. O design da Becky, a vilã, foi considerado o uso de formas mais pontudas, para transmitir perigo, sendo essa a personagem que manipula a criança. Já para o William, o protagonista, foi usada formas mais quadradas, de forma a transmitir força e segurança por ser a figura protetora, e com as roupas inspiradas nas roupas usadas por policiais na era vitoriana.

Figura 51 - Esboço garota.



Fonte: Os autores.

Figura 52 - Esboço vilã.



Fonte: Os autores.

Figura 53 - Esboço policial.



Fonte: Os autores.

Figura 54 - Concept garota.



Fonte: Os autores.

Figura 55 - Concept vilã.



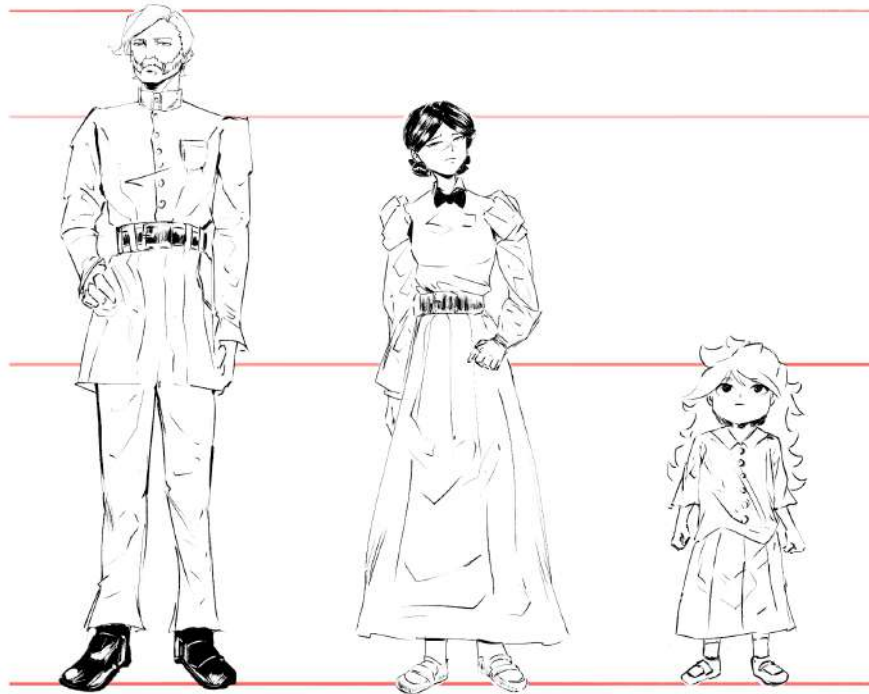
Fonte: Os autores.

Figura 56 - Concept policial.



Fonte: Os autores.

Figura 57 - Personagens lado a lado.



Fonte: Os autores.

3.4.1.2 Quadrinhos

Levando em consideração os dispositivos usados para a leitura do quadrinho, foram feitos quadrinhos horizontais e retangulares com dimensões de 4890 px x 2750 px e resolução de 300 dpi para que permitisse maior visibilidade dos quadros e imagens e maior facilidade de corte na história, para os momentos de escolhas do leitor. A figura 58 ilustra a área de desenho, aplicada para todos os quadros.

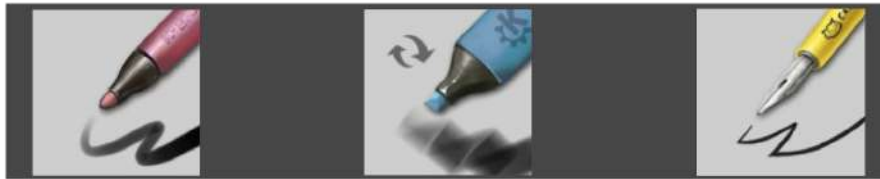
Figura 58 - Área para desenho.



Fonte: Os autores.

No processo de desenhar a HQ, foram usados uma mesa de desenho *Huion Inspiroy H640P*, no *software* gratuito *Krita*, usando majoritariamente três pincéis diferentes, com cores diferentes de acordo com sua utilidade. Na figura 58 temos a *thumbnail* de cada ferramenta, da esquerda para a direita: pincel para os rascunhos, pincel para os meios tons de cinza, e por fim o pincel para *lineart*.

Figura 59 - Pincéis usados.



Fonte: Os autores.

Para a construção das cenas, foi usado um painel semântico com poses, elementos do quadro, cenário e o roteiro. Todos esses elementos foram guiando os desenhos, para se manter proporcionais e reais, e auxiliando a manter a estética da ambientação e dos personagens.

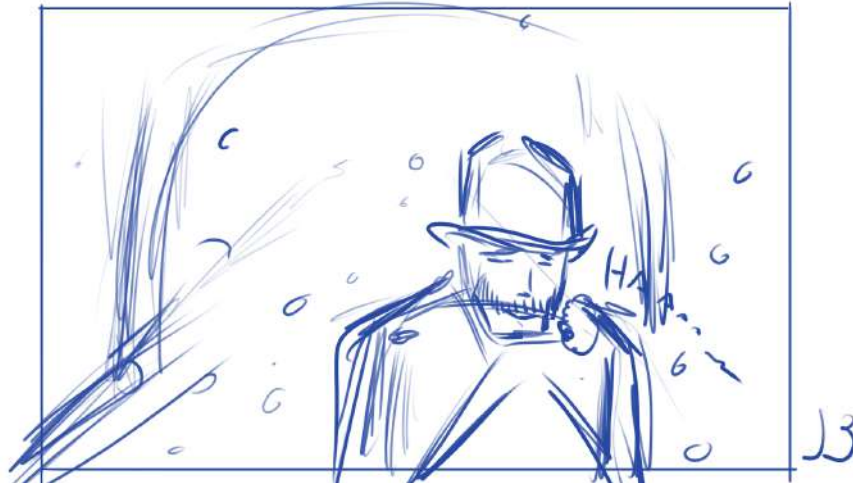
Figura 60 - Painel de desenho.



Fonte: Os autores.

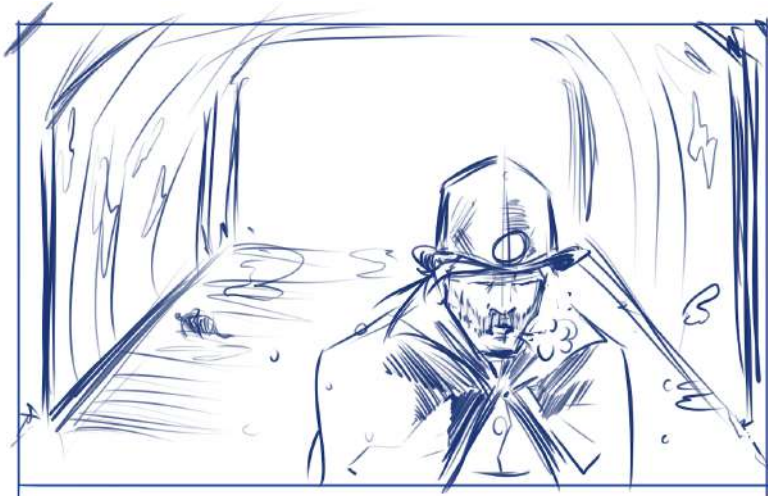
Os esboços são feitos em azul para não passar a ideia de produto finalizado, de forma a 'enganar' o cérebro a não tentar fazer traços perfeitos, garantindo então maior fluidez. Ao finalizar a etapa de esboçar um número alto de páginas, começava então o processo de *lineart*, processo de desenhar por cima do esboço, com o traço de forma definitivos, com a cor preta. Após a *lineart*, é feita uma camada em estilo *multiply*, para serem feitas as tonalidades de cinza dos quadros. Para finalizar é feita outra camada para colocar os desenhos dos balões e as falas.

Figura 61 - *Thumbnail* do quadro.



Fonte: Os autores.

Figura 62 - *Esboço* do quadro.



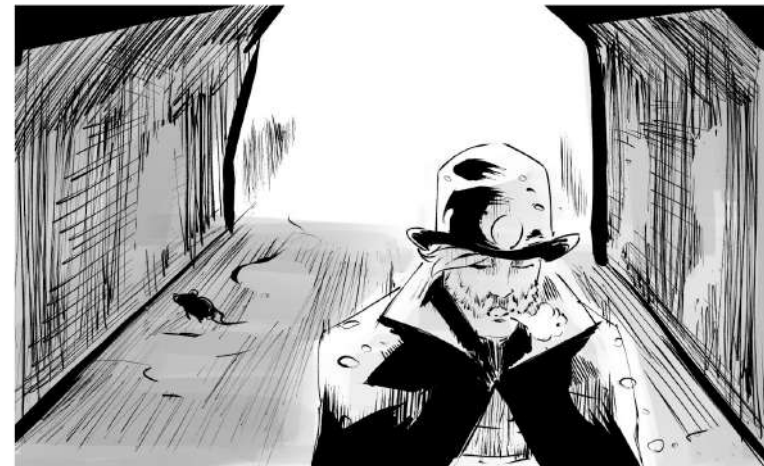
Fonte: Os autores.

Figura 63 - *Lineart* do quadro.



Fonte: Os autores.

Figura 64 - *Sombreamento*.



Fonte: Os autores.

Figura 65 - Com balões.



Fonte: Os autores.

Figura 66 - Com texto.



Fonte: Os autores.

Todos os quadrinhos finalizados estão disponíveis no Apêndice C.

3.4.2. Alta-fidelidade

O protótipo de alta fidelidade demonstra e usa as tecnologias e os materiais que se pretende usar no projeto final. Esse protótipo tende a parecer com seu produto final simulando seus materiais, funcionamento e estética, mostrando suas características funcionais e de interação. É o momento em que se analisa efetivamente a viabilidade do projeto e se pode ser efetivado.

Para a construção desse protótipo de alta-fidelidade, utilizamos o software *Kodular* para programar o aplicativo de suporte da HQI e suas interações.

3.4.2.1 O Kodular

Criado como uma evolução da plataforma Makeroid, o *Kodular* é um serviço gratuito onde aplicativos podem ser criados arrastando os componentes pela tela e montando o layout do *frontend* usando a aba Designer.

O *Kodular* permite a construção de aplicativos mobile sem o uso de conhecimentos em linguagens de programação. De acordo com *Kodular* (2023):

Kodular foi criado para fornecer um pacote acessível para que todos possam aprender e, posteriormente, criar aplicativos profissionalmente. O *Kodular Creator* oferece uma das ferramentas mais completas da Internet para criar aplicativos sem codificação. Todos devem ser capazes de transformar suas ideias em realidade, independentemente de sua renda.

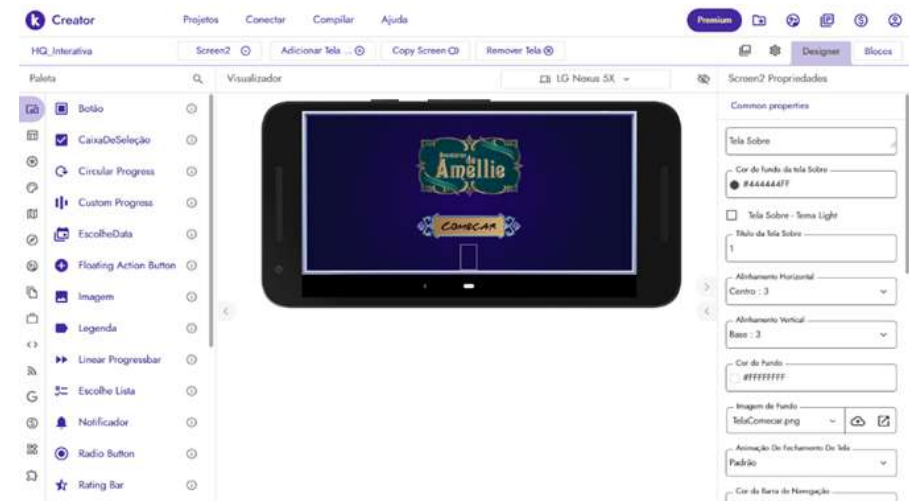
Figura 67 - Interface da ferramenta *Kodular*.



Fonte: Os autores.

A operação do *Kodular* é simplificada, pois para criar aplicativos basta apenas arrastar componentes que são os elementos visuais básicos de qualquer aplicativo, fazendo isso a partir de uma tela em branco. A ferramenta disponibiliza somente a possibilidade de desenvolver aplicações para dispositivos android, seu diferencial está na grande quantidade de campos disponíveis para uso.

Figura 68 - Exemplo de desenvolvimento em *Kodular*.

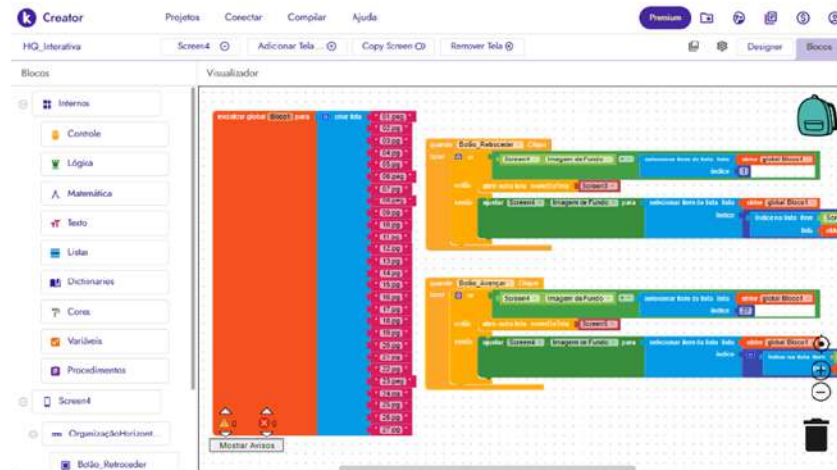


Fonte: Os autores

A criação das funções que irão realizar todas as operações do aplicativo é feita na aba “Blocos” utilizando

blocos que representam funções ou lógicas de programação e assim vai se construindo o backend em uma dinâmica de montagem.

Figura 69 - Tela mostrada na aba Blocks do *Kodular*.



Fonte: Os autores.

A escolha pelo uso da aplicação *Kodular* se deu pela inovação com relação ao desenvolvimento, por ser uma ferramenta completa onde é possível construir várias ideias de desenvolvimento de uma maneira mais didática e interativa de forma gratuita, e pela facilidade e praticidade que temos visando que a mesma se apresenta de forma online,

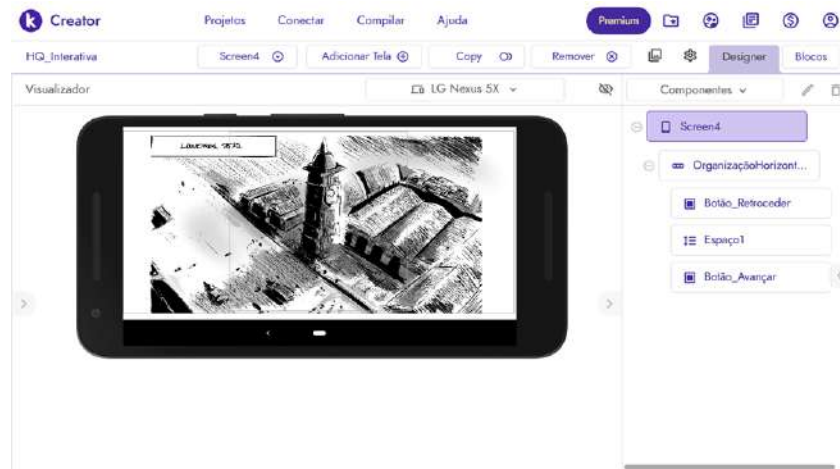
ofertando a possibilidade de desenvolvimento em qualquer lugar somente conectado à internet.

3.4.2.2 Desenvolvimento do protótipo

Para a prototipação do App utilizamos uma interface mais simples e amigável visando que a aplicação irá atender o público adolescente. Todos os arquivos utilizados no app, incluindo imagens, fontes, e outros elementos, são carregados na ferramenta e assim ficam disponíveis em armazenamento da própria plataforma. Foram construídas diversas telas que demonstram as funcionalidades da aplicação, como a tela de carregamento, a tela inicial, tela de instruções, além das telas dos quadrinhos, telas das escolhas da história e telas de finais.

Como exemplo temos a tela de navegação da história (figura 70), que é constituída pelo desenho do quadrinho como tela de fundo da screen, e a existência de 2 botões invisíveis localizados nas laterais direita e esquerda, para execução da navegação dos quadrinhos, que é de avançar ou voltar. Por meio de programação de blocos permitiu criar um protótipo bastante agradável ao usuário.

Figura 70 - Tela da HQI construída no *Kodular*.



Fonte: Os autores.

Além da tela dos quadrinhos, foram criadas as demais telas a serem usadas no protótipo, como a capa, que é a tela inicial do aplicativo, onde também aparecerá o carregamento (figura 71). Também a tela de suporte para textos, onde serão colocadas as instruções e texto iniciais, como os textos de encerramentos da história (figura 72), com esta tendo variações para os finais definitivos (onde é de fato o final da história) a depender da escolha se adaptando ao resultado alcançado na história. E por fim, a tela de escolhas, em que possui o personagem principal, para indicar que o leitor estará

escolhendo por ele, e os três botões com uma frase cada falando o que seria a opção (figura 73). Para esse momento de escolha, também foi criado um ícone para sinalizar no quadrinho que a próxima tela será um momento de decisão, para que a pessoa se “prepare” para decidir (figura 74).

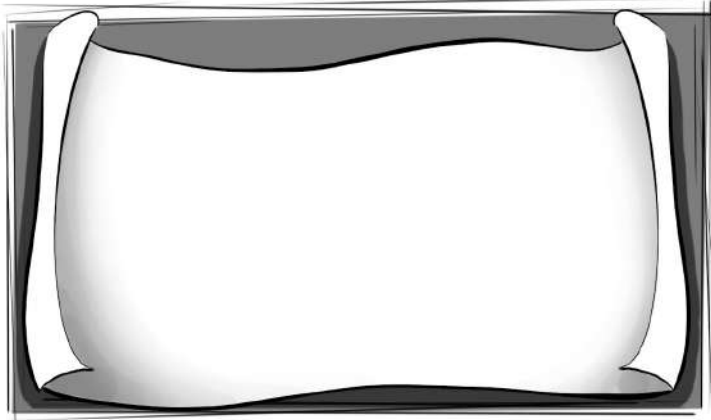
Todas essas telas, botões, ícones e elementos usados na construção deles foram baseados na estética dos desenhos usados nos quadrinhos e de elementos mostrados na história (como a fumaça e o papel encontrado dentro do cavalo da menina).

Figura 71 - Capa.



Fonte: Os autores.

Figura 72 - Tela suporte para texto.



Fonte: Os autores.

Figura 73 - Tela de escolha.



Fonte: Os autores.

Figura 74 - Ícone.



Fonte: Os autores.

4. CONCLUSÃO

O Transtorno do Espectro Autista é um transtorno do neurodesenvolvimento em que os indivíduos têm suas habilidades sociais e sensoriais afetadas, expressadas através do desenvolvimento atípico. Apesar de atualmente ser um assunto com maior visibilidade do que tinha há uma ou duas décadas atrás, o conhecimento que a sociedade tem sobre o assunto é muito escasso e estereotipado.

Por mais que as mídias de entretenimento tenham abordado esse tema e apresentado personagens autistas, suas representações são em sua maioria estereotipadas e não representam o espectro que abrange essas pessoas. Essas representações deixam de ser um ato de visibilidade e um meio de divulgar o tema e passa a ser uma forma de reforçar esse imaginário já instaurado na sociedade e limitado acerca do transtorno, dificultando ainda mais que os neurotípicos entendam e acolham a diversidade que existe dentro dele.

Essa falta de conhecimento sobre o TEA faz com que as famílias e os indivíduos dentro dessa realidade se sintam

desamparados. As famílias não sabem como lidar com essas pessoas com desenvolvimento atípico por não ter tido informação sobre, assim como o resto da sociedade, mas elas passam a ter que aprender a lidar e a tentar deixar o mundo mais acessível possível para seu parente autista.

Pensando nessa realidade, buscamos entender ainda mais sobre as dificuldades que eles enfrentam para criar um objeto de design que facilite a inserção dessas pessoas na sociedade. Para isso, o objeto deveria ser focado nas dificuldades na área de interação social que autistas apresentam e fazer com que os neurotípicos vissem a forma como uma pessoa autista pode agir e como é possível reagir de forma agradável diante desses comportamentos atípicos, fazendo com que fiquem mais abertos para integrá-los socialmente. Assim como, deve fazer com que os autistas vejam a variedade de opções de reações aos seus comportamentos, e assim, entenderem que o mundo pode ter dificuldade de lidar com a diversidade humana e usarem da interação analógico-mecânica com o quadrinho como exemplo para as interações sociais do dia a dia.

Considerando nosso objetivo, pesquisamos sobre a linguagem dos quadrinhos impressos e digitais e as

possibilidades de aplicação de um enredo multilinear e de interações que uma HQtrônica pode proporcionar para um projeto, e concluímos que seria um objeto de design adequado para a nossa proposta, já que pretendíamos ensinar prezando a diversão dos jovens. Além de ser uma forma em que cabe uma representação de um personagem autista dentro do espectro, a HQtrônica é um produto que jovens são envolvidos, o que permitiria um bom alcance do objetivo proposto, facilitando que ocorra a melhora sugerida na ideiação do produto.

A partir disso, usamos a metodologia de Motta (2012) que tem como foco uma metodologia para quadrinhos digitais que considera interação e enredo multilinear para produzir a HQ. Toda a história, ilustração e programação do protótipo de alta-fidelidade foram feitas pelos autores deste projeto. A HQ conta a história de uma garota que é encontrada em um incêndio por um policial que estava perto, que acaba cuidando dela. Durante a criação da relação dos dois, a menina demonstra as suas características de uma pessoa autista e o policial tem que lidar com elas da melhor forma possível para que consiga descobrir o que de fato aconteceu

no incêndio. Nesses momentos é que o leitor terá a possibilidade de escolher como reagir às ações da garota.

É notável a importância do tema dentro da área do design gráfico, visto que os designers devem pensar em projetos que sejam acessíveis a todos, considerando também a neurodiversidade. Além de dar visibilidade ao tema, permite que pessoas da área vejam o design não apenas como uma produção estética ou funcional, mas também social.

