

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL DOUTORADO

MARIANA BENTO BENETI

**Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais (REPPEMS):
a comunicação inclusiva de autistas nos *fandoms***

SÃO LEOPOLDO

2022

MARIANA BENTO BENETI

**Representação de Personagens e Personae em Minorias Sociais (REPPEMS):
a comunicação inclusiva de autistas nos *fandoms***

Tese de Doutorado apresentada como requisito para obtenção do título de Doutor em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS

Orientadora: Prof^ª. Dra. Adriana Amaral

São Leopoldo

2022

B465r Beneti, Mariana Bento

Representação de personagens e personas em minorias sociais (REPPEMS) : a comunicação iclusiva de autistas nos *fandoms* / por Mariana Bento Beneti. – 2022.
193 f. : il.; 30 cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Comunicação, 2022.

Orientação: Profa. Dra. Adriana Amaral.

1. Autismo. 2. Neurodiversidade. Comunicação inclusiva. 3.

Headcanon. 4. Tumblr. I. Título.

Catálogo na Fonte:

Bibliotecária Vanessa Borges Nunes - CRB 10/1556

MARIANA BENTO BENETI

**REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS E PERSONAS EM MINORIAS SOCIAIS
(REPPEMS): A COMUNICAÇÃO INCLUSIVA DE AUTISTAS NOS FANDOMS**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADA EM 16 DE SETEMBRO de 2022.

BANCA EXAMINADORA

**PROFA. DRA. VALQUIRIA MICHELA JOHN - UFPR
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. GELSON WESCHENFELDER - PUCRS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. PATRICIA BRANDALISE SCHERER BASSANI - FEEVALE
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. RONALDO CÉSAR HENN - UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**



**PROFA. DRA. ADRIANA DA ROSA AMARAL – ORIENTADORA
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

Porque eu não sei como é viver
sem elas. Para Malu e Isa, os
pedacinhos de sorrisos meus que
andam por aí.

Agradeço a Deus pela oportunidade de realizar este doutorado, por me dar forças quando eu não sabia onde encontrar. Agradeço especialmente aos meus pais, Ricardo e Ninfa, que me apoiaram de todas as formas possíveis durante o meu processo acadêmico. Sem vocês eu realmente não teria conseguido chegar onde cheguei.

Obrigada à Adriana Amaral, minha orientadora, que me ajudou em tantos momentos, seja de forma presencial, por chamada de vídeo ou até mesmo uma ou outra mensagem pelo *WhatsApp*; eu sempre me senti acolhida.

Agora, se eu for dizer obrigada para cada um dos meus amigos e parentes, o tanto de folhas que eu gastaria seria o suficiente para escrever outra tese. Portanto, citarei alguns nomes e alguns motivos entre parênteses. Vocês não estão simplesmente aqui, mas no meu coração, e por isso, também, eu agradeço.

Vovó Eula, Hercília e vovô Claudinei, vários titios e titias, primos e primas, todos aqueles que me ouviram contar sobre a tese e sobre como estava a vida. Aos primos, em especial Samuel, Fernanda, Mateus e Gustavo, que tanto tocavam e jogavam comigo. Aos que são mais do que parentes, também incluo Vanessa, Angélica, Nati, Carol, Ester, Beto, Vagner, Cacá, Bárbara e Eltinho. Alguns, durante estes anos de pandemia, eu convivi mais presencialmente, enquanto outros, mais por cartas e trocas de *I-food*.

Meus amigos feitos na época do doutorado também foram muito importantes nesta fase toda. Agradeço à Klênnia, ao João, ao Edu, à Maria, à Ana e ao Marlon, que não são somente amizades conhecidas no Rio Grande do Sul, são para sempre.

Não muito fora do ambiente familiar, dentre meus amigos que são como família, eu não posso deixar de agradecer à Fer (não porque ela me ouviu contar sobre a tese, na verdade ela nem ao menos participou da minha qualificação *online*, mas porque ela é minha quase irmã, mesmo); à Tati (já que ela é, literalmente, vários membros da minha família ao mesmo tempo); à Thaís (que morou comigo em São Leopoldo e ouvia minhas lástimas); à Tutu (“o doutorado tá bem, a doutoranda que está ficando louca”); ao Ian (que, por incrível que pareça, estudou onde eu dei palestra e viramos amigos para sempre); à Rafa (que esteve presente por cartinha, por *WhatsApp* e presencialmente por comidas japonesas); à Mari e ao Guguinha (irmãos que mal sabiam sobre minha tese, mas me apresentaram à *fanfic* dos sonhos) e ao Pedro (com as nossas vinho-conferências, colocávamos tudo em dia).

Um muito obrigada para todos!

Nunca ria de dragões vivos.

-

Nada como procurar quando se quer achar alguma coisa. Quando se procura geralmente se encontra alguma coisa, sem dúvida, mas nem sempre o que estávamos procurando.

- J. R. R. Tolkien

RESUMO

A presente tese tem como objetivo realizar um estudo da comunicação inclusiva dos autistas dentro dos *fandoms*, através de um movimento de teorização de personagens e *personas* (termo também conhecido como *headcanon*) chamado de “*Actually Autistic*”. Faz isso através de uma pesquisa-ação que começa com uma netnografia em *Tumblrs*, posteriormente reúne um grupo focal de 18 autistas ao redor do Brasil e, em conjunto com eles, monta o próprio *Tumblr* de personagens autistas. Por fim, a tese traz uma proposta, misturando o empírico com o teórico, de chamar esta forma de comunicação e interação não somente de *headcanon*, mas de Reppems: Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais. Este trabalho é exemplificado com desenhos artísticos, desde o glossário até os mapas de fanarts, realizados como um estudo aprofundado dos personagens propostos como autistas.

Palavras-chave: autismo; neurodiversidade; comunicação inclusiva; *headcanon*; Tumblr.

ABSTRACT

The present thesis aims to carry out a study of the inclusive communication of autistics within fandoms, through a movement of theorizing of characters and personas (term also known as headcanon) called "Actually Autistic". It does this through an action-research that begins with a netnography on Tumblrs, later brings together a focus group of 18 autistic people around Brazil and, together with them, creates their own Tumblr of autistic characters. Finally, the thesis brings a proposal, mixing the empirical with the theoretical, to call this form of communication and interaction not only headcanon, but Reppems: Representation of Characters and Personas in Social Minorities. This work is exemplified with artistic drawings, from the glossary to the fanart maps, carried out as an in-depth study of the characters proposed as autistic.

Key-words: autism; neurodiversity; inclusive communication; headcanon; Tumblr.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O que é um <i>headcanon</i> ? Exemplo com arte.....	24
Figura 2 – O que é um AU? Exemplo com arte	25
Figura 3 – O que é uma <i>fanfic</i> ? Exemplo com arte	26
Figura 4 – O que é uma <i>fanart</i> ? Exemplo com arte.....	27
Figura 5 – O que é autismo e neurodiversidade? Exemplo com arte	36
Figura 6 – Símbolos do autismo	43
Figura 7 – Novo símbolo <i>The National Autistic Society</i>	43
Figura 8 – Símbolo da neurodiversidade	44
Figura 9 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr autism-headcanons</i>	59
Figura 10 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr autistischeadcanonsdaily</i>	60
Figura 11 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr urfaveisautistic</i>	61
Figura 12 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr autisticcharactersofthedayposts</i>	62
Figura 13 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr everyonesonthespectrum</i>	63
Figura 14 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr autistichq</i>	63
Figura 15 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr autistic-headcanons</i>	64
Figura 16 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr ndcharacter-oftheday</i>	65
Figura 17 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr yourfaveisneuroqueer</i>	66
Figura 18 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr startrekisautistic</i>	67
Figura 19 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr autistic-yuri-on-ice</i>	68
Figura 20 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr autistic-character-hcs</i>	69
Figura 21 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr autistic-headcanonsftw</i>	70
Figura 22 – <i>Print</i> de uma postagem do <i>tumblr autistischeadcanons</i>	71
Figura 23 – Rascunho do mapa cartográfico de <i>fanarts</i>	75
Figura 24 – Ilha dos livros	76
Figura 25 – Ilha dos desenhos	76
Figura 26 – Ilha dos animes	77
Figura 27 – Continente dos filmes	78
Figura 28 – Continente das séries	79
Figura 29 – Ilha das HQs	81
Figura 30 – Monstro dos <i>games</i>	82
Figura 31 – Mapa cartográfico de <i>fanarts</i> finalizado	82
Figura 32 – Página inicial do <i>tumblr Personagens Autistas</i>	98