O design tem um grande poder na sociedade visto que está presente em praticamente tudo à nossa volta. Considerar ele como uma ferramenta capaz de mudar o mundo para melhor é o que faz com que nosso trabalho se torne ainda mais significativo para as pessoas. Por mais que HQ's impressas e digitais já tenham sido tema de trabalhos ou foco de pesquisas, assim como a HQ já foi usada com o objetivo de ajudar crianças autistas (como o quadrinho *Face Value* mencionado na pesquisa), a abordagem social trabalhada neste projeto é essencial para que se tornasse pertinente para outras áreas que envolvem o TEA, como a psicologia ou a pedagogia.

Como designers, o projeto realizado foi fundamental para nos permitir desafiar nossos limites, nos aprofundar e

conhecer mais sobre universo e produção das HQ's, além de nos apresentar as infinitas possibilidades, tanto de histórias, quanto de suportes ou de interações que o meio digital nos proporciona. Sabemos que o ambiente digital ainda permite uma infinidade de ferramentas que não foram usadas ou estudadas durante a pesquisa e que a cada dia os avanços tecnológicos vêm ampliando ainda mais o número de possibilidades e mudando nossa forma de leitura. Ainda assim, os quadrinhos digitais não são superiores aos impressos e esperamos que não causem a extinção deles, pois se tratam de experiências de leituras diferentes extremamente ricas e igualmente importantes.

A partir do resultado da pesquisa, concluímos que de fato o design pode ser usado para facilitar a inclusão de pessoas autistas. Portanto, efetivamente o design pode ajudar essas pessoas através de seus instrumentos e produtos, divulgando sobre e desmistificando os conceitos que as pessoas adquiriram sobre o tema, isso tudo de forma divertida e espontânea. A falta de conhecimento acerca do transtorno é o principal dificultador para a inclusão de autistas e espalhar esse conhecimento é algo que o designer pode fazer por meio de inúmeros artifícios do design como o criado neste trabalho.

Porém, por não termos tido a oportunidade de testar o produto com nosso público alvo ou ter auxílio de um psicólogo ou profissional especialista em autismo, não temos como afirmar que de fato o nosso produto terá o resultado esperado ou conseguirá atender o objetivo principal dele. Contudo, considerando apenas como fruto de estudo e pesquisa sobre a possibilidade de realmente ser produzido algo que faça o que nos propusemos a fazer, o projeto atingiu todos os objetivos e foi concluído de forma que superou as nossas expectativas. Foi um desafio para todo o grupo, porém realizamos tudo o que queríamos e que nos comprometemos a fazer.

Considerando o protótipo final de alta-fidelidade, o produto poderia facilmente ser aplicado e colocado em circulação após alguns ajustes de programação. O projeto tem grande potencial para se tornar uma produção maior e ser um passo inicial para produções voltadas para o mesmo objetivo. O design possui muita riqueza em sua aplicação, inclusive para o âmbito social, e merece ser usado mais para esse propósito.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA FRANCE-PRESSE. **Correio Braziliense**. Hans Asperger, médico que deu nome à síndrome, cooperou com nazistas. [S.l.]. Correio Braziliense, 2018. Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/mundo/2018/04/19/interna_mundo,674780/medico-que-deu-nome-a-famos-a-sindrome-cooperou-ativamente-com-os-nazis.shtml. Acesso em: 05 jul. 2022.

APA - AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5**. Tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento; Paulo Henrique Machado; Regina Machado Garcez; Régis Pizzato; Sandra Maria Mallmann da Rosa. 5. ed. Porto Alegre: Artmed Editora Ltda., 2014. Título original: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition. ISBN: 9788582710890.

ARRUDA, Amanda Rigitano Ferraz de. Artemídia preferente: fenômeno jogar & ler nas histórias em quadrinhos interativas (HQI) com os games de RPG. 2012. 66 f. Trabalho de Conclusão de Curso (bacharelado - Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2012.

Autismo e Realidade. **O que é o Autismo?**. Disponível em: <https://autismoerealidade.org.br/o-que-e-o-autismo/>. Acesso em: 10 fev. 2022.

Autismo e Realidade. **O que é a escala M-CHAT?**. Disponível em:

<https://autismoerealidade.org.br/2019/05/08/o-que-e-a-escala-m-chat/>. Acesso em: 06 jul. 2022.

Autismo e Realidade. **O que são os testes de autismo?**.

Disponível em:

<https://autismoerealidade.org.br/2019/11/13/o-que-sao-os-testes-de-autismo/>. Acesso em: 06 jul. 2022.

Autismo e Realidade. **Stephen Shore: da ameaça de internação a referência em educação inclusiva**. Disponível em:

<https://autismoerealidade.org.br/2020/05/13/stephen-shore-da-ameaca-de-internacao-a-referencia-em-educacao-inclusiva/>. Acesso em: 07 jul. 2022.

Bai D, Yip BHK, Windham GC, et al. Association of Genetic and Environmental Factors With Autism in a 5-Country Cohort. *JAMA Psychiatry*. 2019;76(10):1035–1043. doi:10.1001/jamapsychiatry.2019.1411. Disponível em: <https://jamanetwork.com/journals/jamapsychiatry/fullarticle/2737582>. Acesso em: 19 jul. 2022.

BRASIL. Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. Lei n. 12.764, de 27 de dezembro de 2012. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/12764.htm. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL, 2015, Lei n. 13.146, de 6 de jul. de 2015. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência. Disponível em:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL. Ministério da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos. Lei nº 8.069, 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial da União. ano 1990. Disponível em: <https://cutt.ly/yECVBmB>. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL. Estatuto do Idoso. Lei nº 10.741 de 1 de outubro de 2003. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/2003/L10.741.htm. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL. Lei nº 8.742, de 07 de dezembro de 1993. Dispõe sobre a organização da assistência social e dá outras providências. Diário Oficial da União, Poder Executivo, Brasília, DF, 07 dez. 1993. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8742.htm. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL. Lei nº 13.977, de 8 de janeiro de 2020. Altera a Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012 (Lei Berenice Piana), e a Lei nº 9.265, de 12 de fevereiro de 1996, para instituir a Carteira de Identificação da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista (Ciptea), e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/lei/L13977.htm. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL. Presidência da República. Lei 7.853 de 24 de outubro de 1989. Dispõe sobre o apoio às pessoas portadoras de deficiência, sua integração social, sobre a Coordenadoria Nacional para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência (CORDE), institui a tutela jurisdicional de interesses coletivos ou difusos dessas pessoas, disciplina a atuação do Ministério Público, define crimes e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l7853.htm. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL. Lei nº 8.899, de 29 de junho de 1994. Concede passe às pessoas portadoras de deficiência no sistema de transporte coletivo interestadual. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8899.htm. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL. Lei nº 10.048, de 08 de Novembro de 2000. Dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e dá outras providências. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil], Brasília. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l10048.htm. Acesso em: 02 ago. 2022.

BRASIL. Lei nº 13.370/16, de 12 de dezembro de 2016. Altera o § 3º do art. 98 da Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990, para estender o direito a horário especial ao servidor público federal que tenha cônjuge, filho ou dependente com deficiência de qualquer natureza e para revogar a exigência de compensação de horário. Diário Oficial da União. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2016/lei/l13370.htm. Acesso em: 02 ago. 2022.

CAMINHA, V. L. P. D. S. et al. **Autismo: Vivências e caminhos**. São Paulo: Edgard Blucher Ltda., 2016. 138 p. ISBN: 9788580391329. Disponível em: <https://openaccess.blucher.com.br/article-list/autismo-292/list#undefined>. Acesso em: 06 jul. 2022.

CARVALHO, Juliana. Guia Geek: Diferença entre mangás, manhwas, manhuas, webtoons e webcomics. In: Lab Dicas Jornalismo. **Lab Dicas Jornalismo**. [S.l.]. 6 ago. 2022. Disponível em: <https://labdicasjornalismo.com/noticia/11731/guia-geek-diferenca-entre-mangas-manhwas-manhuas-webtoons-e-webcomics>. Acesso em: 09 ago. 2022.

CAVALCANTE, F. G. **Pessoas muito especiais: a construção social do portador de deficiência e reinvenção da família**. 2002. 393 f. Tese (Doutorado em Saúde Pública)-Escola Nacional de Saúde Pública Sergio Arouca, Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2002.

COLLINS, Elle. *Where no comic had gone before: Celebrating Jean-Claude Forest and 'Barbarella'*. In: Townsquare Media, Inc.. **Comics Alliance**. [S.l.]. 12 set. 2016. Disponível em: <https://comicsalliance.com/tribute-barbarella-jean-claude-forest/>. Acesso em: 08 ago. 2022.

Conselho Nacional de Saúde. **2 de abril: Dia Mundial de Conscientização do Autismo**. Brasília, 01 abril 2011. Disponível em: http://conselho.saude.gov.br/ultimas_noticias/2011/01_abr_autismo.html. Acesso em: 26 jun. 2022.

COSTA, F. Autismo: o que é, sintomas, causas e tratamento. In: Tatiana Zanin Unipessoal, Lda. **Tua Saúde**. Online, maio 2022. Disponível em: <https://www.tuasaude.com/autismo-infantil/>. Acesso em: 28 jun. 2022.

DUARTE, E. B. **Ficção televisual: entre série e seriados**. In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 38, 2015, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: Intercom, 2015.

DUTRA, C. B. **Análise e aplicação do quadrinho autoral de horror e terror: uma construção estilo híbrido a partir de influências de desenhos de quadrinhos espanhóis da década de 1970 e narrativa Gekigá**. Orientador: Prof. Dr. Edgar Silveira Franco e Prof. Dr. Gazy Andraus . 2020. 195 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arte e Cultura Visual, UFG, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Goiânia, Goiás, 2020. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/11061>. Acesso em: 08 ago. 2022.

EVANGELISTA, Eduardo. **Quadrinhos digitais: Potencializando a leitura**. Orientador: Prof. Dr. Gilson Braviano. 2015. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design e Expressão Gráfica, UFSC, Florianópolis, SC, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/159652>. Acesso em: 08 ago. 2022.

Face Value Comics Create Educational Autism Comic Book. In: Steve Geppi. **Diamond Comics**. [S.l.]. Disponível em: <https://www.diamondcomics.com/Article/149073-Face-Value-Comics-Create-Educational-Autism-Comic-Book>. Acesso em: 07 jul. 2022.

FAN, Ritter. CRÍTICA: ACTION COMICS #1 A 7 (SUPERMAN – 1938). In: Luiz Santiago. **Plano Crítico**. [S.l.]. 17 jan. 2016. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-action-comics-1-a-7-superman-1938/>. Acesso em: 08 ago. 2022.

FEITOSA, Deisy Fernanda; ALVES, Kellyanne Carvalho; NUNES FILHO, Pedro. Conceitos de interatividade e aplicabilidades na TV digital. **Mídias Digitais & Interatividade. Org.: FILHO, PN João Pessoa: Ed. UFPB**, 2009.

FRANCO, Edgar Silveira. HQtrônicas: do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume: Fapesp, 2004.

FONTELES, S. S. **Direitos Fundamentais**. Salvador: Juspodivm, 2016. p. 14 – 15. Disponível em: <https://www.editorajuspodivm.com.br/cdn/arquivos/c113adfe7e851ff6904b2d3e0b6d9494.pdf>. Acesso em: 06 jul. 2022.

GILLBERG, Christopher. Transtornos do espectro do autismo. AUTISMO BH, 2005. Disponível em: <http://autismobh.com/transtornos-do-espectro-do-autismo/>. Acesso em: 06 jul. 2022.

GODOY, B. C. Webcomics: o casamento entre os quadrinhos e a Internet. **XII Seminário nacional de literatura, história e**

memória e III Congresso internacional de pesquisa em letras no contexto latino-americano, Cascavel, PR, 25 nov. 2015 2175-943X. Disponível em: https://www.academia.edu/31987513/Webcomics_o_casamento_entre_os_quadrinhos_e_a_Internet. Acesso em: 01 ago. 2022.

Instituto Neurosaber. **O que são os testes de autismo?**. Disponível em: <https://institutoneurosaber.com.br/o-que-sao-os-testes-de-autismo/>. Acesso em: 06 jul. 2022.

JUNTTI, Melaina. *It's Time To Stop Calling Autism "Asperger's"*. In: BDG Media, Inc. **Fatherly**. [S.l.]. 4 out. 2019. Disponível em: <https://www.fatherly.com/health/aspergers-vs-autism-and-hans-asperger>. Acesso em: 18 jul. 2022.

KLIN, Ami. **Autismo e síndrome de Asperger: uma visão geral**. Revista Brasileira de Psiquiatria, [s. l.], v. 28, p. 03-11, 12 jun. 2006 DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.1590/S1516-4446200600050002>.

KODULAR. Kodular, 2023. Disponível em: <https://docs.kodular.io/pricing/#commissions> . Acesso em: 25 jan. 2023.

KURCHAK, Sarah. *Atypical Fell Short as Both Autistic Representation and Entertainment.: At Least It Was Eclipsed During Its Own Time*. In: TIME USA, LLC. **TIME**. [S.l.]. 16 jul. 2021. Disponível em:

<https://time.com/6080754/atypical-autism-representation/>. Acesso em: 26 jun. 2022.

LEÃO, Lucia. O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2001, 2ª. edição.

MARINA, Elisa. A história das histórias em quadrinhos. In: Elisa Marina. **Labareda Carmim**. [S.l.]. 16 jan. 2016. Disponível em: <http://labaredacarmim.blogspot.com/2016/01/a-historia-das-historias-em-quadrinhos.html>. Acesso em: 08 ago. 2022.

MANSUR, O. M. F. C. et al. **Sinais de alerta para Transtorno do Espectro do Autismo em crianças de 0 a 3 anos**. **Revista Científica da FMC**, [s. l.], v. 12, n. 3, p. 34-40, dev. 2017 DOI: <https://doi.org/10.29184/1980-7813.rcfmc.181.vol.12.n3.2017>.

MARQUES, D.F.; BOSA, C.A. Protocolo de Avaliação de Crianças com Autismo: Evidências de Validade de Critério. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 31, n. 1, p. 43-51, jan/mar. 2015.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução: Helcio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, v. 1, 1995. 222 p. Título original: *Understanding comics*. ISBN: 8534604894.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MIELNICZUK, Luciana. **Considerações sobre interatividade no contexto das novas mídias**. In: PALACIOS, Marcos; LEMOS, André (Org.). *Janelas do Ciberespaço*. Porto Alegre: Sulina, 2001.

MOTTA, R. L. **Metodologia de Design aplicada à concepção de Histórias em Quadrinhos Digitais**. Orientador: Dr. Walter Franklin Marques Correia. 2012. 154 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, UFPE, Recife, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/11595>. Acesso em: 08 ago. 2022.

MURRAY, Janet. Hamlet no holodeck. **O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NORRIS, Maria. Comics and Human Rights: The Importance of Representation in Comics. A Social Psychology Perspective. In: LSE. **LSE Human Rights**. [S.l.]. 2 fev. 2015. Disponível em: <https://blogs.lse.ac.uk/humanrights/2015/02/02/comics-and-human-rights-the-importance-of-representation-in-comics-a-social-psychology-perspective/>. Acesso em: 27 jul. 2022.

OLIVEIRA, C. Um retrato do autismo no Brasil. **Revista Espaço Aberto**, São Paulo, n. 170, p. online, 2015. Disponível em: <http://www.usp.br/espacoaberto/?materia=um-retrato-do-autismo-no-brasil>. Acesso em: 26 fev. 2022.

ONZI, Franciele Zanella; GOMES, Roberta de Figueiredo. TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: A IMPORTÂNCIA DO DIAGNÓSTICO E REABILITAÇÃO. Revista Caderno Pedagógico, [S.l.], v. 12, n. 3, dez. 2015. ISSN 1983-0882. Disponível em: <http://www.meep.univates.br/revistas/index.php/cadped/article/view/979>. Acesso em: 19 jul. 2022.

PAPALIA, D. E.; OLDS, S. W.; FELDMAN, R. D.; GROSS, D. Desenvolvimento humano. 8. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

PIAGET, Jean.. Seis estudos de psicologia. Tradução: Maria Alice Magalhães D' Amorim e Paulo Sergio Lima Silva - 24º Ed. Rio de Janeiro: FORENSE UNIVERSITARIA, 1999.

PRIMO, A. F. T.; CASSOL, M. B. F. EXPLORANDO O CONCEITO DE INTERATIVIDADE: DEFINIÇÕES E TAXONOMIAS. Informática na educação: teoria & prática, Porto Alegre, v. 2, n. 2, 1999. DOI: 10.22456/1982-1654.6286. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/6286>. Acesso em: 13 ago. 2022.

PRIMO, Alex. Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador. 404NotFound, n. 45, 2005. Disponível em: http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/enfoques_desfoques.pdf. Acesso em: 17 ago. 2022.

PULASKI, Mary Ann Spencer. Compreendendo Piaget. Rio de Janeiro: LTC, 1980.

ROCHA, A. C. M. D.; SOUZA, E. B. D.; BRITO, N. M. M. D. **O FILME MARY E MAX – UMA AMIZADE DIFERENTE NA REPRESENTAÇÃO DA SÍNDROME DE ASPERGER.** Orientador: Profª. Drª. Alásia Santos Ramos Nascimento. 2015. TCC (Licenciatura) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/1377?locale=pt_BR. Acesso em: 18 jul. 2022.

SALES, J. G. **Projeto HQI: Histórias em quadrinhos interativas.** Orientador: Prof. Dr. Romero Tori. 2006. 126 f. TCC (Especialização) - Curso de Mídias interativas, Centro Universitário Senac, São Paulo, 2006. Disponível em: <https://garciasales.com/2022/01/24/hqi-historias-em-quadrinhos-iterativas/>. Acesso em: 04 ago. 2022.

SATTERSTROM, F. Kyle et al. Large-Scale Exome Sequencing Study Implicates Both Developmental and Functional Changes in the Neurobiology of Autism. **CellPress**, v. 180, p. 568-584, fev. 2018.

SCHWARTZ, Joshua. **The Mighty. I Am Autistic. This Movie About Autism Changed My Life.** Disponível em: <https://themighty.com/2021/01/mary-and-max-movie-autism/>. Acesso em: 18 jul. 2022.

SILVA, F. T. D. **A leitura e produção de histórias em quadrinhos no ensino de arte na escola de ensino médio Adauto Bezerra - Barbalha, Ceará.** Orientador: Prof. Dr. Rogério Junior Correia Tavares. 2018. 135 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ensino de Artes, UFRN, Natal, RN, 2018. Disponível em:



https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/6629/UFRNfa_bio_tavares_15560467452614_6629.pdf. Acesso em: 17 ago. 2022.

SILVA, M. A. O Brincar de faz de conta da criança com autismo: um estudo a partir da perspectiva histórico-cultural. 2017. 193p. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Saúde)- Instituto de Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília.

SILVA, M. (2000). Interatividade: uma mudança fundamental do esquema clássico da comunicação. Boletim Técnico Do Senac, 26(3). Recuperado de <https://www.bts.senac.br/bts/article/view/822>

SILVA, M. A docência interativa e a pedagogia do parangolé. **Revista Pluriverso**, v. 1, p. online, jun. 2021. Disponível em: <https://pluriverso.online/revista/a-docencia-interativa-e-a-pedagogia-do-parangole/>. Acesso em: 15 ago. 2022.

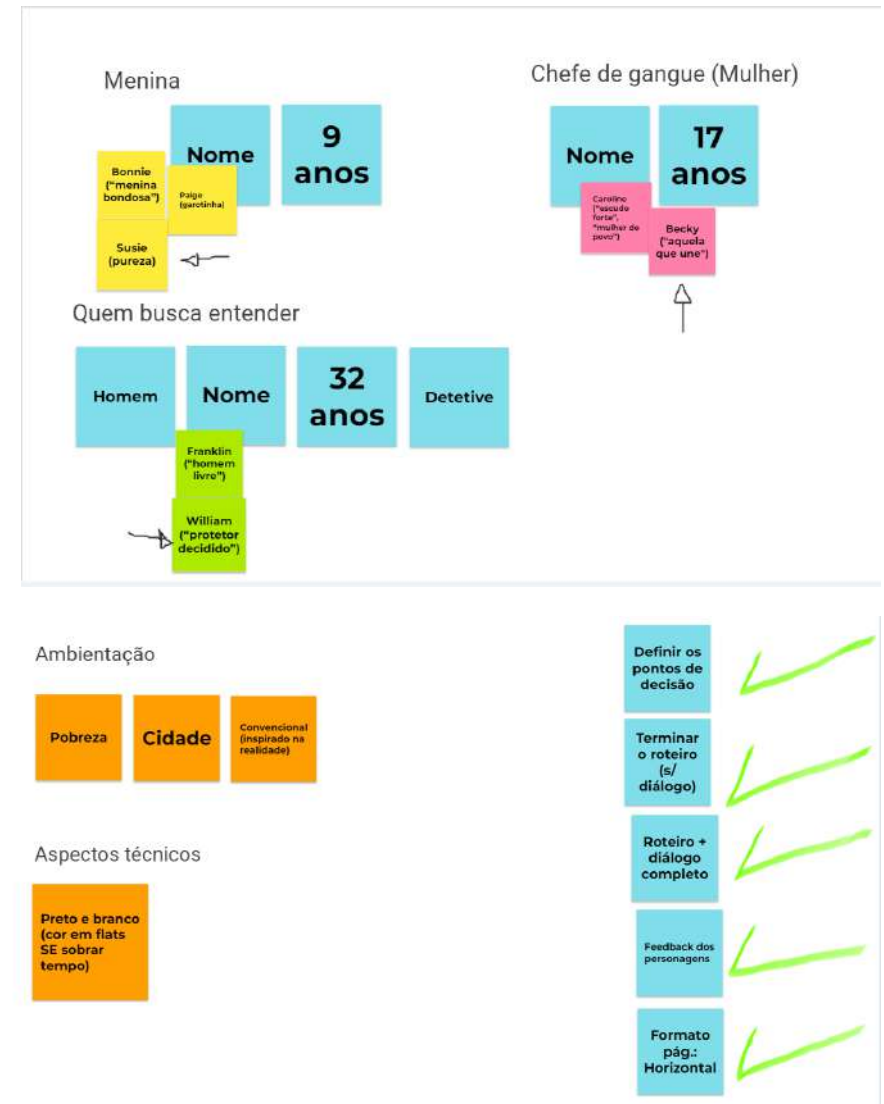
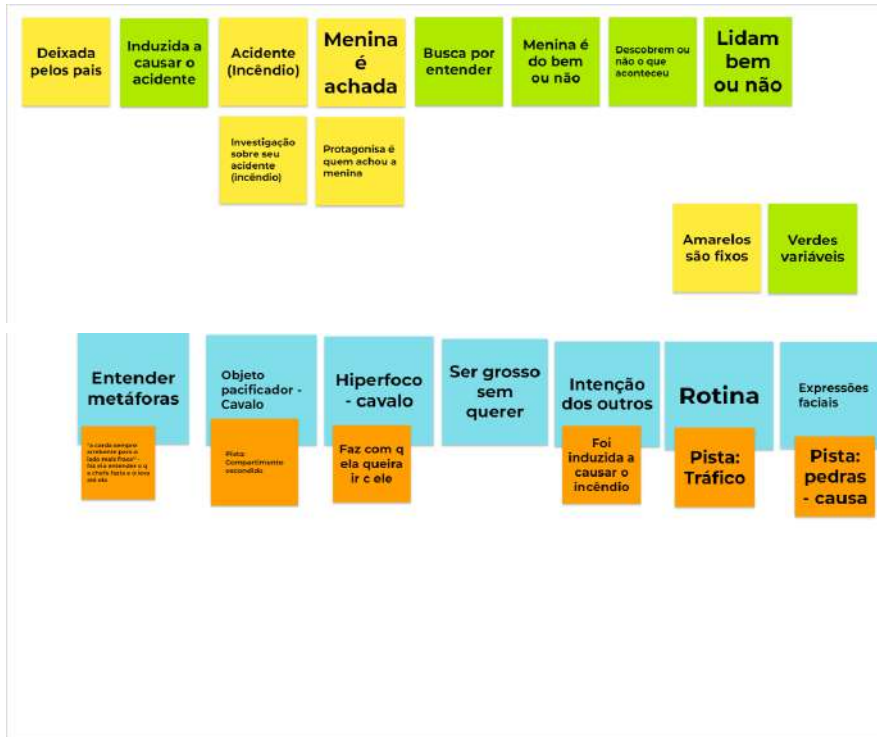
TEIXEIRA, Augusto. Manual do Autismo: Guia dos pais para o tratamento completo. 2 ed. Rio de Janeiro: BestSeller, 2016. 95p.

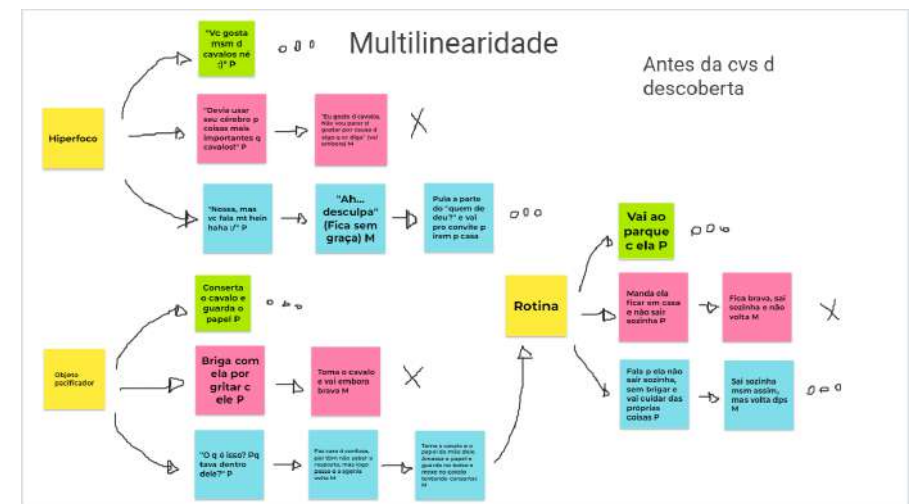
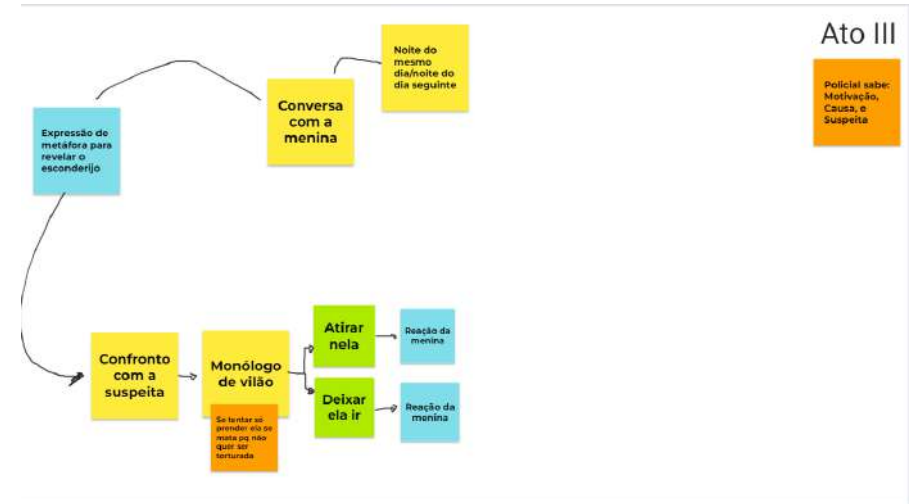
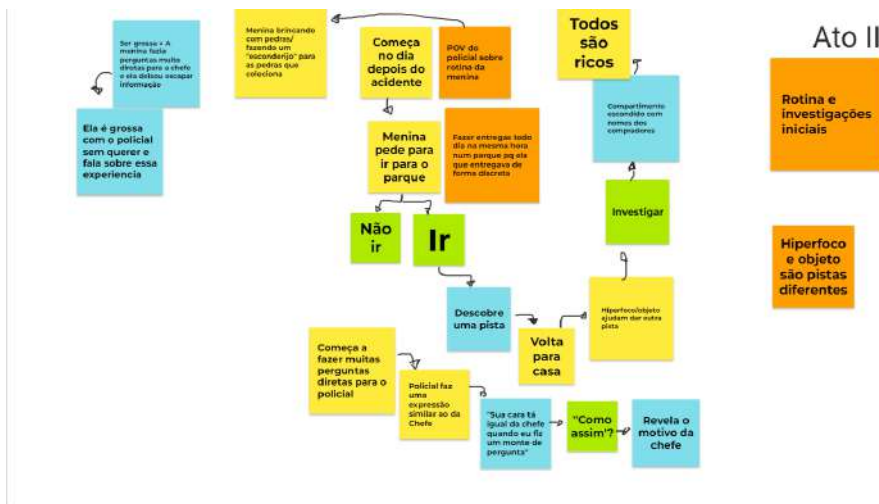
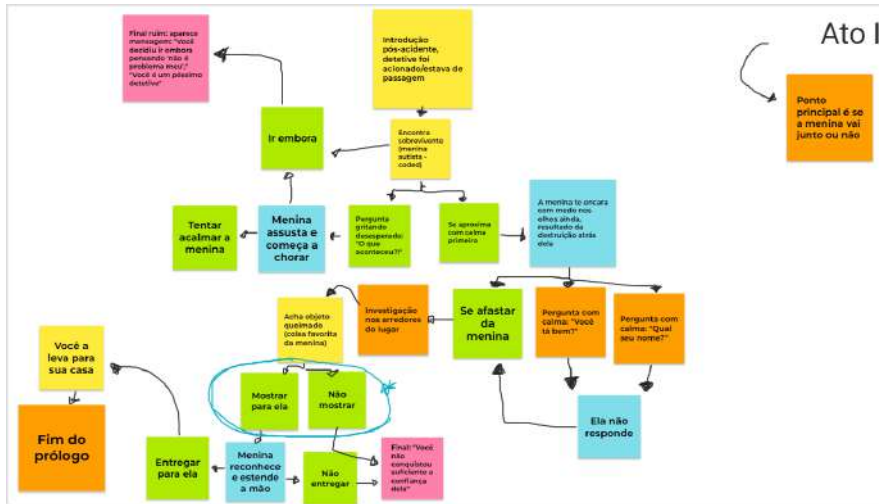
TREFFERT, Darold. Rain Man, the Movie. In: SSM Health Treffert Center. **SSM Health**. [S.l.]. 3 ago. 2021. Disponível em: <https://www.ssmhealth.com/blogs/ssm-health-matters/august-2021/rain-man-the-movie>. Acesso em: 05 jul. 2022.

World Health Organization. ICD-11 *for mortality and morbidity statistics*. Version: 2019 April. Geneva: **WHO**; 2019 [citado 20

ago 2019]. Disponível em: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en>. Acesso em: 07 jul. 2022

APÊNDICE A: CONSTRUÇÃO DO ENREDO







APÊNDICE B: ROTEIRO

DESCOBRINDO FAÍSCAS

por

Kiara Portes Ramos
Jonathan Silva Ferreira
David Danilo de Araujo Costa

Universidade Federal de Goiás
Trabalho de Conclusão de Curso
Design Gráfico

ATO I

Estamos na Era Vitoriana, grande época para os ricos em suas mansões, banqueteados e festejando dia após dia... Mas para a periferia, cada dia era uma luta diferente, crianças pobres trabalhando em fábricas como escravos, tráfico de drogas lucrativo e nenhuma consideração com a segurança do proletário exausto.

EXT. NOITE SECA NA PERIFERIA

Carruagens passando; trabalhadores encerrando turnos; patrões se embebedando... Essa é nossa periferia. Vemos duas figuras se aproximando de um depósito, apenas uma some de vista.

EXT. NOITE SECA NA PERIFERIA, ALCUNS METROS DE DISTÂNCIA

William está fazendo sua última ronda do dia, seu trabalho de inspetor mal consegue pagar suas contas atrasadas; vemos um homem derrotado, com um rosto que somente os ratos nas ruas conhecem, e como agradecimento, deixaram seus excrementos levemente fora de vista, que encontram a sola da bota de William. Ele apenas solta um suspiro cansado enquanto tenta tirar um pouco do estrago na calçada. Percebe que começou cair "neve" por perto, mas com os gritos e sirenes em seguida ficou claro que se tratavam de cinzas.

EXT. NOITE SECA NA PERIFERIA, EM FRENTE AO INCÊNDIO

O policial encontra a fonte do incêndio, e percebe uma garotinha que ninguém percebia, por ser apenas mais uma menina pobre perambulando pelas ruas. William faz contato.

WILLIAM

"Ei, você tá bem?"

GAROTA

Não responde, talvez ainda em choque

WILLIAM

Percebe que a garota está em choque e se aproxima devagar, se ajoelhando para ficarem na mesma altura "Qual seu nome?"

GAROTA

Ela olha para o policial, parecendo mais consciente agora; "Susie"

WILLIAM

Se aproxima da garota: "Ei, você viu alguma coisa?"

A garota não responde, ela continua olhando para o incêndio.

WILLIAM

"Vamos sair de perto daqui? Aqui tá perigoso"

2.

As chamas se acalmavam um pouco enquanto os bombeiros davam seu melhor.

SUSIE
Ela apenas se afasta um pouco, mas continua perto da fábrica, como se ela estivesse esperando por algo

EXT. NOITE SECA NA PERIFERIA, EM FRENTE AO INCÊNDIO, MAIS TARDE

Os civis voltavam para suas casas, bombeiros apagavam as últimas brasas... O policial ainda estava do lado da garota para evitar que ela se machucasse. William decide então vasculhar em volta, no momento em que os bombeiros se distraem.

EXT. NOITE SECA NA PERIFERIA, ARREDORES.

William vasculha por alguma pista preliminar, e no meio de algumas tralhas queimadas, vê um objeto protuberante, que ao inspecionar de perto, percebe que era um cavalo de madeira manchado de cinzas, porém majoritariamente intacto. William escuta vozes dos bombeiros e decide voltar para onde estava a garota.

EXT. NOITE SECA NA PERIFERIA, EM FRENTE AOS RESTOS DE INCÊNDIO

Susie vê que o policial voltou segurando algo, ela então percebe o que é e imediatamente avança para a mão dele. O policial escuta ela se aproximando, e instintivamente desvia seu corpo do avanço da garota. Ele observa para onde ela encara atentamente e percebe que ela olhava para o objeto em sua mão.

WILLIAM
"É seu?"

SUSIE
Apenas acena positivamente com a cabeça.

WILLIAM
Entrega o objeto nas mãos da garota, que o pega rapidamente, como se nunca mais fosse o ver caso não o fizesse. "Você gosta de cavalos?"

SUSIE
Acena positivamente com a cabeça, ainda olhando a escultura.

O policial percebe que a garota parecia querer continuar a conversa, ao ver que ela trocava sua atenção entre olhar para o objeto e para o policial.

3.

WILLIAM
Ele então decide continuar a conversa para tentar tirar a atenção da criança do incêndio. Ele pergunta com calma: "Por quê você gosta de cavalos?"

A garota então transfere toda sua atenção para o policial

SUSIE
Como se entrasse em outra marcha totalmente diferente começa a falar tudo que ela sabe sobre cavalos (aqueles balões de HQ que a piada é ser texto demais para ler)

WILLIAM
O policial tenta não se mostrar sobrecarregado pelo tanto de informação despejada em tão pouco tempo, mas solta um sorriso ao ver que a garota relaxou e desviou sua atenção do acidente: "Parece que você gosta MESMO de cavalos"

SUSIE
Ela responde com os olhos brilhando: "SIM!"

WILLIAM
"quem te deu ele?" Ele pergunta apontando para a escultura nas mãos dela.

SUSIE
"Becky" ela responde.

WILLIAM
"quem é essa Becky?", "sua mãe?"

SUSIE
"Não". Sua postura murcha: "Mas ela cuidava de mim", Ela se vira para olhar o incêndio de novo.

O policial percebe que essa 'Becky' é um assunto delicado para a garota e decide não insistir, mesmo que ainda estivesse intrigado com a reação da garota.

WILLIAM
"você tem algum lugar pra ficar?"
Ele pergunta para a garota

SUSIE
Ela abraça seu cavalinho e acena negativamente com a cabeça.

O policial entende que ela é mais uma das inúmeras crianças órfãs na cidade, e agora o único lugar que ela tinha se foi.

4.

Ela estava sozinha no mundo agora.

WILLIAM
"Tá com fome?"

SUSIE
"Tô", ela responde olhando para o policial, mas ela mexe no que eram para ser bolsos nos trapos que vestia e fala cabisbaixa "mas eu não tenho dinheiro"

WILLIAM
"Você pode ficar na minha casa até a gente arrumar um lugar pra você ficar" Ele responde sorrindo gentilmente, tentando transmitir segurança para a garota.

SUSIE
Ela sorri sutilmente e então responde suavemente: "Tá bom, eu vou então com você"

Eles então voltam para a casa do policial, com ele segurando uma das mãos da garota enquanto ela carregava seu cavalo com a outra.

FIM DO ATO I

ATO II

JUMP CUT TO:

INTRODUÇÃO ATO II

É de manhã na casa de William, as ruas e vielas da periferia seguem como se ignorassem o dia anterior, possivelmente uma maneira de lidar com as tragédias constantes da região.

INT. CASA DE WILLIAM, MANHÃ

A garota, agora limpa e com roupas velhas do policial, brincava com as pedras que ela coletou durante o caminho para casa, organizando elas de uma forma que apenas ela entende, enquanto segura o cavalo de brinquedo com uma de suas mãos. A garota deixa escapar o brinquedo de sua mão, e ao cair o policial percebe que o som feito pelo impacto era diferente.

WILLIAM
O policial se aproxima da garota e pergunta apontando para o cavalo:
"Susie, você pode me emprestar ele?"

SUSIE
Receiosa, ela encara o policial e abraça o cavalinho: "pra quê?".

5.

WILLIAM
Ele percebe que o cavalo é importante para a garota, e responde num tom descontraído: "Eu achei ele bonito, e queria ver ele mais de perto pra ver se ele quebrou"

SUSIE
Ainda meio receosa, entrega o cavalo com um olhar preocupado.

WILLIAM
Enquanto ele tateia o cavalo procurando por pistas, mantém a garota ocupada falando com uma simples pergunta: "Como você acha que ele seria se ele fosse de verdade?"

SUSIE
Começa a falar sobre o cavalo

O policial bate o cavalo levemente numa superfície para reafirmar sua dúvida sobre o barulho, e percebe que a estatueta é oca. O policial depois de tatear e torcer partes da estatueta escuta um clique sutil, e a cabeça da estatueta revela o interior. Havia um pedaço de papel enrolado. Ao desenrolar, vários nomes de pessoas importantes seguidos de números.

SUSIE
Ela olha na direção de William para checar no seu cavalo, e quando vê ele 'decapitado', entra em pânico e corre na direção do policial, ainda em choque com a descoberta. Ela repetia numa voz chorosa a frase: "você quebrou ele, você quebrou ele," enquanto batia na perna do policial sentado

WILLIAM
O policial volta para a realidade, coloca o papel no seu bolso e olha para a menina desesperada. "o que você tá fazendo?"

SUSIE
"VOCÊ QUEBROU ELE!" Ela grita com uma potência que não parecia caber numa criatura tão pequena.

WILLIAM
Ele volta seu olhar para o cavalo, e percebe ele 'decapitado'. "Ah.."
Ele diz num tom surpreso. Ele então recoloca a cabeça no lugar e gira
(MORE)

6.

WILLIAM (cont'd)
seu pescoço, travando a estatueta novamente. Ele então entrega para a menina: "toma, novinho em folha"

SUSIE
Ela pega o cavalo da mão do policial em alta velocidade e muda sua expressão.

O policial começa arrumar seus equipamentos para sair e investigar os nomes da lista, e olha para o relógio.

WILLIAM
Meio surpreso: "Uau, já é quase 11:00"

SUSIE
Como se algo ligasse dentro dela pela surpresa ao perceber o horário, a garota começa falar em voz alta: "O Parque, é hora do parque. É hora de ir pro parque"

WILLIAM
Faz uma expressão de curiosidade, porque ao mesmo tempo que tinha mais o que fazer, sabia que a garota não ia desistir de falar sobre isso, então pergunta: "Por que você quer ir pro parque agora?"

SUSIE
Enquanto saltitava alternando os pés em frente a porta depois de guardar suas coisas e responde: "todo dia eu tenho que ir quando os ponteiros tao no 11 e no 12"

WILLIAM
Ainda curioso: "E o que você faz lá?"

SUSIE
"Porque eu gosto", "mas às vezes a Becky pedia pra eu levar presentes também".

WILLIAM
Ele se prende na palavra: "presentes?"

SUSIE
"Ela chama de presente, mas eu nunca abri eles porque ela disse que era uma das regras", quando ela termina a frase ela já pega na maçaneta da porta para ir embora.

7.

O policial ainda tinha algumas perguntas, porém ao ver a garota quase saindo da porta, decide ir com ela para o parque.

EXT. DIA. PARQUE EM LONDRES, FERTO DAS 11:00

Era um dia frio, com pouco sol visível através do clima nublado que assola a cidade de Londres. No parque, eles eram as únicas almas vivas presentes, e a garota começa a ir para uma árvore, que dentre as outras, não tinha nada de especial, mas a garota estava fixada nela, a tateando. O policial estava sentado num banco próximo, perdido em sua própria cabeça, tentando entender o que todos aqueles nomes tinham em comum e os números significavam, mas foi interrompido por um barulho cada vez mais irritante no parque, e então volta para a realidade e vê a garota fuçando numa árvore. Ao se aproximar da garota, ele vê ela mexendo numa abertura na árvore.

WILLIAM
Com uma expressão mixada de confusão e surpresa: "mas o quê..?". Mas é interrompido pela garota.

SUSIE
"Ah!", "eu não tinha nenhum presente hoje" ela fala pra si mesma enquanto põe a mão na cabeça, como se estivesse surpresa que não se lembrava que não tinha um 'presente' hoje.

A garota sai para continuar brincando no parque como se nada tivesse acontecido, mas William decide investigar o compartimento da árvore. Observando de mais perto ele percebe uma 'poeira' diferente dos resquícios comuns de árvore, e coloca uma luva que carregava no bolso para coletar amostras. Ao observar na luz do sol, percebe o tom amarronzado, e ele reconhece o cheiro... Era ópio.

Ainda intrigado com o decorrer dos últimos eventos, olha para a garota brincando com um olhar profundo, e depois de um tempo eles voltam para casa.

JUMP CUT TO:

INT. CASA DE WILLIAM, TARDE. EM TORNO DE 13:00.

O policial tenta encaixar o que todas essas coisas que aconteceram nas ultimas 24 horas tem em comum. Por que aquele prédio pegou fogo? Por que essa menina peculiar estava por perto? Por que o cavalo de brinquedo tinha um compartimento secreto com uma lista de nomes? E por que a garota sabia do compartimento secreto da árvore?

[policial] se remoeia por dentro. O ópio, a garota, o incêndio... Como que essa garotinha estava no meio de tudo? Enquanto seus pensamentos corriam, ele pega a lista de

8.

nomes. Olhando o papel, ele sente suas entranhas se revirando em uma mistura de pena, tristeza, choque, ódio... Ele percebe que a garota estava sendo usada como 'mula' em um esquema de tráfico, e esses nomes eram de compradores. Ele decide conversar com a garota, enquanto tenta manter sua compostura calma.

A [garota] estava sentada no chão, abraçada com seu cavalinho e organizando suas pedras, sem nenhuma preocupação à mostra. O [policial] senta próximo dela.

WILLIAM
"Oi [garota], você tá bem?"

SUSIE
"tô"

WILLIAM
"Você tá gostando daqui?"

SUSIE
"uhum"

WILLIAM
"Não quer voltar para sua casa?"

SUSIE
"Não"

WILLIAM
Supreso ele dá uma pausa, e então:
"Porque não?, você não gostava?"

SUSIE
Ela para de mexer com suas pedras e olha na direção dele: "Eu gostava de brincar com as outras meninas".[cena de flashback] Ela então volta a mexer com as pedras e termina: "mas eu não quero voltar pra lá"

WILLIAM
"Porque não quer? E aquela mulher que você mencionou antes? A [vilã]"

SUSIE
Meio confusa ela diz: "Ela cuidava da gente, deu um lugar pra gente dormir e comida e roupa" Ela diz levantando um dedo por tópico.[cena de flashback] "mas ela pedia pra gente fazer umas coisas em troca"

WILLIAM
"E você sabe como que ela pagava por tudo?"