Figura 33 – Página de <i>tags</i> do <i>tumblr Personagens Autistas</i>	99
Figura 34 – Exemplo de <i>tags</i> do <i>tumblr Personagens Autistas</i>	99
Figura 35 – Página de <i>asks</i> do <i>tumblr Personagens Autistas</i>	100
Figura 36 – Primeira postagem do <i>tumblr Personagens Autistas</i>	102
Figura 37 – Exemplo de postagem do <i>tumblr Personagens Autistas</i>	103
Figura 38 – Forma de postagem do <i>tumblr Personagens Autistas</i>	105
Figura 39 – Postagem programada no <i>tumblr Personagens Autistas</i>	105
Figura 40 – <i>Hashtags</i> utilizadas nas postagens do <i>tumblr Personagens Autistas</i>	106
Figura 41 – Primeira <i>ask</i> , com sugestão de <i>headcanon</i> , no <i>tumblr Personagens Autistas</i> ...	109
Figura 42 – Outras <i>ask</i> , com sugestões de <i>headcanons</i> , no <i>tumblr Personagens Autistas</i> ...	110
Figura 43 – Exemplo de reblogue com comentário concordando com a postagem	112
Figura 44 – Segundo exemplo de reblogue com comentário concordando com a postagem	112
Figura 45 – Exemplo de comentário discordando da postagem	112
Figura 46 – Interação com pergunta do motivo do <i>headcanon</i>	113
Figura 47 – Postagens durante 2021	117
Figura 48 – Postagens durante 2022	118
Figura 49 – Comentário de discordância do <i>headcanon</i>	128
Figura 50 – Comentário de representação	133
Figura 51 – <i>Headcanon</i> sobre Bentinho e Escobar	142
Figura 52 – <i>Headcanon</i> sobre Peter Parker	144
Figura 53 – <i>Headcanon</i> de representação de BTS	144
Figura 54 – <i>Headcanon</i> de representação no espaço da narrativa	147
Figura 55 – <i>Headcanon</i> Hermione Granger negra: atriz	148
Figura 56 – Rascunho do mapa cartográfico de fanarts	141
Figura 57 – Ilha dos livros	142
Figura 58 – Ilha dos desenhos	142
Figura 59 – Ilha dos animes	143
Figura 60 – Continente dos filmes	144
Figura 61 – Continente das séries	145
Figura 62 – Ilha das HQs	147
Figura 63 – Monstro dos Games	148
Figura 64 – Mapa cartográfico de fanarts finalizado	148
Figura 65 – Continente das séries do 2º mapa	153
Figura 66 – Continente dos filmes do 2º mapa	154

Figura 67 – A ilha dos livros do 2º mapa	155
Figura 68 – Continente dos desenhos do 2º mapa	155
Figura 69 – Continente brasileiro do 2º mapa	156
Figura 70 – Continente de anime e HQ do 2º mapa	157
Figura 71 – Ilha dos Games do 2º mapa	157
Figura 72 – 2º mapa de fanarts completo	158

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Passo a passo da netnografia na tese	50
Tabela 2 – Análise geral dos <i>tumblrs</i>	55
Tabela 3 – Autistas que responderam ao formulário, participantes ou não	76
Tabela 4 – <i>Asks</i> realizadas no <i>tumblr</i>	93

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Quantidade de autistas no formulário	75
Gráfico 2 – Notas dos personagens de séries	105
Gráfico 3 – Notas dos personagens de filmes	106
Gráfico 4 – Notas dos personagens de livros	107
Gráfico 5 – Notas dos personagens brasileiros	107
Gráfico 6 – Notas dos personagens de desenho	108
Gráfico 7 – Notas dos personagens de anime	108
Gráfico 8 – Notas dos personagens de HQ	111
Gráfico 9 – Notas dos personagens de <i>games</i>	112
Gráfico 10 – Notas dos personagens escolhidos para o 2º mapa de <i>fanarts</i>	149