9.

SUSIE
Acena negativamente. E como estivesse cansada de tantas perguntas seguidas, explode: "PRA QUE eu ia querer saber COMO? Ela cuidava DA GENTE e a GENTE fazia coisas pra ela. SEM. PERGUNTAS." Ela se acalma um pouco: "Era uma das regras dela".

WILLIAM
Hesitante em concordar, mas concordando: "É... Você tem razão"

SUSIE
A garota continua seu raciocínio: "ela disse uma vez antes da gente saber das regras: 'não importa de onde o dinheiro vem, só de como ele é usado, porque mesmo os ricos gastam dinheiro errado e ficam devendo pros outros'" Ela repete as palavras ditas para ela pela [vilã] enquanto tentava imitar seus movimentos corporais.

O policial então encaixa mais uma peça nessa investigação: dívida. Então ele pega um jornal e confere com a lista de nomes, e vê um nome em comum, um riquinho que tinha fama de dever dinheiro, mas ninguém nunca provou nada. [policial] estava imerso em sua própria imaginação, encaixando tudo que havia investigado, enquanto a garota notou ele olhando para o nada por um tempo, e se começa agir inquieta, como se quisesse perguntar o que estava acontecendo com o policial, mas não queria incomodá-lo, por achar que teria chateado o policial, mas as palavras saem de sua boca de qualquer forma.

SUSIE
"você tá triste?" Ela pergunta, "eu falei alguma coisa ruim?" Ela continua preocupada.

WILLIAM
Como se acordasse de uma transe, olha para a garota e responde ainda atordoado: "An?... Ah não, não, não, eu só tava pensando em algumas coisas, preocupa não"

SUSIE
Alivada, solta um sorriso e diz: "Ah.. Que bom". Ela continua: "Nesse caso a gente pode sair pra fora um pouco? Quero achar mais pedras!"

10.

WILLIAM
"Claro. Mas eu vou junto." Ele responde.

EXT. TARDE, RUAS DA PERIFERIA DE LONDRES.

Ambos caminham pela rua, olhando em volta, até que a garota encontra pedras que a agradam. Ela se agacha para pegá-las, e William a acompanha em sua ação. Mexendo com as pedras, a garota vê um par e as joga para o lado.

WILLIAM
"Por quê você jogou aquelas pedras?" Ele pergunta curioso

SUSIE
"Elas são perigosas juntas" Ela responde ainda olhando para o chão.

WILLIAM
"Como que elas são perigosas?"

SUSIE
"Quando eu bati elas uma vez, tudo pegou fogo... Não quero colocar fogo em mais nada." [flashback]

WILLIAM
Ele pergunta para si mesmo pensativo: "Fogo?". Então pensa: "Naquela fábrica eles usavam coisas inflamáveis..."

Tudo estava se encaixando, o policial não conseguia disfarçar seu choque em sua expressão. Como a garota estava envolvida com tudo. Ela causou o incêndio, mas não propositalmente, claramente foi influenciada por alguém. E só uma pessoa até agora se encaixava como suspeita.

O policial se agacha rapidamente e aperta os ombros da garota, com uma expressão de urgência em seu rosto.

WILLIAM
"Você bateu elas enquanto tava na fábrica?"

SUSIE
"...Uhum." Ela responde cabisbaixa.

WILLIAM
"Quem te pediu pra fazer isso?"

SUSIE
"...a Becky." Ela responde segurando lágrimas, então continua: "Mas ela não sabia que essas tavam estragadas e iam botar fogo em tudo!", "Desculpa, foi um (MORE)

11.

SUSIE (cont'd)
acidente". Ela responde agora quase chorando.

WILLIAM
"Ei... Relaxa." Ele fala tentando acalmar a garota. "Eu sei que não foi de propósito. É como dizem: a corda sempre arrebenta pro lado mais fraco.". E conclui: "A culpa não é sua."

SUSIE
Fungando e limpando lágrimas:
"Corda? Que corda? Como assim?"

WILLIAM
"Quer dizer que a Becky te usou." Continua: "Ela tinha poder e fez você fazer o trabalho sujo - lado forte, e te colocou para levar a culpa por ser criança, órfã e pobre - lado fraco." Ele fala demonstrando com as mãos.

A garota se afasta do policial.

SUSIE
"Quê? Você acha que ela QUERIA que eu fizesse aquilo?" Ela responde inconformada.

WILLIAM
"Eu não acho, tenho certeza.". Continua: "Mas agora o importante é que eu pare ela. As outras meninas podem estar em perigo."

William estende sua mão

WILLIAM
"E eu preciso da sua ajuda. Você pode me levar até ela?"

Susie hesita, mas concorda e segura a mão dele.

SUSIE
"Posso."

ATO II FIM

ATO III

JUMP CUT TO:

EXT. FIM DA TARDE. RUAS DE LONDRES

William e Susie andam pela cidade durante o crepúsculo; a garota guiava o policial; o nervosismo era palpável. Eles

12.

chegam ao local aonde Becky 'cuidava' de crianças órfãs, um lugar que emanava uma aura perigosa.

INT. COMEÇO DA NOITE. LOCAL DA BECKY

Ao entrar, Susie solta a mão de William e sai correndo em direção à uma figura parada no meio da sala pouco iluminada. A garota e a figura se abraçam.

BECKY
"Oi Susie! Como você tá? Você me deixou preocupada!"

Becky solta a garota, já percebendo a presença do William, que posicionava sua mão em cima de sua arma.

BECKY
"Quem é esse?"

SUSIE
"É meu amigo William! Ele tá cuidando de mim desde o fogo na fábrica"

BECKY
"Ah... A fábrica"

Ela responde com nervosismo transparecendo, se perguntando se o policial tinha descoberto tudo. Ela se volta para a Susie agarrando seu braço.

BECKY
"Vamo pra casa Susie."

SUSIE
"Por quê?" Ela responde meio triste.

BECKY
"Você não quer voltar?" Becky soava cada vez mais nervosa

SUSIE
"Mas ele tá cuidando bem de mim."

BECKY
"Depois de TUDO que eu fiz por VOCÊ, você ainda vai me abandonar?!"

Susie se afasta de Becky e se aproxima do William, que se põe a frente dela para protegê-la. Ele fala com a garota sem quebrar contato visual com a mulher em sua frente.

WILLIAM
"Você não fez nada errado garota. Ela que te usou."

Agora a fala de William era voltada para a mulher suspeita.

13.

WILLIAM

"Você forçou uma garotinha a fazer seu trabalho sujo. Uma garota vulnerável. Ela não te deve nada" William falava tentando se manter calmo.

Becky se irrita

BECKY
"NÃO É VERDADE! Eu AMO essas garotas. Ajudei elas porque eu SEI como é estar na situação delas! Eu FUI uma delas. EU construí uma forma de não ser ENGOLIDA por esse país!"

WILLIAM
"VOCÊ FAZ ELAS ENTREGAREM DROGAS, PELO AMOR DE DEUS" Ele gritava apontando agora sua arma em direção da Becky. "E agora incêndios? Ela nem sabia o que tava fazendo, só fez o que você mandou cegamente porque ela CONFIAVA EM VOCÊ!"

William já havia perdido sua calma, seu dedo coçava para ignorar seus deveres.

BECKY
"EU cuidei delas quando NINGUÉM cuidou! Eu precisava me manter pra poder manter elas. É CLARO que eu não ia contar o que ela tava fazendo. Essas crianças são o melhor disfarce. São invisíveis para a sociedade.

SUSIE
"Então você realmente só me usou?" Susie pergunta com lágrimas se formando.

WILLIAM
"Você se envolveu nisso porque quis. Essas meninas não escolheram essa vida, e agora estão envolvidas no meio dessa sujeira." Ele responde a Becky. "Que tal começar assumir a responsabilidade por suas ações?"

O policial se aproxima ainda apontando a arma.

BECKY
"Eu vou assumir uma... A de manter meu império em pé!"



14.

Ela avança rapidamente, surpreendendo o policial, que erra o tiro quando Becky consegue desviar seu braço para cima, e o soca na cara. William tenta revidar com seu braço esquerdo, mas Becky desvia por baixo e o soca de novo, e chuta sua perna, fazendo com que William ajoelhasse, ele aponta a arma mas Becky então chuta a arma de sua mão. William sai da posição ajoelhada e avança para cima de Becky a segurando pelo seu centro de gravidade, a levantando e então jogando para o chão com todo sua força. Becky joga um tijolo que estava perto no rosto de William, e o dá uma rasteira.

Os dois cansados rastejam para onde a arma tinha caído, mas William é mais rápido. Ele aponta para a Becky.

WILLIAM

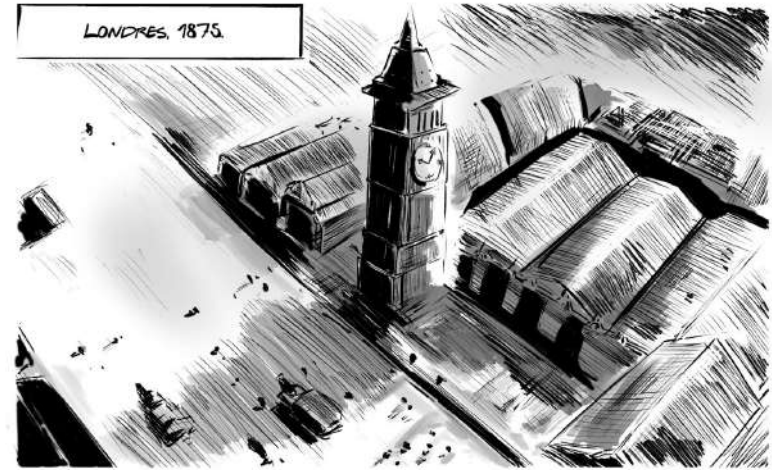
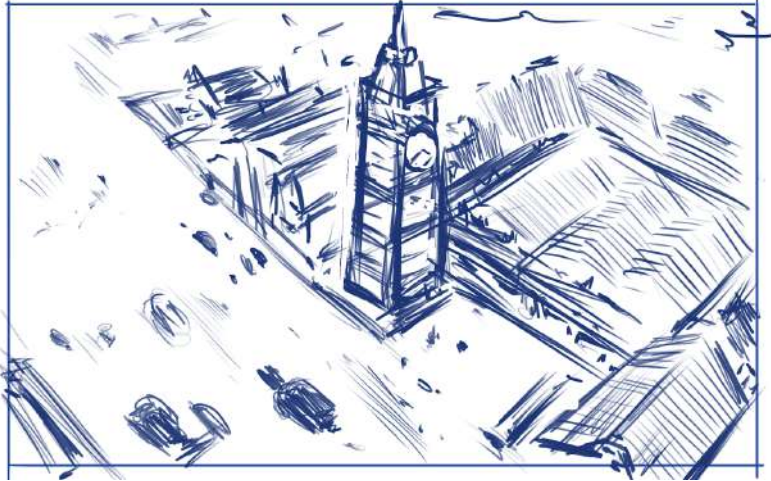
"Você tá presa por tudo que fez!"

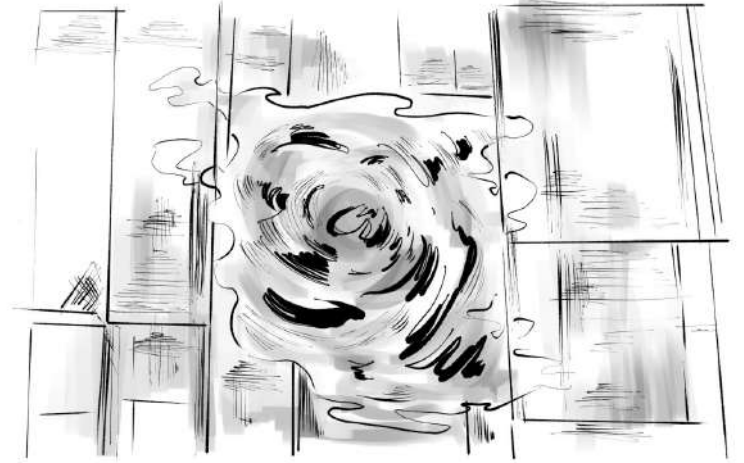
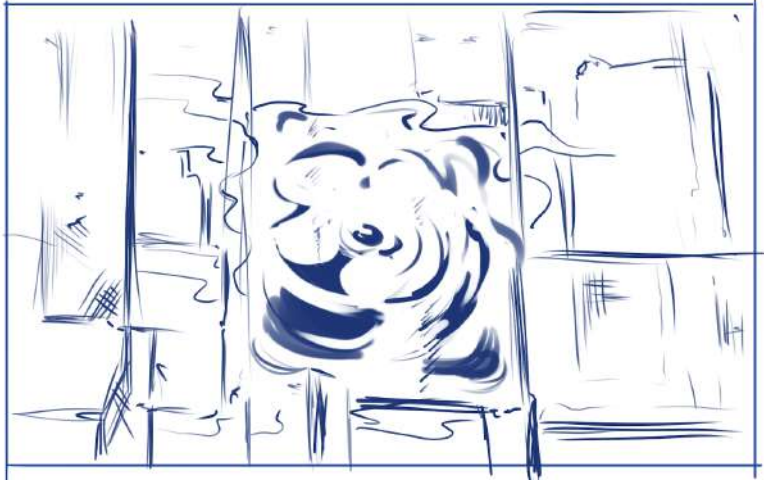
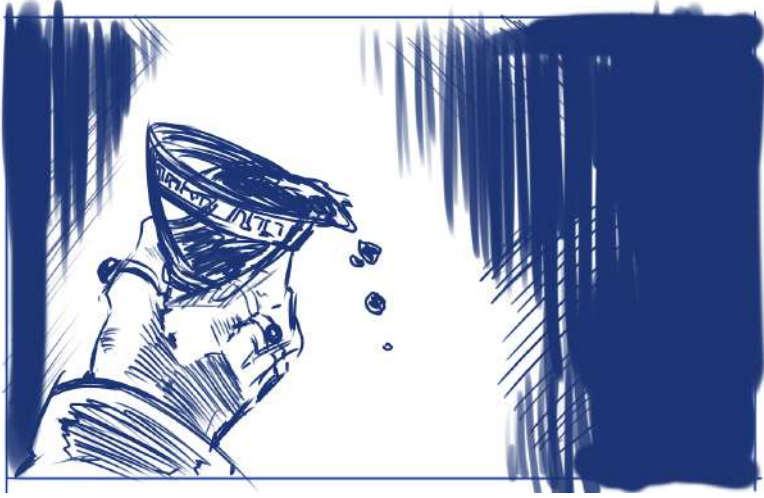
Becky não conseguia mais revidar e apenas encara frustrada com as mãos para cima. Susie estava chorando. O policial entrega a criminosa para seu departamento, juntamente com as evidências coletadas. Ele volta com Susie para sua casa.

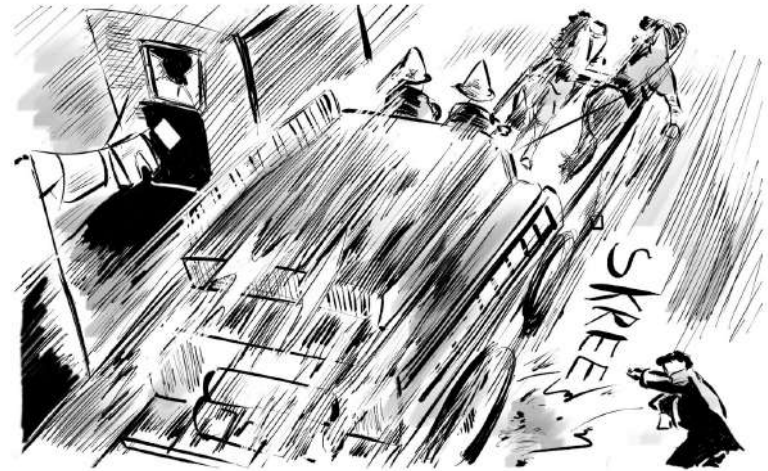
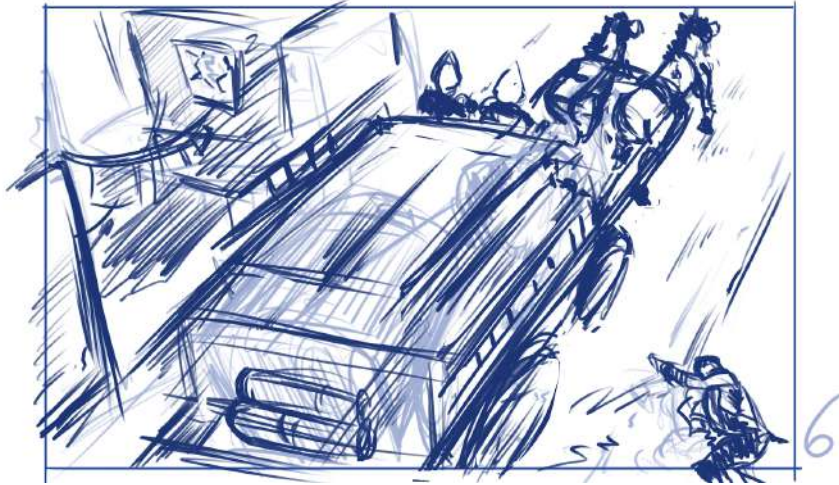
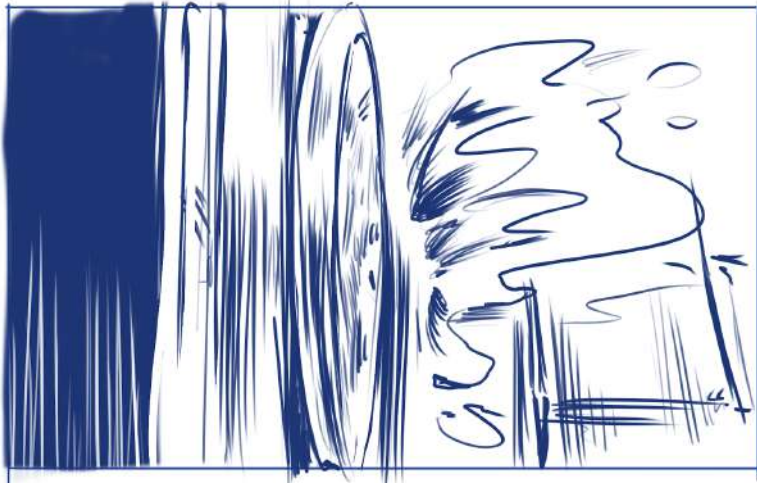
ATO III FIM

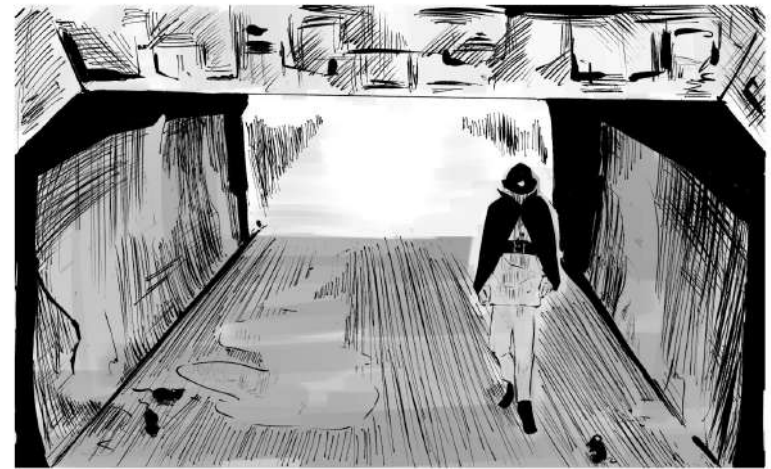
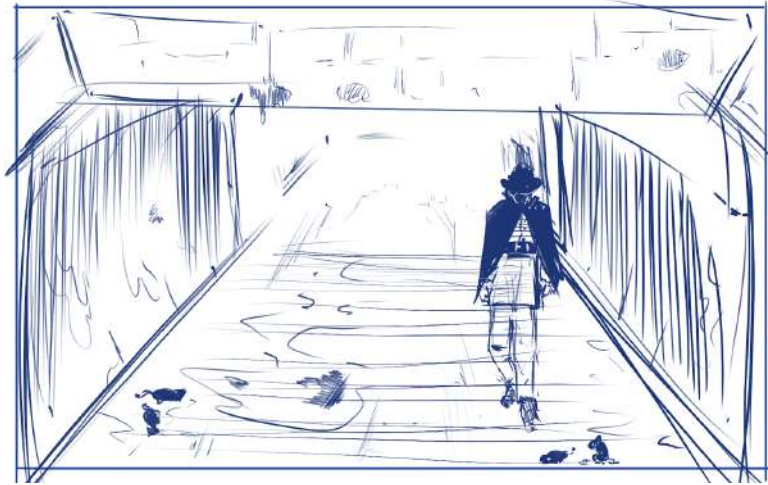
FIM

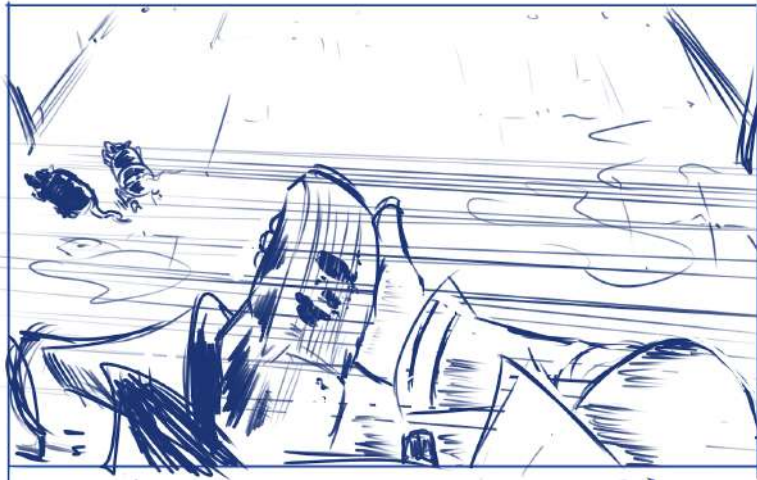
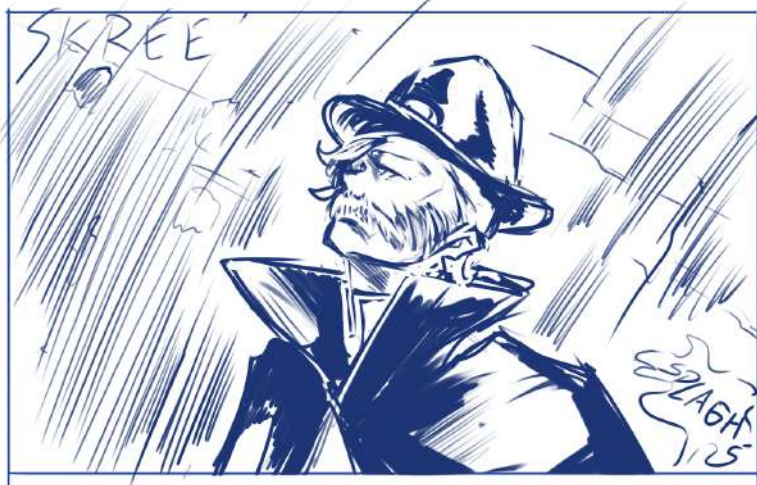
APÊNDICE C: QUADRINHOS

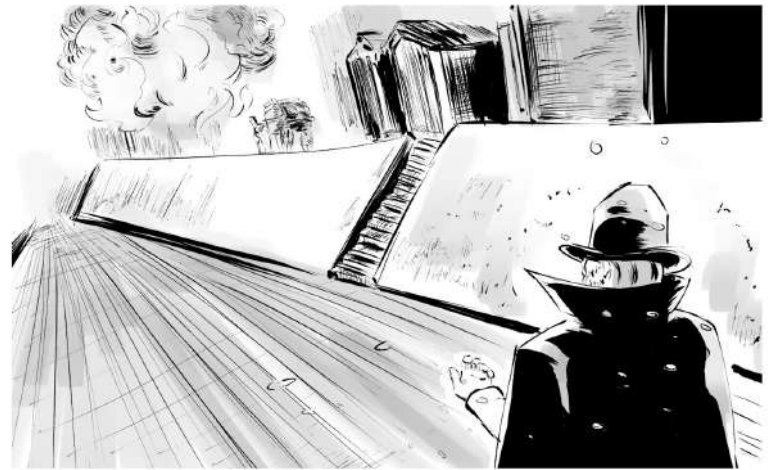
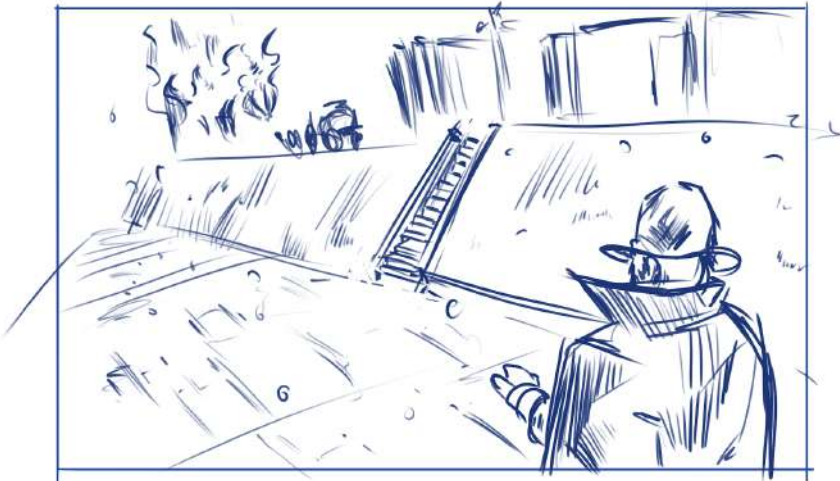
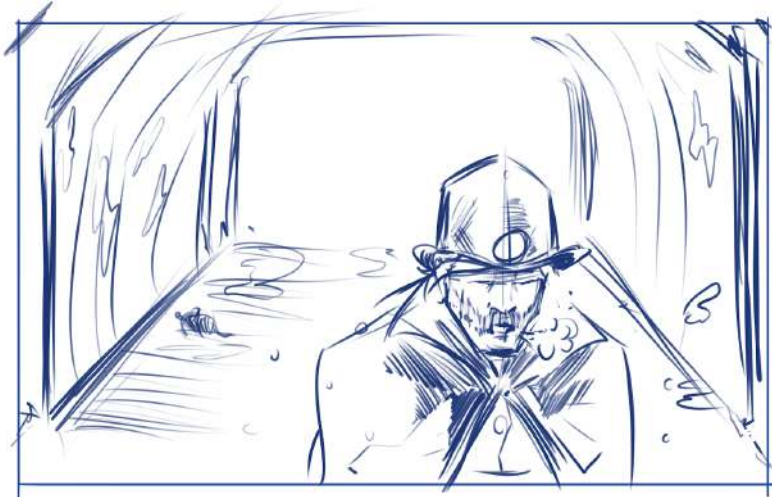


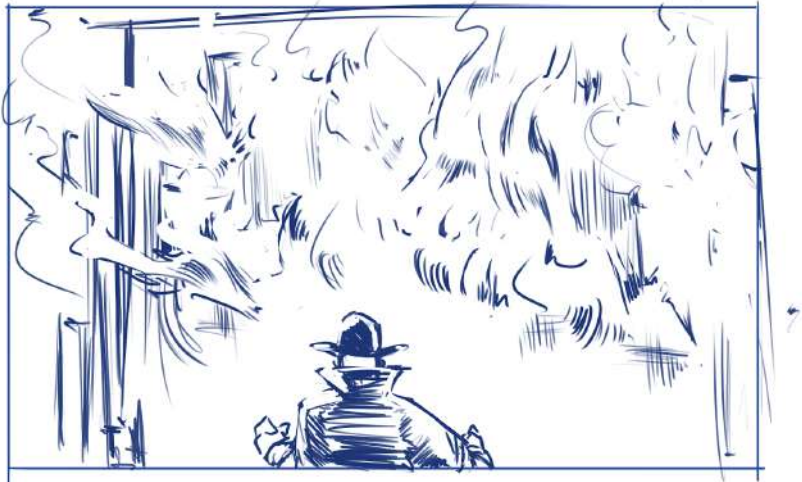
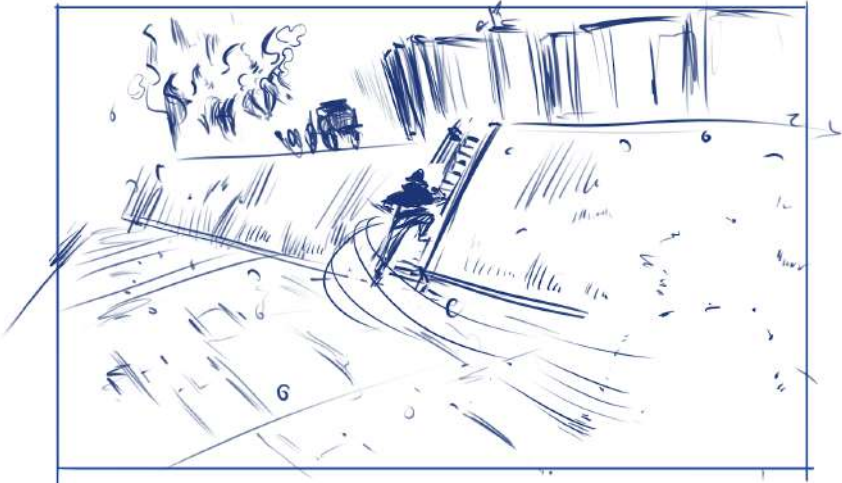


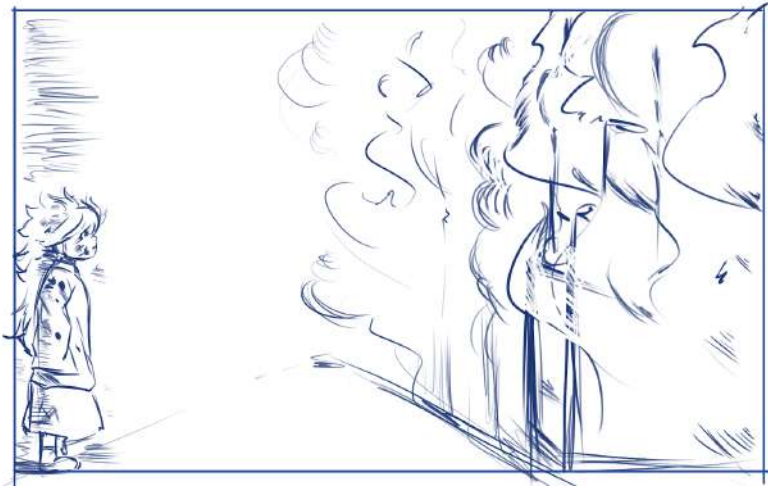






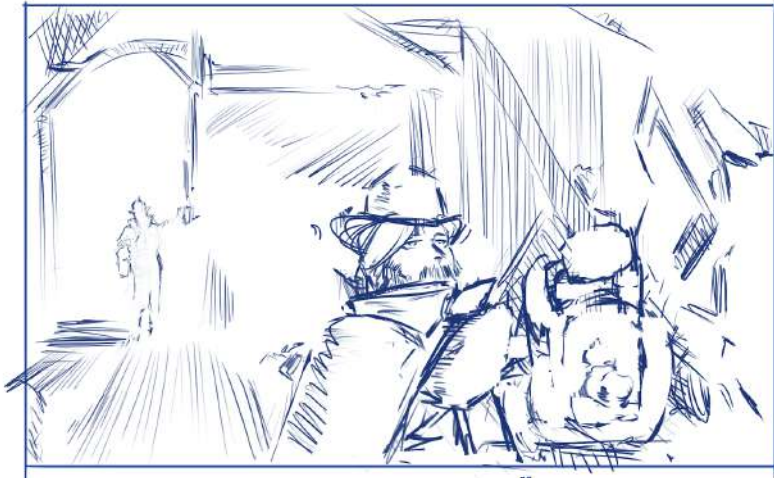
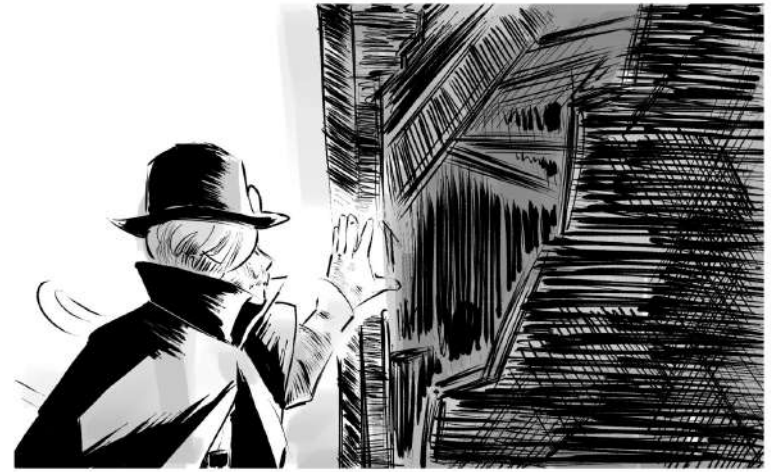


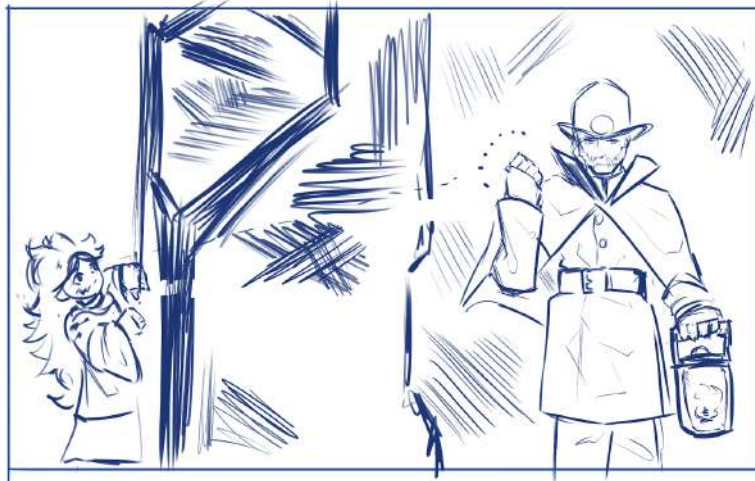
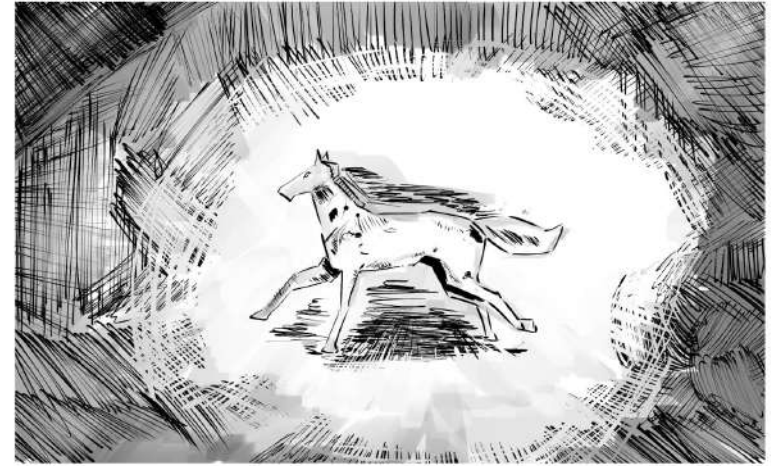


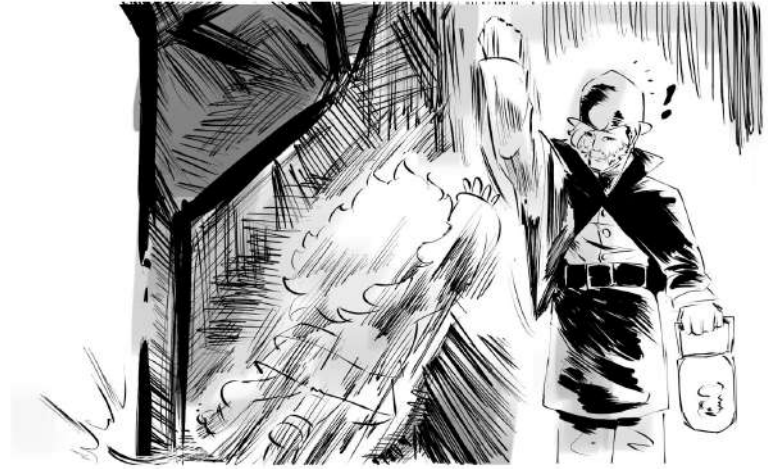
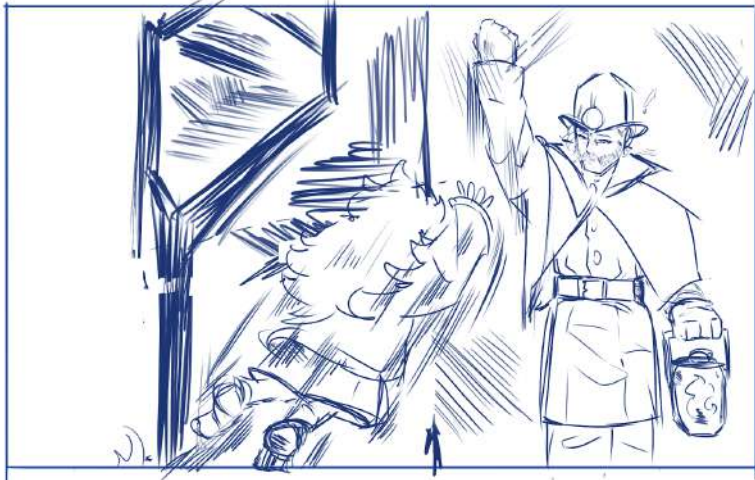














VAU, VOCÊ FALA MUITO.

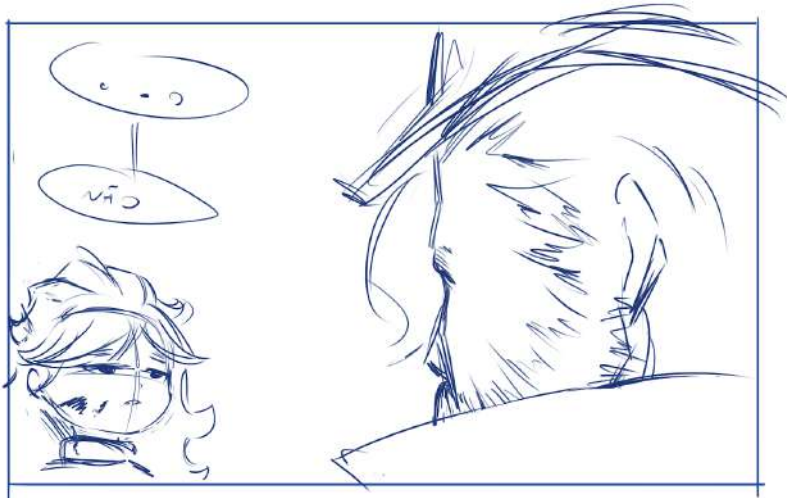
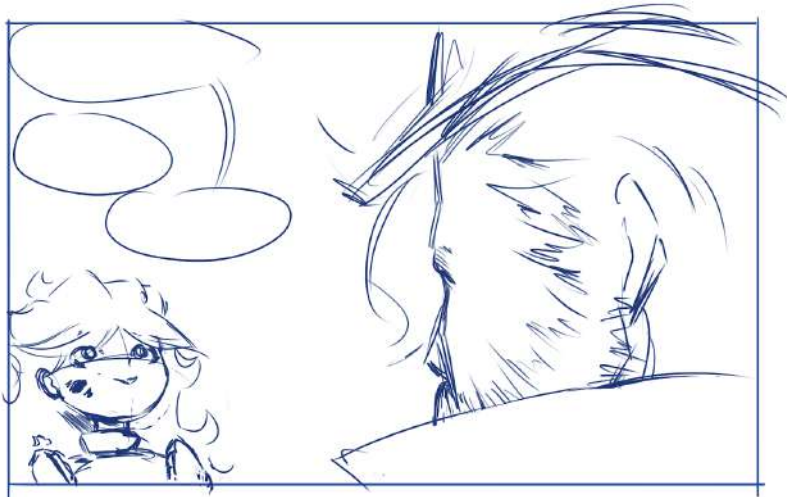
...DESCULPA.

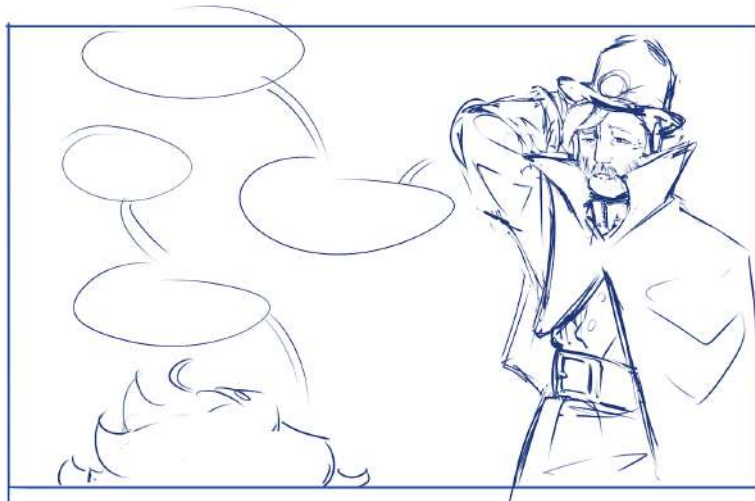
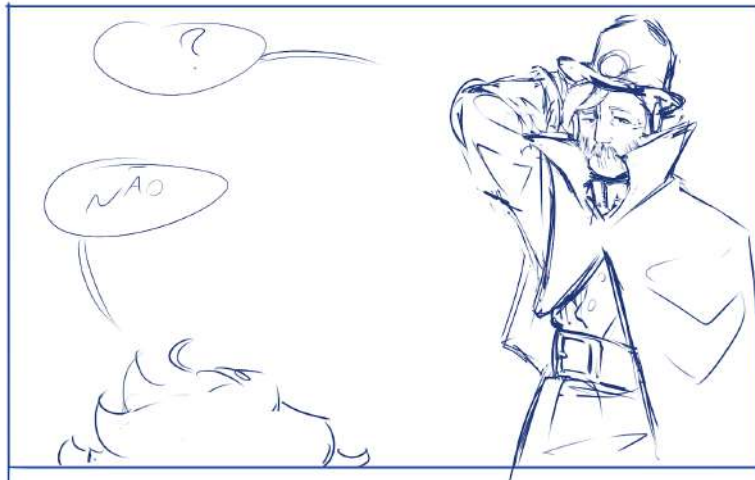


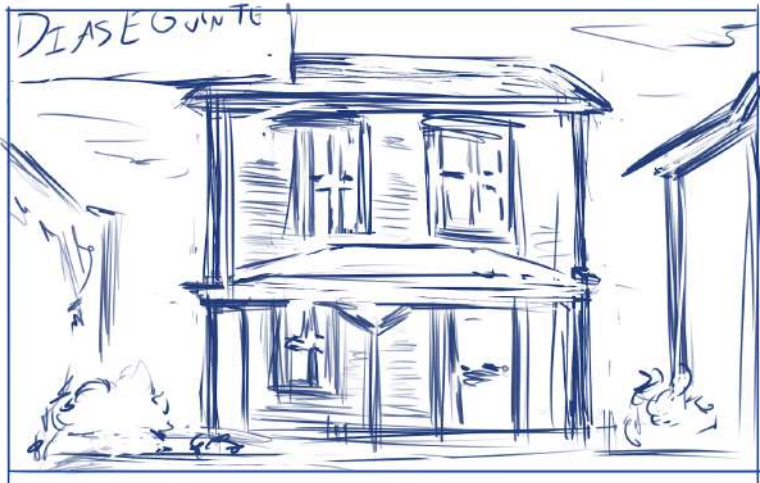
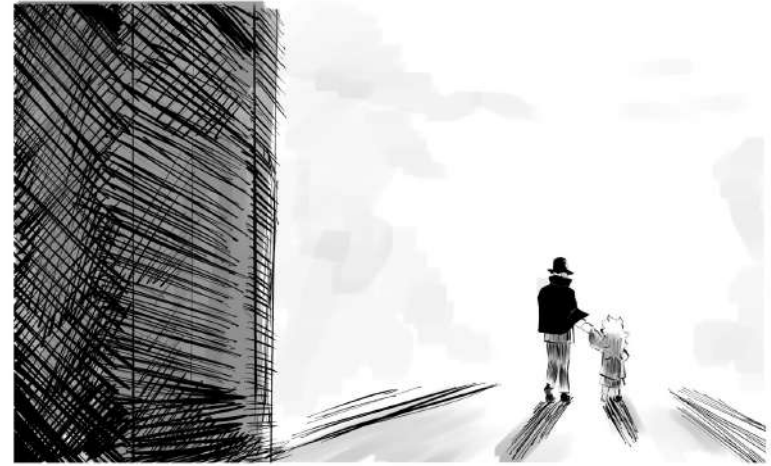
VOCÊ DEVERIA USAR SEU CÉREBRO PARA COISAS MELHORES GAROTA

E EU NÃO LIGO! EU NÃO VOU PARAR DE GOSTAR DELES!