Sumário

INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1 – CONCEITOS DO <i>FANDOM</i>	20
1. <i>FANDOM</i>	20
1.1 GLOSSÁRIO: TERMOS DO <i>FANDOM</i>	21
1.2 <i>TUMBLR</i> E SEU USO PARA OS <i>FANDOMS</i>	29
CAPÍTULO 2 – CONCEITOS DO AUTISMO	32
2. AUTISMO	32
2.1 GLOSSÁRIO: TERMOS DO AUTISMO.....	32
2.2 CONCEITO, TERMINOLOGIAS E O AUTISMO	36
2.3 DIAGNÓSTICOS E INTERVENÇÕES	37
2.4 INTERAÇÃO SOCIAL E COMUNICAÇÃO	38
2.5 UMA BREVE HISTÓRIA DO ESTUDO DO AUTISMO	39
2.6 SOBRE O SÍMBOLO DO AUTISMO	41
2.7 “SER” AUTISTA OU “TER” AUTISMO: A NEURODIVERSIDADE.....	43
CAPÍTULO 3 – METODOLOGIAS E APLICAÇÕES: <i>PERSONAGENS AUTISTAS</i> ..	46
3.1 PESQUISA-AÇÃO	46
3.2 NETNOGRAFIA	48
3.2.1 A comunicação dos autistas através dos <i>fandoms</i> no <i>Tumblr</i>	51
3.2.2 Análise do movimento de representação autista nos <i>fandoms</i>	53
3.3 COMITÊ DE ÉTICA E APROVAÇÃO DO TRABALHO.....	70
3.4 GRUPOS FOCAIS	72
3.5 FORMULÁRIO E FORMAÇÃO DO GRUPO FOCAL <i>ONLINE</i>	74
3.6 CRIAÇÃO E POSTAGEM DO <i>TUMBLR</i>	84
3.7 ORGANIZAÇÃO DAS POSTAGENS DIÁRIAS	88
3.7.1 O que foi publicado e o que não foi: 100 personagens e interações	93
3.8 “EU ODEIO <i>HEADCANONS</i> ”: O CASO DE ANA FERNANDES E DE VÁRIOS OUTROS FÃS.....	101
3.9 APÓS AS 100 POSTAGENS: ANÁLISES E CONTINUAÇÕES	103
3.10 DO EMPÍRICO PARA O TEÓRICO: O INÍCIO DA <i>REPEMS</i>	114
CAPÍTULO 4 – REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS E PERSONAS EM MINORIAS SOCIAIS (<i>REPEMS</i>), UM ACRÔNIMO PARA A COMUNICAÇÃO INCLUSIVA NA CULTURA POP	116
4.1 PRINCIPAIS CONCEITOS DA <i>REPEMS</i>	116
4.1.1 “Corra, Forrest!”: por que a representação de minorias importa?	116

4.1.2 “Oi, eu sou o Goku!”: como é a construção de identidade e a cultura do fã?.....	119
4.1.3 “Bazinga!”: qual a necessidade de haver uma comunicação inclusiva?	123
4.1.4 “Elementar, meu caro Watson”: o que são personagens e personas?	125
4.2 O QUE É A REPEMS.....	126
4.2.1 “Vida longa e próspera”: <i>headcanons</i> autistas ou Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais?	127
CAPÍTULO 5 – PERSONAGENS AUTISTAS: OS MAPAS DE <i>FANARTS</i>	137
5.1 PRIMEIRO MAPA DOS PRINCIPAIS PERSONAGENS.....	137
5.1.1 O 1º mapa de <i>fanarts</i>	140
5.2 SEGUNDO MAPA, DO <i>TUMBLR PERSONAGENS AUTISTAS</i>	149
5.2.1 O 2º mapa de <i>fanarts</i>	152
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	159
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	162
Anexos.....	167
Anexo 1 – 1º Contrato de “ <i>Comisson de fanart</i> ”	167
Anexo 2 – Formulário para o Grupo Focal.....	169
Anexo 3 – TCLEs assinados.....	171
Anexo 4 – 100 personagens publicados.....	173
Anexo 5 – Personagens publicados entre 2021 e 2022.....	179
Anexo 6 – 2º Contrato de “ <i>Comisson de fanart</i> ”	191