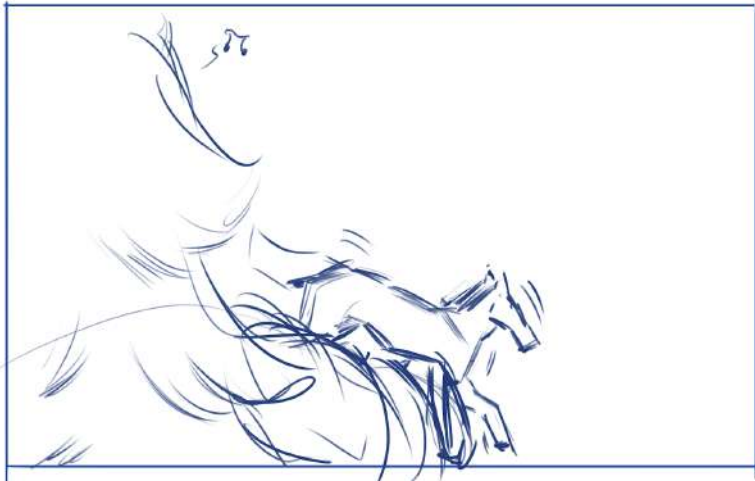


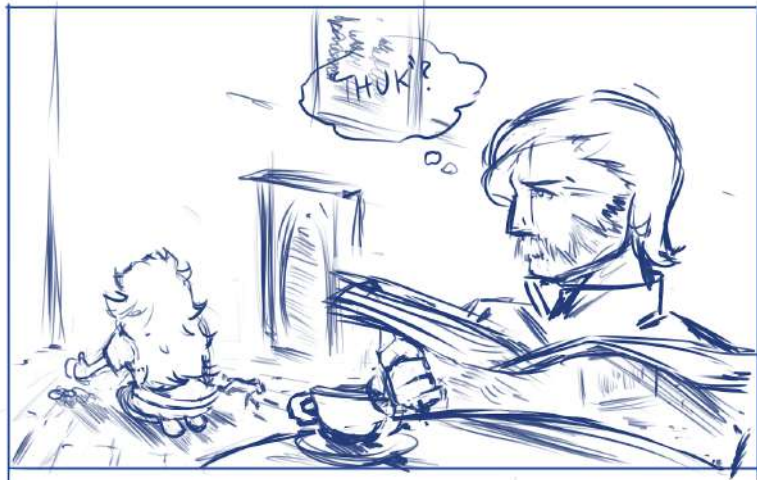
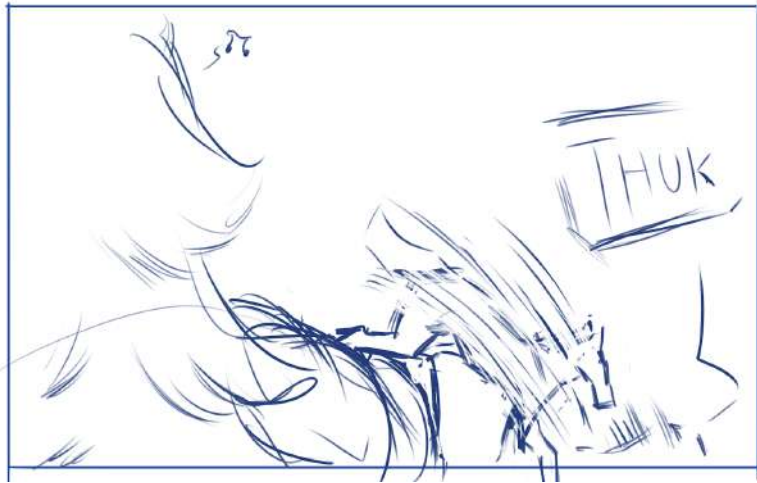


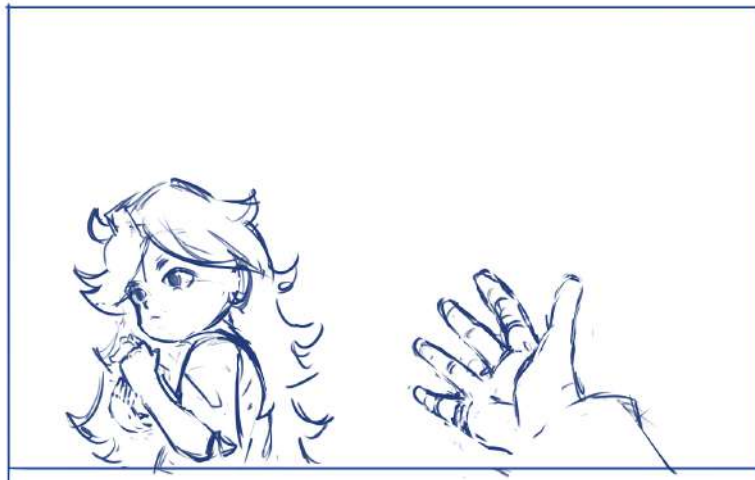
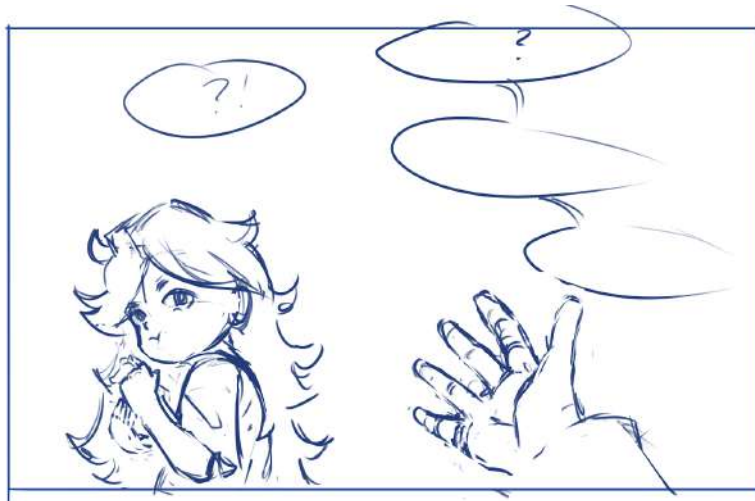


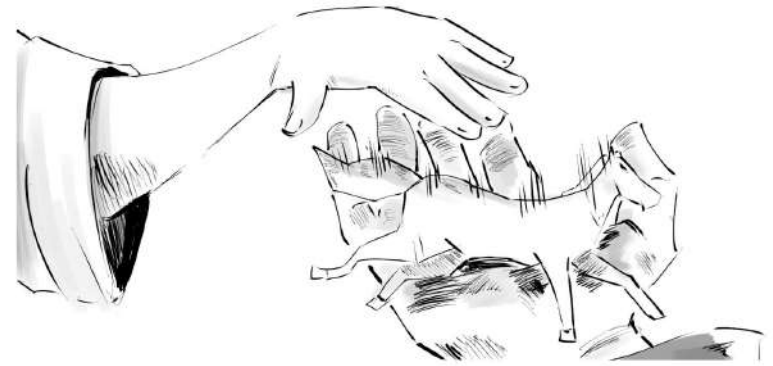


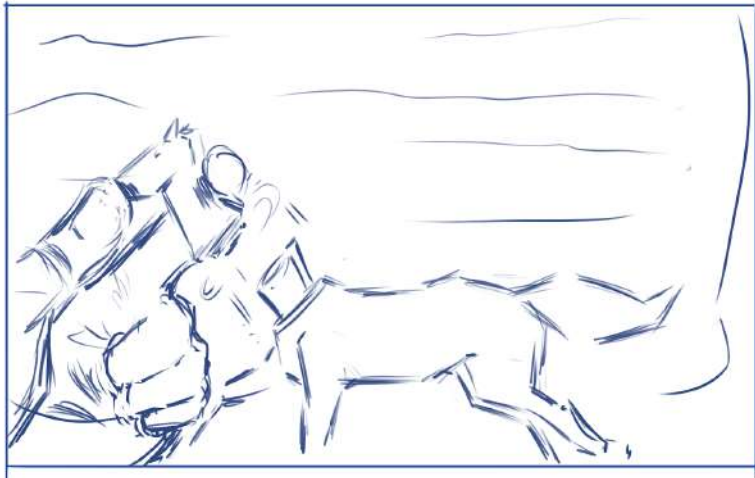
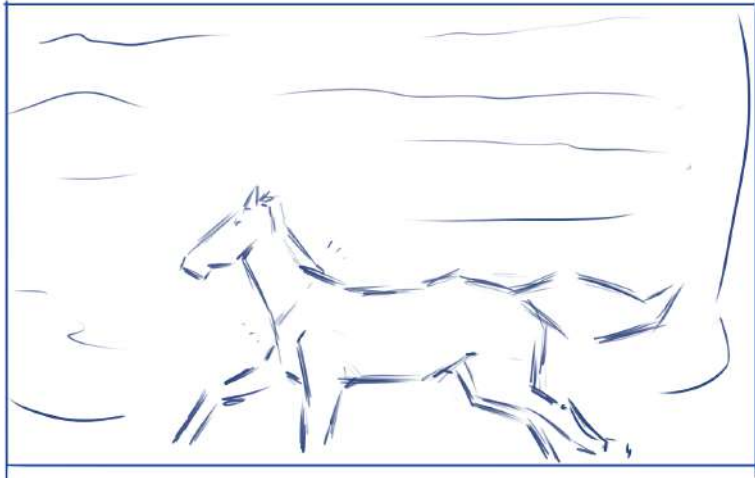
MANHÃ SEGUINTE. CASA DE WILLIAM.



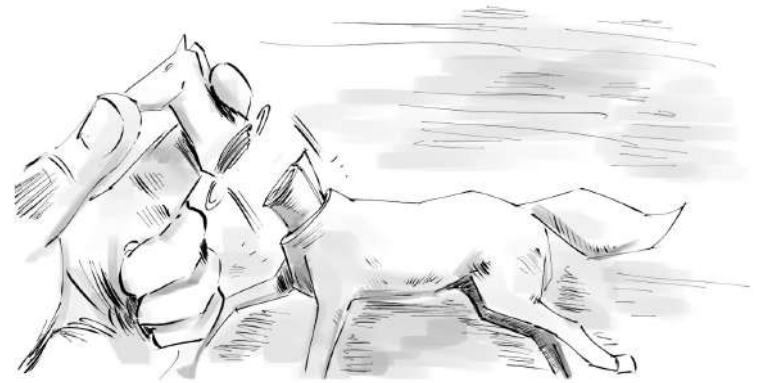
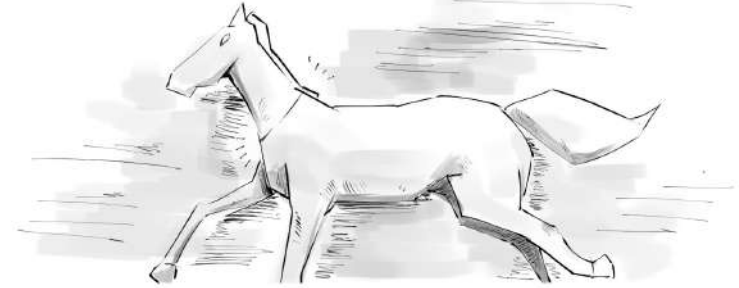


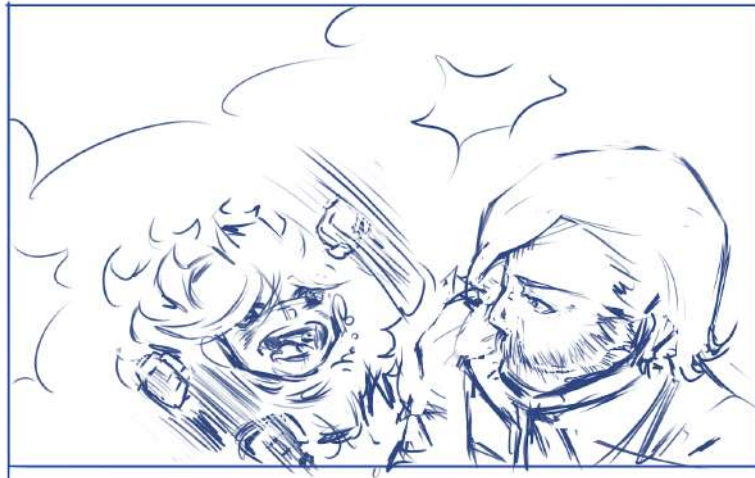
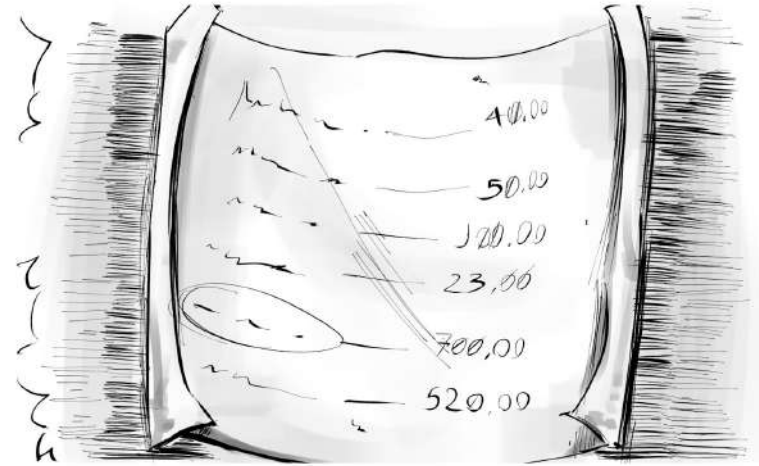
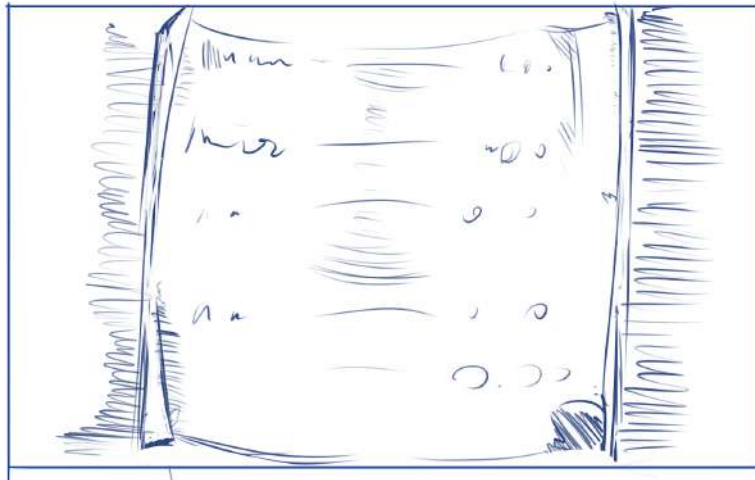


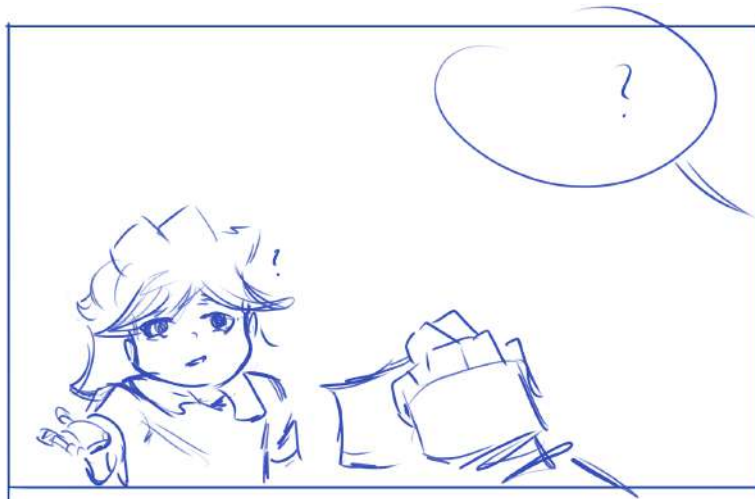


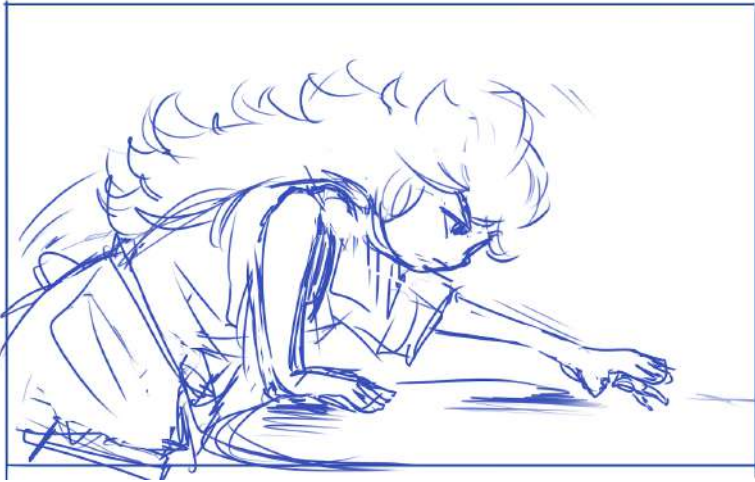
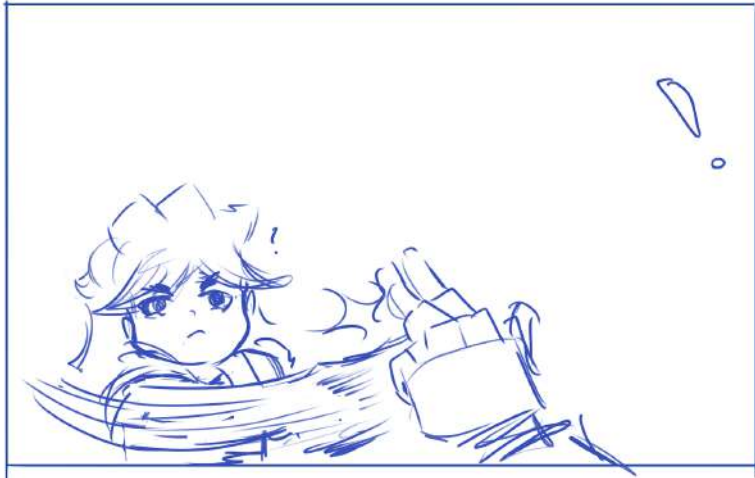


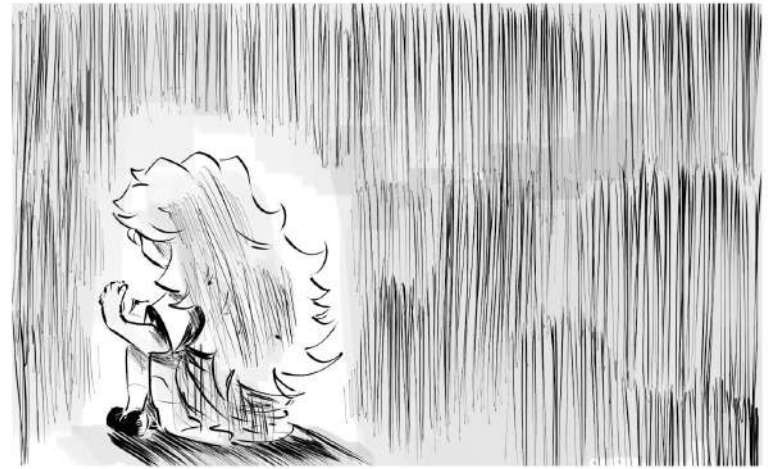
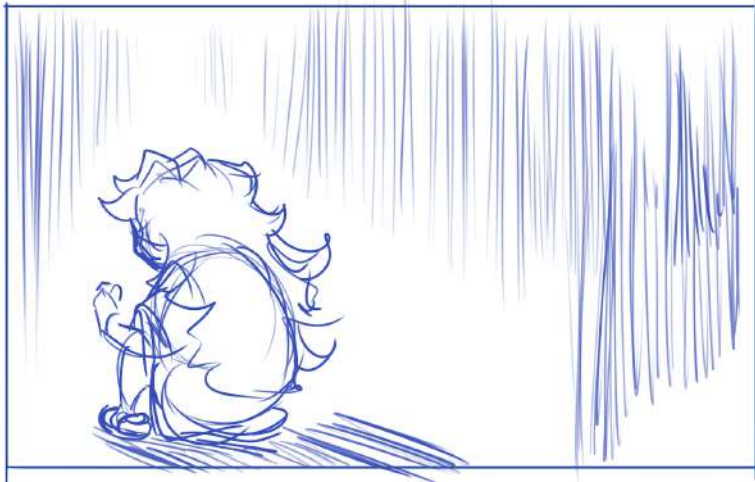
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
A BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
A BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA
BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA BLA

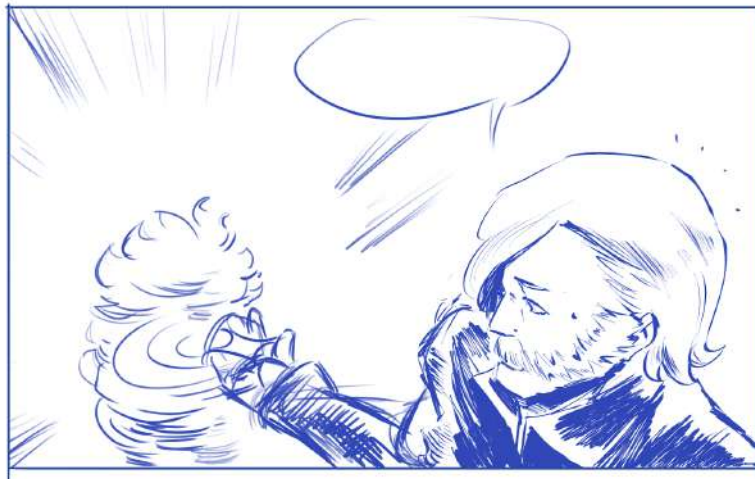
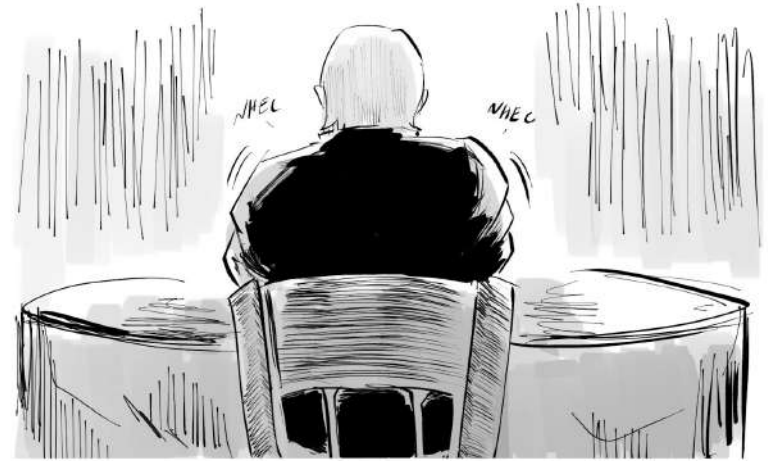




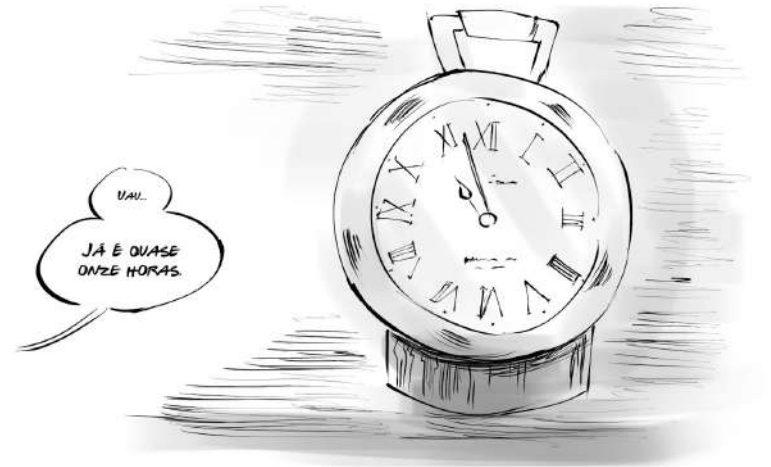
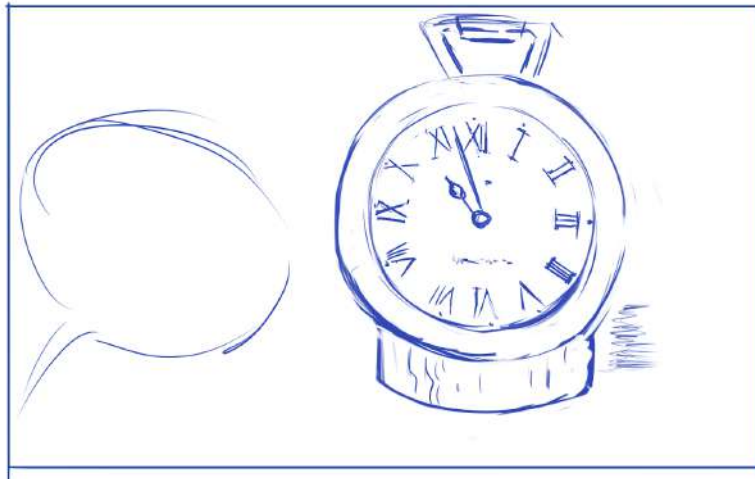


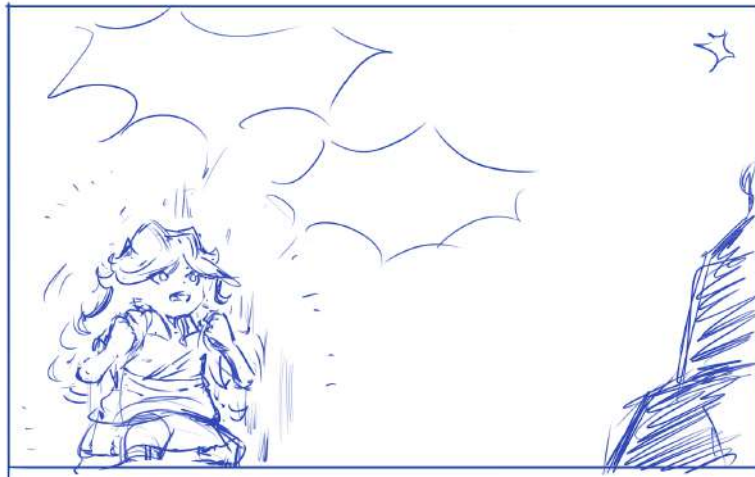




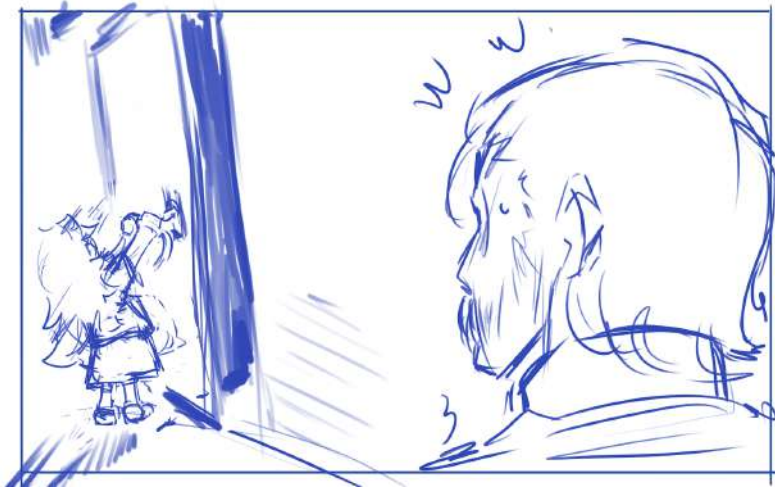


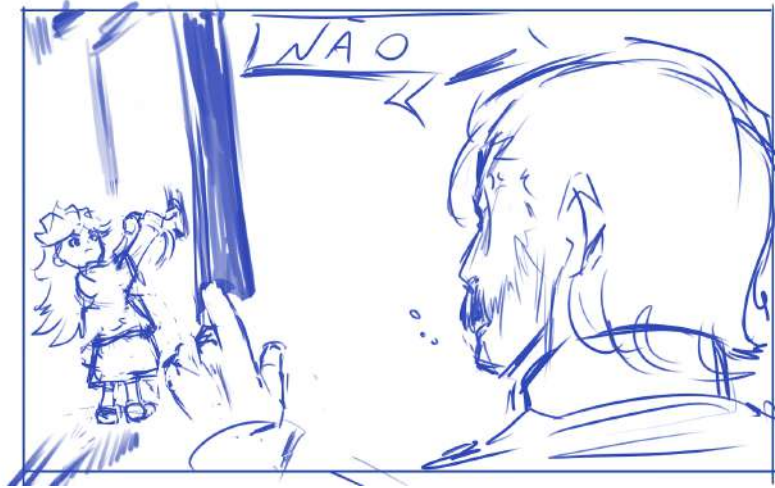


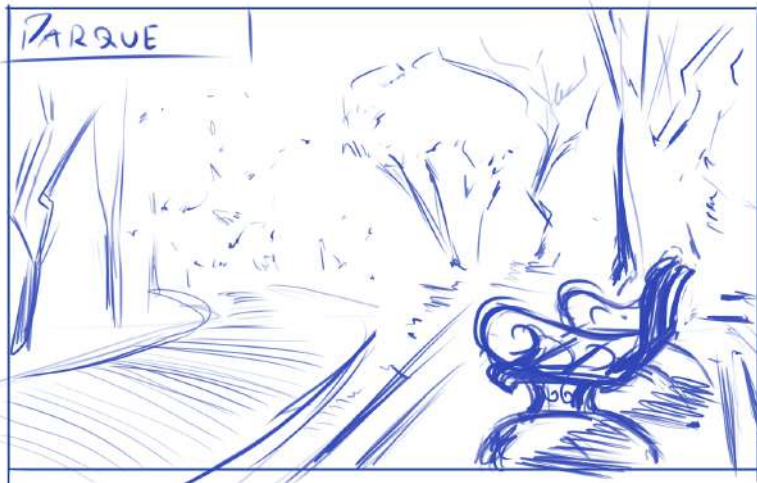
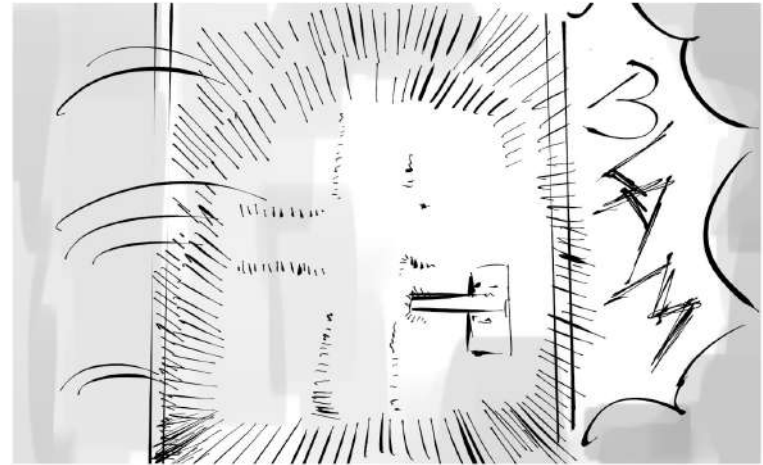
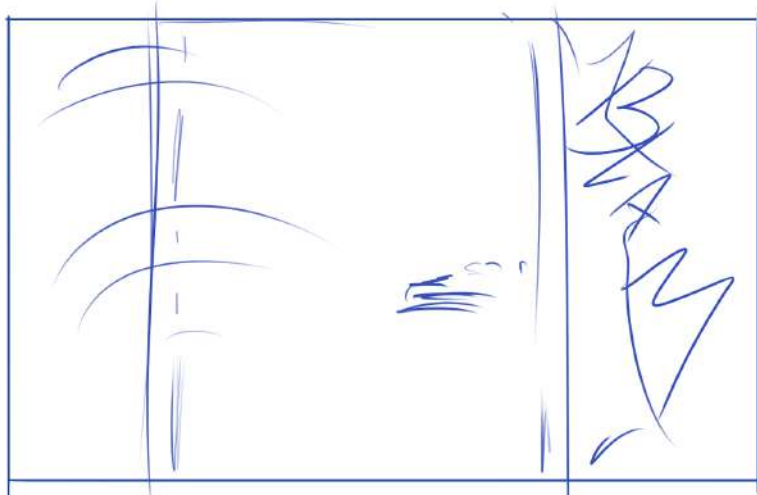




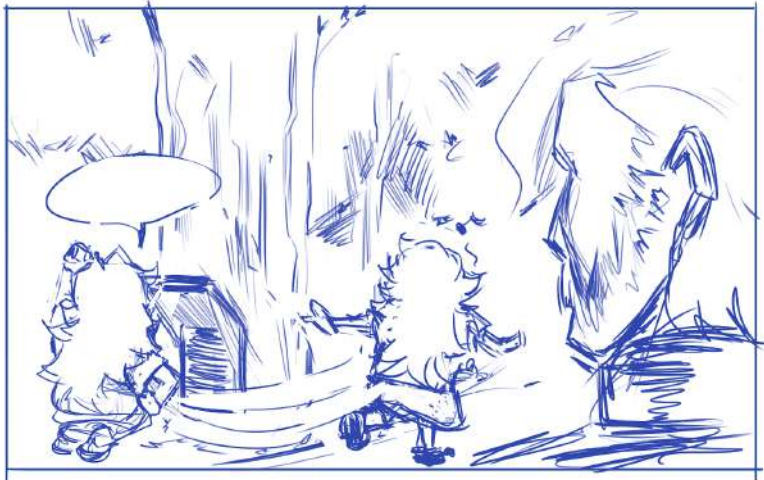
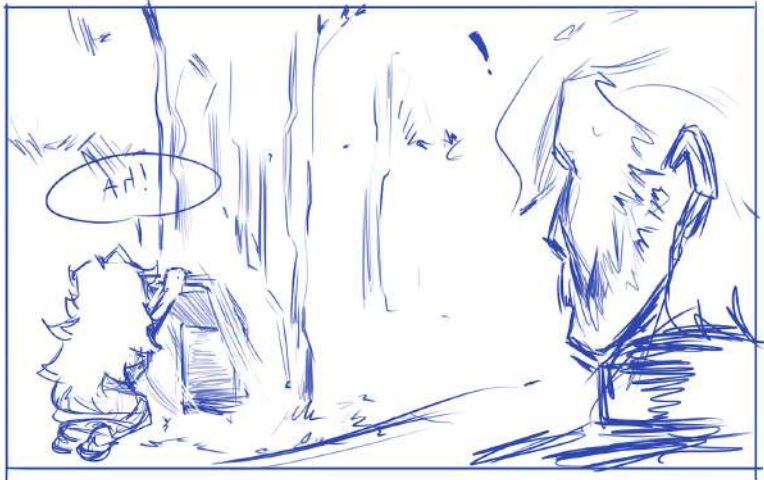




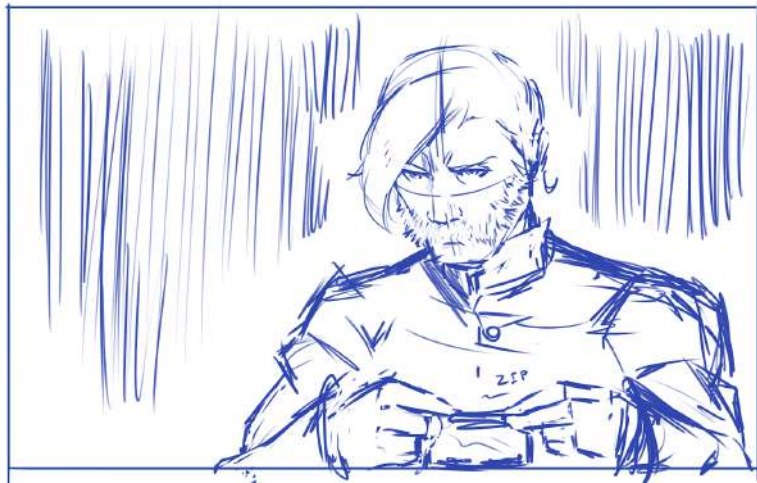
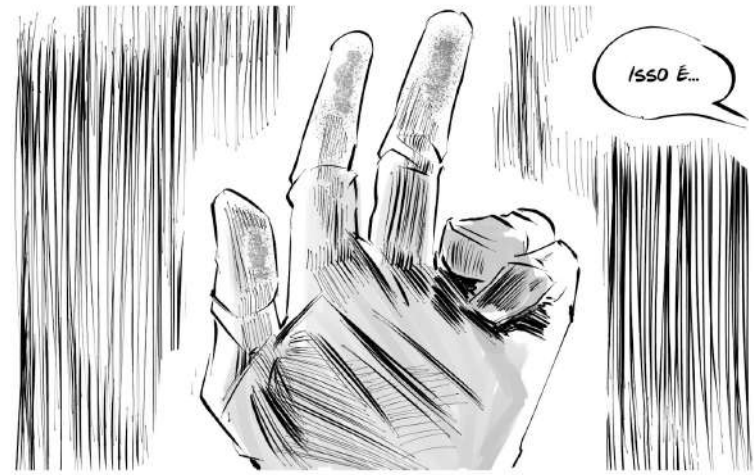
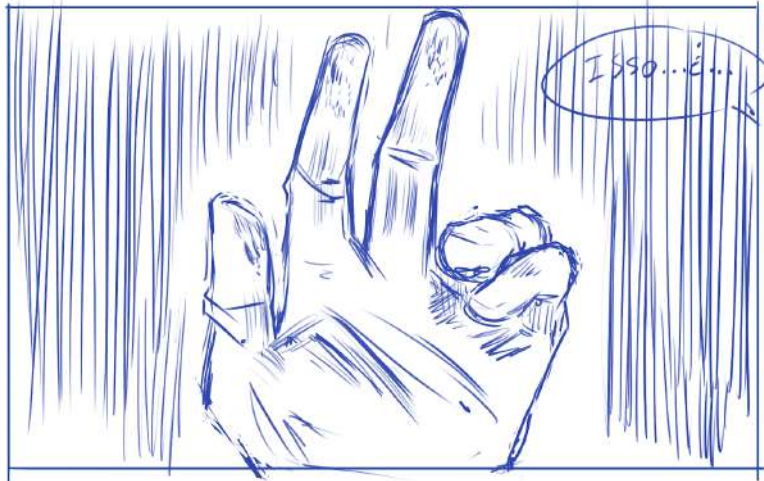




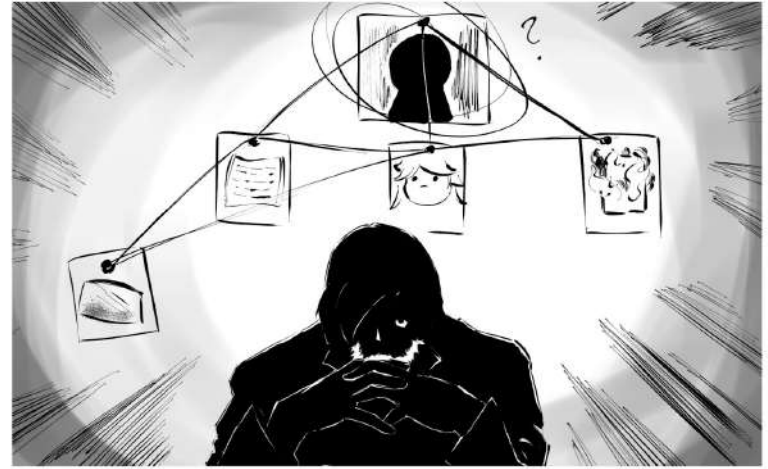


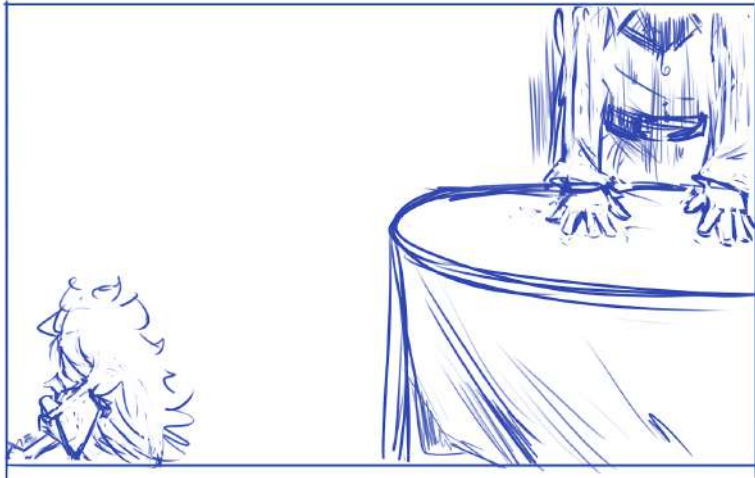


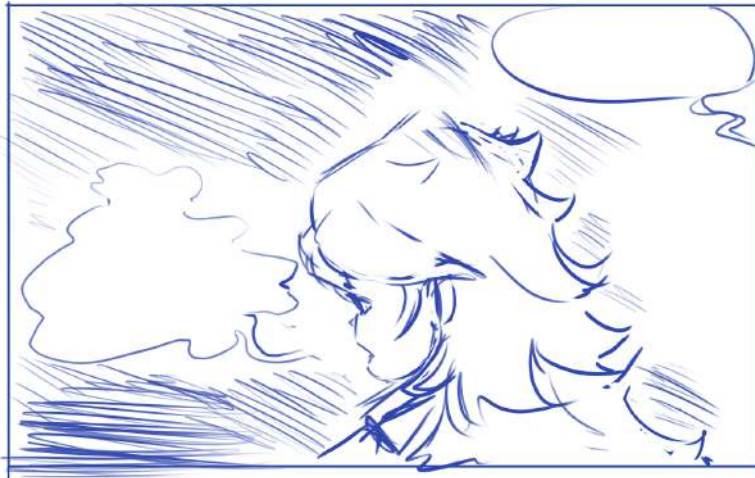


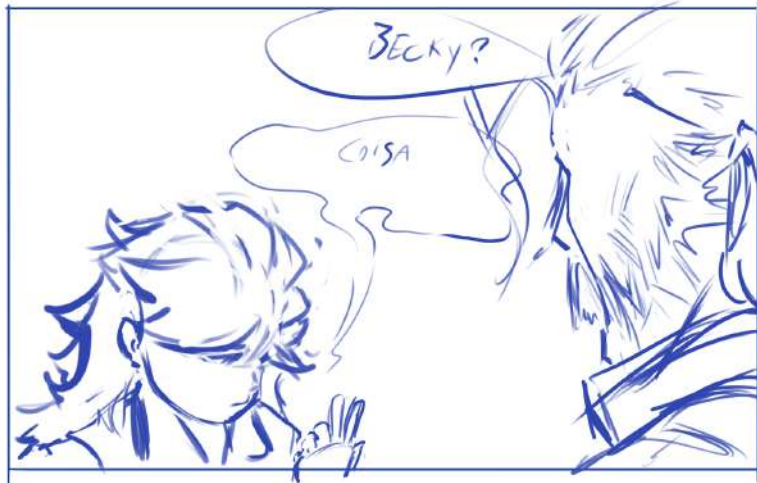
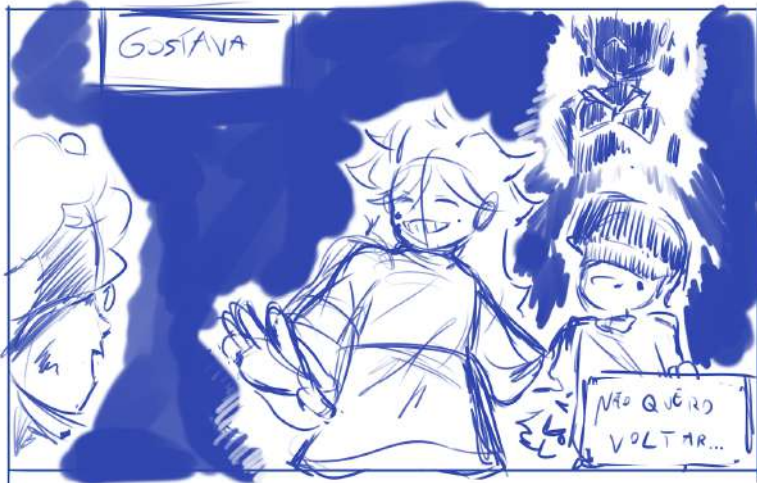


