INTRODUÇÃO

Não é o suficiente ser parte da sociedade, deve-se também participar dela de forma inclusiva. Existem várias formas de exclusão de um indivíduo, e o ser humano as pratica constantemente sem nem se dar conta; da mesma forma, também existem trabalhos de inclusão diversos que se aplicam a todas as pessoas, de qualquer país, raça, cor, credo, classe social. Para que haja uma inclusão das pessoas com deficiência na sociedade, não é a própria pessoa como deficiência que deve se modificar para se encaixar na sociedade dita “típica”; é necessário também que as pessoas consideradas típicas se engajem numa luta para melhorar o ambiente daqueles que têm dificuldades. Para melhor exemplificar: se uma pessoa em uma cadeira de rodas precisa subir uma escadaria, ela não deveria aprender a subir os degraus, mas seria necessário haver uma rampa para sua locomoção. O mesmo vale para qualquer deficiência intelectual.

Da mesma forma que um objeto como a escadaria que acabamos de descrever, a cultura também deve ser inclusiva: todos devem pertencer a qualquer diversidade de espaços, “a informação e a cultura, assistir a um concerto, a um teatro ou a uma sessão de cinema, desfrutar de todas as actividades de extensão cultural juntos, independentemente da diferença, ou diferenças, de cada um” (GUERREIRO, 2002, p. 369).

No caso do autismo, foco deste trabalho, é possível ver a internet como um meio de representação em que os autistas se colocam à frente das postagens, ministrando blogs a fim de trazer à tona que, apesar de diferentes, também são iguais e pertencentes ao mesmo mundo que os não autistas, os chamados “neurotípicos”. O autista, assim como qualquer outro, quer ver a si mesmo representado na mídia e de uma forma não estigmatizada. Levando em conta o que Maciel (2000) afirma, a mídia tem um papel importante na promoção de atitudes, sejam elas positivas ou não. Quando se trata da inclusão das pessoas com deficiência na sociedade, é necessário que haja uma representação através de um personagem principal em um filme, uma série ou livro, para que também tenha um engajamento através do indivíduo, que vai ver a si mesmo naquela pessoa.

Como o acadêmico tem uma leitura tão acostumada de textos em Arial ou Times New Roman, tamanho 12, espaçamento 1,5, justificado, entre outros traços comuns da nossa conhecida ABNT; tudo que sai dessas regras doem os olhos do leitor. Escrever em Book Antiqua, com espaçamento de

parágrafo 2,0 (sem nem ao menos justificar!), deve estar sendo mais dolorido para ler do que realmente foi para escrever. Agora imagine que um autista está assistindo a um filme com uma representação de um autista como personagem principal e ele está estigmatizado. Este dito personagem tem todos os “traços óbvios” de autismo: não consegue se comunicar direito, não consegue parar de se balançar para frente e para trás, tem tiques e trejeitos, sem contar o fato de que não pode sair um triz da rotina que tem um ataque. Acredito que ver um autista tão cheio de estigmas assim no meio midiático dói mais para o próprio autista do que para o leitor agora, que está lendo um único parágrafo fora das normas da ABNT.

Não são todos os filmes e séries que estigmatizam os autistas. É possível ver alguns produtos midiáticos focados somente em personagens autistas que são bem produzidos e são um consenso entre os autistas (é o caso de alguns filmes atuais, como *Life, Animated*¹ e *Please Stand By*²), mas não são maioria no meio de séries e histórias produzidas para a mídia televisiva. O espectro autista é enorme e diverso, não existindo uma única possibilidade de representá-lo, de uma só forma. Mesmo assim, como as representações são poucas, os próprios autistas encontram traços de autismo nos personagens de diferentes mundos fictícios e, através disso, criam *headcanons* autistas: teorias de fãs que são tidas como possivelmente canônicas. A partir desse movimento, que perpassa vários *fandoms*, existe uma nova forma de representação e inclusão dos autistas, feita e alimentada pelos próprios.

Este trabalho estuda justamente esse movimento de inclusão dos autistas, e faz isso em algumas fases diferentes porém conjuntas e concomitantes: de forma metodológica, empírica e teórica. Analisei um movimento denominado *Actually Autistic*, e através da pesquisa-ação e netnografia, descobri diversos *Tumblrs* que fazem *headcanons* de personagens autistas – em outras palavras, os próprios autistas descobrem traços de autismo em um personagem neurotípico e o consideram dentro do espectro. Ainda na pesquisa-ação, mas agora mais empiricamente, também reuni um grupo focal de 18 autistas pelo Brasil e montamos um *Tumblr* dentro do movimento com a publicação

¹ Filme documentário produzido nos EUA em 2016, dirigido e escrito por Roger Ross Williams.

² Traduzido como “Tudo Que Quero” em português, é um filme de comédia dramática produzido nos EUA em 2017, dirigido por Bem Lewin.

de 100 personagens (durante 100 dias, de março a junho de 2021) que esses indivíduos consideravam autistas. Por fim, após várias análises, percebi que o que todos os autistas estavam fazendo não era um simples *headcanon*, e sim, uma proposta de representação importante e única.

Esta proposta de representação é aquela que dá o nome a esta tese: REPPEMS, Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais. Será apresentado mais sobre ela durante o capítulo 4, destinado somente para as análises teóricas e também dessa proposta. A ideia central gira em torno do fato de que, apesar de denominados *headcanons* no meio *online*, essas teorias de personagens autistas são muito mais do que isso: são representações que fazem com que o indivíduo se sinta parte de algo, pertencente a um meio e se relacione com um personagem ou uma série, filme, livro, anime, desenho etc. Existe um medo entre os principais autores e diretores de fazer representações de forma estigmatizada e receber críticas e ódio (*hate*) dos consumidores. Isso, no entanto, não é justificativa para quase não existir representatividade.

A forma de representação que foi encontrada, através das teorias propostas pelos fãs em redes sociais, é válida e realizada por diversos usuários, apesar de não ser aceita por todos. Neste trabalho, ela foi estudada através das postagens no movimento *Actually Autistic*, das interações nas próprias postagens do *Tumblr Personagens Autistas*, criado pelo grupo focal e por mim, e, também, analisada em sua forma teórica de comunicação inclusiva, representação e formação de identidade.

Todo o texto no decorrer das análises foi feito em terceira pessoa, com exceção da introdução e da consideração final, que serão debates que eu gostaria de fazer pessoalmente com o leitor da minha tese. Este não é um texto acadêmico comum, não foi escrito com a intenção de deixar a leitura apenas para a academia, na área de comunicação, de pesquisa em autismo, de educação, de psicologia, entre outros. Muito pelo contrário, por achar que minha tese seria uma leitura proveitosa para pais de autistas que tentam realizar uma comunicação mais aberta com seus filhos (ou para familiares e amigos de autistas, da mesma forma), eu escrevi de forma acadêmica, sim, mas ainda mais: de forma educativa e clara, sem palavras complicadas e de uma maneira em que tudo fosse bem explicado e exemplificado. Portanto, não é possível procurar por termos complexos que se encontram em análises que somente doutorandos/doutores entenderiam; esta tese é de livre leitura para todos os públicos. Inclusive, a tese junta as palavras com imagens ao explicar detalhes através da arte, em uma parceria com a artista

Maria Fernanda. As palavras e os termos apresentados no glossário serão também exemplificados com desenhos.