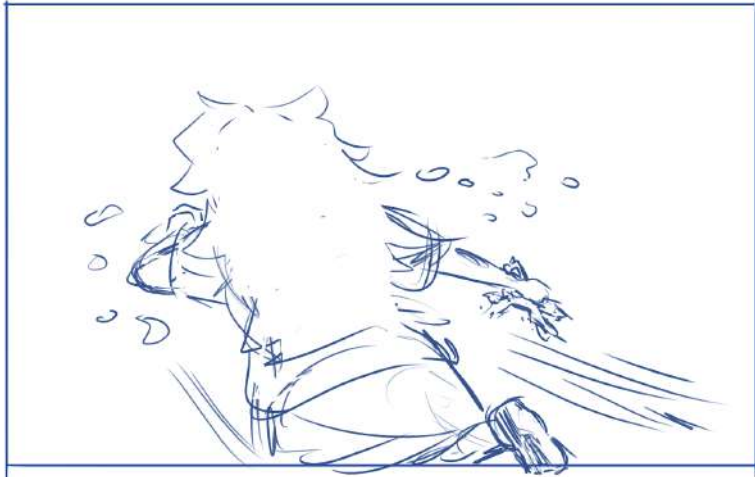
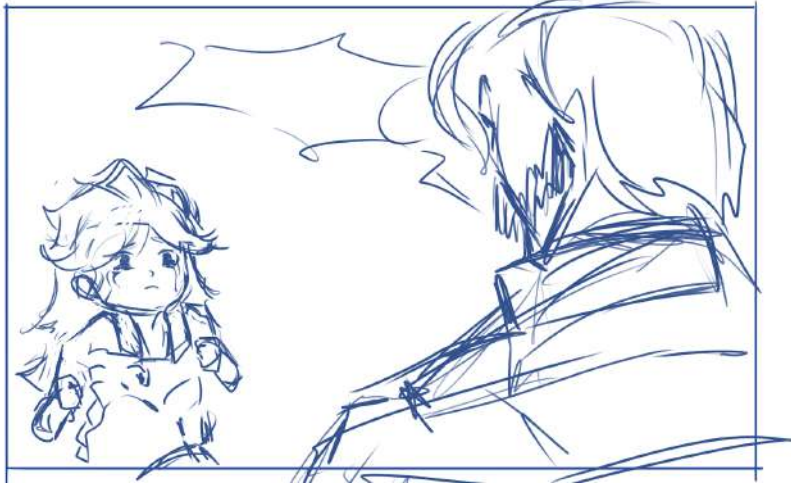




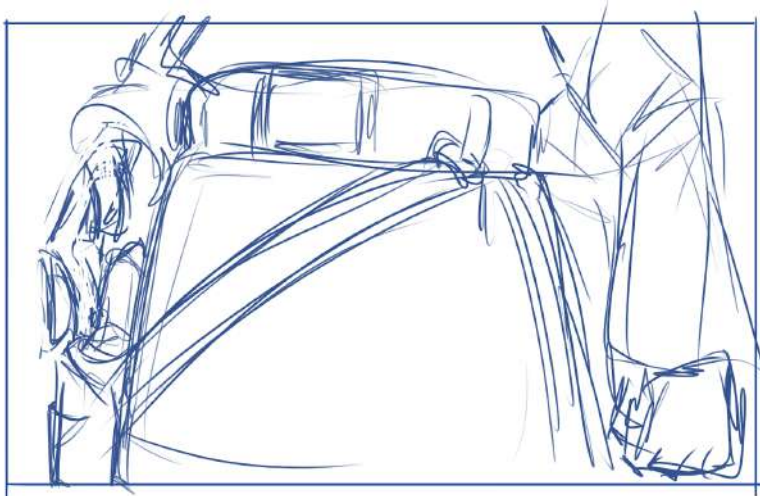
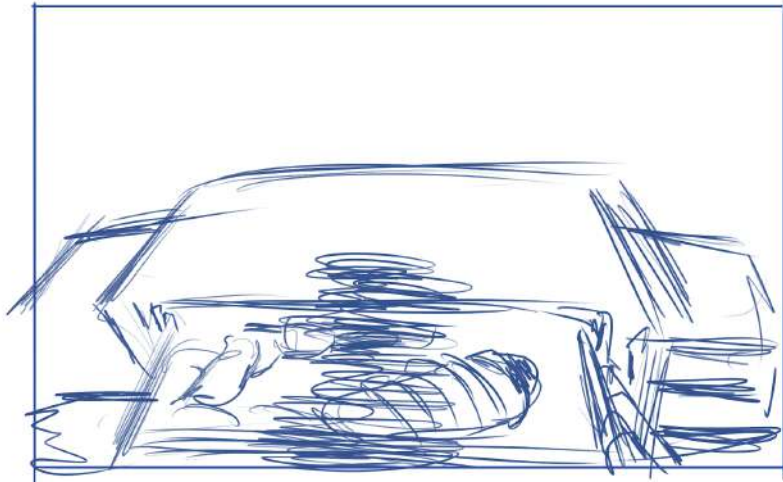


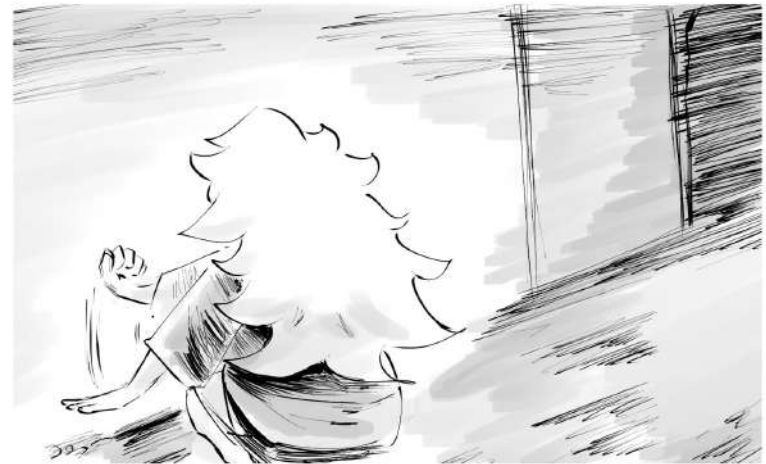
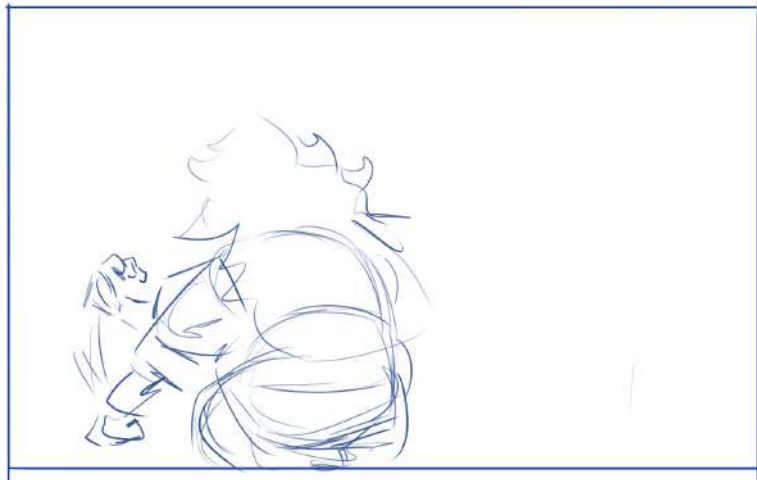
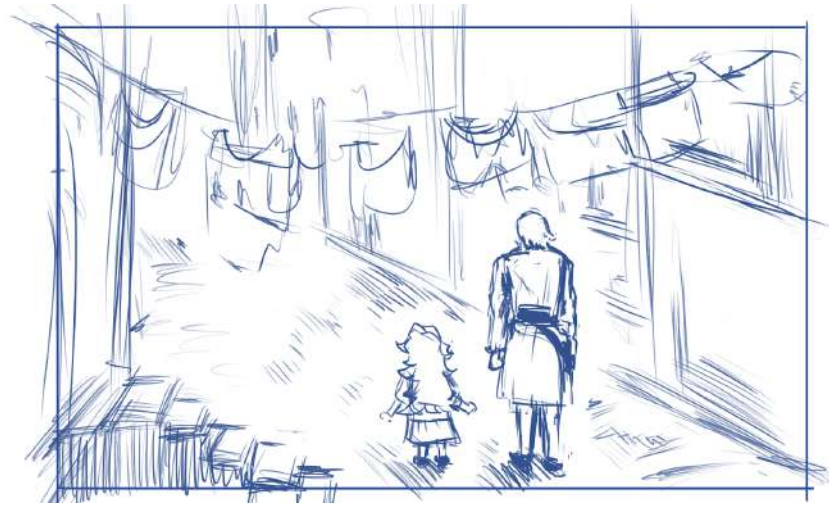


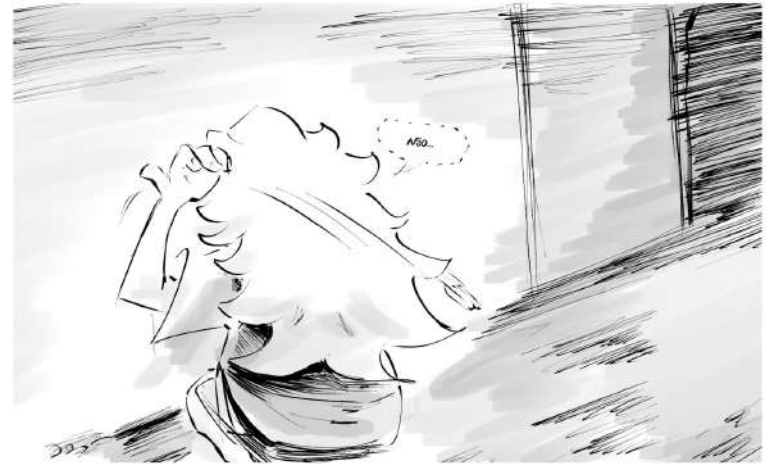




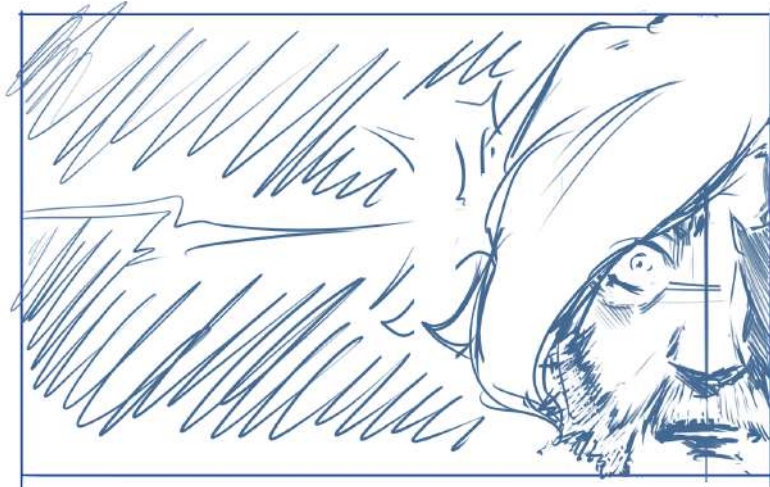






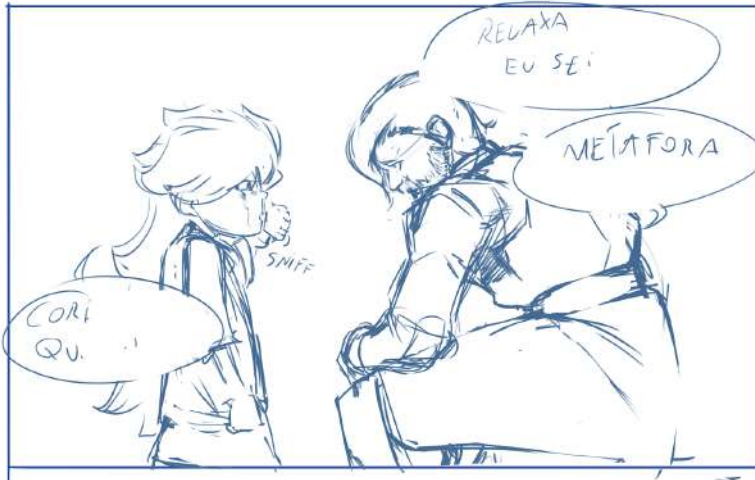




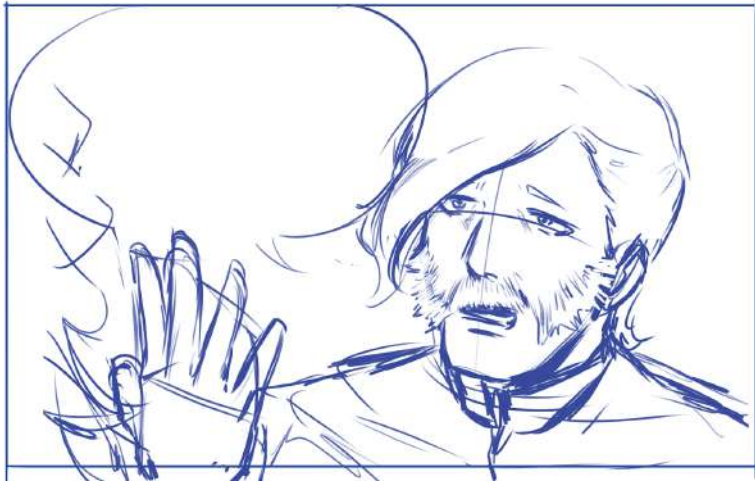
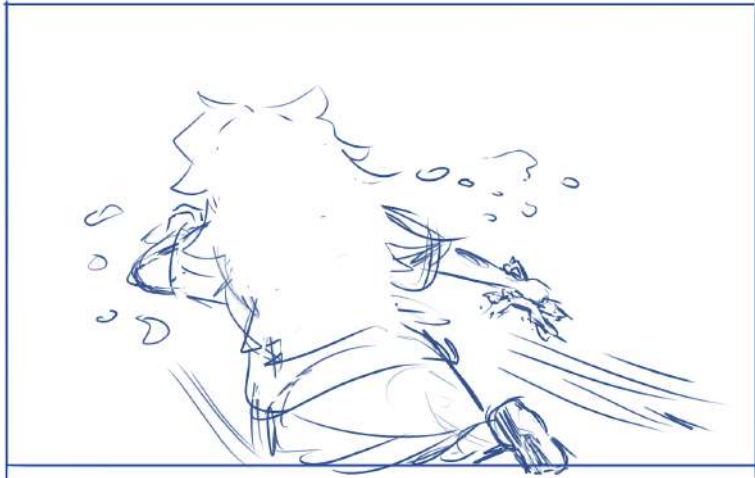


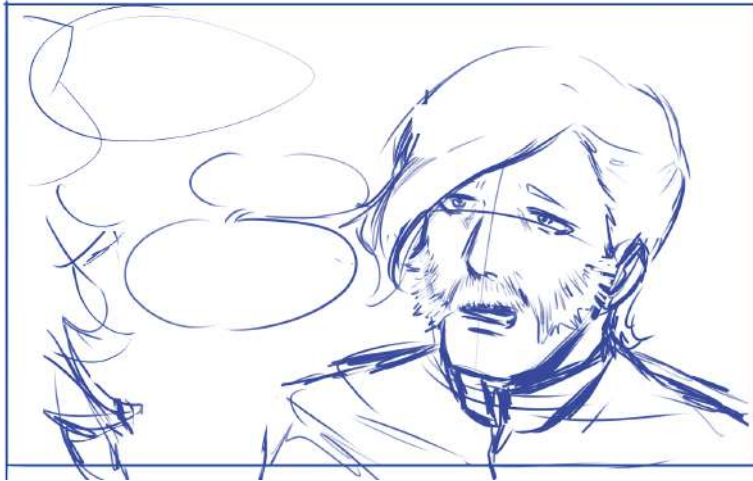












TENHO CERTEZA.

MAS O IMPORTANTE AGORA E
PARAR ELA. OUTRAS MENINAS
PODEM ESTAR EM PERIGO.





APÊNDICE D: PROGRAMAÇÃO



inicializar global barra para 0

```
quando Temporizador1 .Disparo
fazer
  ajustar global barra para obter global barra + 1
  chamar Linear_Progressbar1 .Increment Progress By
    valor obter global barra
```

```
quando Temporizador2 .Disparo
fazer
  ajustar Temporizador1 .Ativado para falso
  ajustar Temporizador2 .Ativado para falso
  se verdadeiro
    então fechar tela
  abrir outra tela nomeDaTela Screen2
```



quando Botão1 .Clique

fazer abrir outra tela nomeDaTela Screen3



quando Imagem1 .Clique

fazer abrir outra tela nomeDaTela Screen4



inicializar global [Bloco1] para	criar lista	01.ppt
		02.ppt
		03.ppt
		04.ppt
		05.ppt
		06.ppt
		07.ppt
		08.ppt
		09.ppt
		10.ppt
		11.ppt
		12.ppt
		13.ppt
		14.ppt
		15.ppt
		16.ppt
		17.ppt
		18.ppt
		19.ppt
		20.ppt
		21.ppt
		22.ppt
		23.ppt
		24.ppt
		25.ppt
		26.ppt
		27.ppt

```

quando Botão Retroceder Clique
fazer
  se
    Screen4 Imagem de Fundo selecionar item da lista lista obter global Bloco1
    índice 27
  então
    ajustar Botão Avançar Visível para verdadeiro
  se
    Screen4 Imagem de Fundo selecionar item da lista lista obter global Bloco1
    índice 1
  então
    ir para tela nomeDaTela Screen3
senão
  ajustar Screen4 Imagem de Fundo para selecionar item da lista lista obter global Bloco1
  índice índice na lista item Screen4 Imagem de Fundo lista obter global Bloco1

```

```

quando Botão Avançar Clique
fazer
  se
    Screen4 Imagem de Fundo selecionar item da lista lista obter global Bloco1
    índice 23
  então
    ajustar Botão Avançar Visível para falso
  ajustar Screen4 Imagem de Fundo para selecionar item da lista lista obter global Bloco1
  índice índice na lista item Screen4 Imagem de Fundo lista obter global Bloco1

```



```

inicializar global Geral01 para criar lista vazia

quando Imagem1 Clique
fazer
  ajustar OrganizaçãoHorizontal1 . Visível para falso
  ajustar OrganizaçãoHorizontal2 . Visível para verdadeiro
  adicionar itens à lista lista obter global Geral01
  item "28.jpg"
  item "29.jpg"
  item "30.jpg"
  item "31.jpg"
  item "32.jpg"
  item "33.jpg"
  item "34.jpg"
  item "35.jpg"
  item "36.jpg"
  item "37.jpg"
  item "38.jpg"
  item "39.jpg"
  item "40.jpg"
  item "41.jpg"
  item "42.jpg"
  item "43.jpg"
  item "44.jpg"
  item "45.jpg"
  item "46.jpg"
  ajustar Screen7 . Imagem de Fundo para selecionar item da lista lista obter global Geral01
  índice 1

quando Imagem2 Clique
fazer
  ajustar OrganizaçãoHorizontal1 . Visível para falso
  ajustar OrganizaçãoHorizontal2 . Visível para verdadeiro
  adicionar itens à lista lista obter global Geral01
  item "28_3.jpg"
  item "Tela Texto.jpg"
  ajustar Screen7 . Imagem de Fundo para selecionar item da lista lista obter global Geral01
  índice 1
  
```

```

quando Imagem3 Clique
fazer
  ajustar OrganizaçãoHorizontal1 Visível para falso
  ajustar OrganizaçãoHorizontal2 Visível para verdadeiro
  adicionar itens à lista lista obter global Geral01
  item "28_2.jpg"
  item "31.jpg"
  item "32.jpg"
  item "33.jpg"
  item "34.jpg"
  item "35.jpg"
  item "36.jpg"
  item "37.jpg"
  item "38.jpg"
  item "39.jpg"
  item "40.jpg"
  item "41.jpg"
  item "42.jpg"
  item "43.jpg"
  item "44.jpg"
  item "45.jpg"
  item "46.jpg"
  ajustar Screen7 Imagem de Fundo para selecionar item da lista lista obter global Geral01
  índice

```

```

quando Imagem4 Clique
fazer
  abrir outra tela nomeDaTela Screen6

quando BotãoAvançar Clique
fazer
  se
    Screen7 Imagem de Fundo = "45.jpg"
  então
    ajustar BotãoAvançar Visível para falso
    ajustar Imagem4 Visível para verdadeiro
  se
    Screen7 Imagem de Fundo = "lista texto.jpg"
  então
    abrir outra tela nomeDaTela Screen5
  senão
    ajustar Screen7 Imagem de Fundo para selecionar item da lista lista obter global Geral01
    índice na lista item Screen7 Imagem de Fundo
    lista obter global Geral01

quando BotãoVoltar Clique
fazer
  se
    Screen7 Imagem de Fundo = "46.jpg"
  então
    ajustar Imagem4 Visível para falso
    ajustar BotãoAvançar Visível para verdadeiro
  se
    Screen7 Imagem de Fundo = selecionar item da lista lista obter global Geral01
  então
    abrir outra tela nomeDaTela Screen6
  senão
    ajustar Screen7 Imagem de Fundo para selecionar item da lista lista obter global Geral01
    índice na lista item Screen7 Imagem de Fundo
    lista obter global Geral01

```

FAV

FACULDADE DE
ARTES VISUAIS



UFG

UNIVERSIDADE
FEDERAL DE GOIÁS