Agora basta explicar como surgiu a ideia do tema, antes de se introduzir totalmente em minhas pesquisas. Eu tenho uma relação muito próxima com minhas duas irmãs mais novas, ambas muito inteligentes de formas completamente diferentes (elas são, inclusive, as donas da dedicatória desta tese). Uma delas, Maria Luísa, tem uma rara patologia chamada heterotopia subcortical em banda (HSB), um distúrbio de mutação do cromossomo X que causa epilepsia, entre outros sintomas. Foi observando seu comportamento em relação ao que Maria Luísa era fã, que percebi que ela também participava do *fandom* do que tanto amava em determinada época e produzia conteúdo de sua própria forma. Se era *Frozen* o que ela estava apaixonada, ela fazia *fanart* da personagem Elsa. Se era *Trolls*, ela pedia para costurar um vestido igual ao da personagem Poppy, e assim fazia seu *cosplay*. Inventava histórias que não chegava a escrever como uma *fanfic*, mas desenvolvia igual a uma. Maria Luísa tem sua própria forma de se expressar e participar dentro do *fandom*, e consome como um fã qualquer todos os produtos possíveis que estiverem ao seu alcance, além dela mesma criar conteúdo e suas próprias teorias, ter seus próprios casais (*ships*).

Foi através dessa observação que me veio a pergunta: como seria a interação e comunicação entre outras pessoas que tem qualquer tipo de deficiência, dentro do *fandom*? Eu sabia que não daria certo pesquisar a deficiência da minha irmã, por ser muito rara e difícil de ter contato, mas eu gostaria de pesquisar sobre deficiências intelectuais, pois tenho interesse nisso. Eu sempre estive dentro de *fandoms*, escrevo *fanfics* e posto em redes específicas desde quando eu tinha 12 anos, fiz um *Tumblr* quando eu tinha 13 anos e consumo produtos relacionados a *fandoms* diferentes desde então. Não foi difícil, para mim, encontrar o movimento *Actually Autistic*, pois sou muito ligada a *headcanons* diferentes e teorias que não são especificamente canônicas, mas poderiam muito bem ser reais. Eu sempre acompanhei esse movimento, por volta de 2016, quando vi o primeiro *Tumblr*, mas foi somente com este doutorado que pensei em observá-lo como pesquisa acadêmica.

Assim, o trabalho deu-se início e cada parte foi escrita. São cinco capítulos e todos eles extremamente ligados à arte, além das considerações finais (que também serão escritas em primeira pessoa, como já foi dito), as referências bibliográficas e os anexos.

O primeiro capítulo trata dos conceitos base sobre o *fandom*, enquanto o segundo, sobre o autismo. Não é possível entrar em um trabalho em que estes são os dois principais

temas sem saber os termos principais tratados nesses dois mundos, portanto logo no início dos dois capítulos, encontra-se um glossário exemplificado com artes feitas pela artista Maria Fernanda (Hazelly). Ao explicar sobre o autismo, eu não tenho a menor pretensão de falar no lugar de um psicólogo, um médico ou de um educador; muito pelo contrário, falo na posição de uma comunicadora. Este é um trabalho de comunicação.

Já o maior capítulo, o terceiro, tem o enfoque no empírico e metodológico, sendo todo baseado nos conceitos de pesquisa-ação. Após uma breve explicação sobre o que é esse método, traça-se uma linha de tudo do que foi feito, desde a netnografia (e o que ela é) até o grupo focal. Sua escrita também continua desde após a criação do grupo focal com 18 autistas ao redor do Brasil até as análises finais do *Tumblr Personagens Autistas*, que continua tendo postagens diárias mesmo depois que as 100 publicações sugeridas foram finalizadas em 2021.

O quarto capítulo é onde eu insiro mais das minhas próprias considerações, apesar de ainda conter vários debates entre outros autores e linhas teóricas como a de comunicação inclusiva, representatividade e identidade. Após um embasamento teórico feito em diferentes subitens, existe a explicação do que é a proposta de Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais (REPPEMS), com alguns exemplos da diferença entre um *headcanon* comum e um de representatividade, inserido na REPPEMS.

O quinto e último capítulo é totalmente artístico, e é onde se concentra a maior parte das artes de Hazelly. Nele, há dois mapas de *fanarts*. O primeiro tem como objetivo reunir os principais personagens sobre os quais foram feitas teorias de representação autistas nos *Tumblrs* analisados durante a parte netnográfica. Já o segundo contém os personagens mais curtidos e reblogados entre os 100 selecionados pelo grupo focal.

É necessário salientar, por fim, que o *Tumblr* criado durante o trabalho não será desativado, mesmo que não haja mais postagens para ser feitas ou *asks* para serem respondidas. Não é possível, no entanto, dizer que os *Tumblrs* analisados na parte metodológica ficarão sempre ativos e disponíveis para consulta em qualquer época.

O objetivo desta tese é, através de um estudo aprofundado usando a pesquisa-ação e a netnografia, construir uma proposta chamada REPPEMS: representação de personagens e personas em minorias sociais. Todo o decorrer do trabalho, desde a montagem do *Tumblr* até a junção do grupo focal, se deu com este objetivo de se encontrar como um trabalho que realiza esta proposta diferenciada do início ao fim.

Uma boa leitura!

CAPÍTULO 1 – CONCEITOS DO *FANDOM*

1. *FANDOM*

Fandom pode ser traduzido ao pé da letra como “reino dos fãs”, onde existe a reunião dos fãs de algo específico e famoso de qualquer item cultural. A base de todos os *fandoms* é a informação e a troca dela entre seus integrantes (MIRANDA, 2009), através de fatos canônicos (de fontes oficiais) e também de textos fictícios (como a distribuição de *fanfictions*). Levando em consideração que sempre existe algo sendo compartilhado e reproduzido – desde vídeos a imagens e algumas linhas de textos – os *fandoms* não podem ser considerados estáticos, estão sempre em movimento e são construídos em uma base histórica e social específica (MEDEIROS, 2017).

Os fãs que participam dos *fandoms* não são quaisquer espectadores, leitores, *gamers* ou ouvintes. Duffett (2013, p. 24) divide-os em quatro: os fãs (devotados em uma atividade particular ou performática, teóricos e críticos experts, autodidatas); os fanáticos (entusiasmos excessivos e mal orientados); os *fanciers* (do inglês “apreciadores”, são entusiastas e conhecedores) e os cultistas (mais dedicados e especialistas do que fãs, em que o *fandom* é geralmente um *hobbie*). Portanto, o fã que participa do *fandom*, pode ser considerado uma “pessoa com uma convicção relativamente profunda, positiva e emocional sobre alguém ou alguma coisa famosa, usualmente expressa através de algum reconhecimento de estilo ou criatividade” (DUFFETT, 2013, p. 18).

Sempre fascinados por universos ficcionais, os fãs são os primeiros a se adaptarem às novas tecnologias de mídia. “Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno. Nada disso é novo. O que mudou foi a visibilidade da cultura dos fãs” (JENKINS, 2009, p. 188). Com o advento da internet, os fãs migraram para a web a partir dos anos 90.

Não foi nessa época, entretanto, que os fãs surgiram; muito pelo contrário, os primeiros fã clubes surgiram em 1910 e no final da década seguinte as estrelas de Hollywood recebiam em torno de 32 milhões de cartas de fãs, coletivamente (DUFFETT, 2013). O termo “fã” surgiu ainda bem antes, no final do século XVII, na Inglaterra, em que “*fan*” era a abreviação de “*fanatic*” (do inglês “fanático”). De acordo com Medeiros (2017), os primeiros estudos de fãs os mostravam como pessoas alienadas e antissociais, e foi somente depois de anos que essa imagem foi desconstruída para mostrar

consumidores ativos e produtores de conteúdo midiático. Nas pesquisas atuais, “os fãs ganharam uma nova perspectiva, relacionada não a uma idolatria patológica, mas sim a seres engajados que interagem entre si com o objetivo de trocar conhecimentos sobre determinado tema” (MEDEIROS, 2017, p. 31).

Já instalados na internet, os fãs conseguiram se potencializar cada vez mais e reproduzir seu conteúdo que antes era distribuído somente de forma manual, com limitações geográficas. “Com o ambiente digital, os fãs criaram *sites*, enciclopédias online, séries, fóruns de discussão, jogos de RPG, *fanfictions*, canais de podcast e vídeos, entre outros conteúdos” (SANSEVERINO, 2015, p. 111). São compartilhados, em sua maioria das vezes, de forma gratuita de fã para fã, com o intuito de receber visualizações e alimentar o *fandom*.

O fã produz conteúdo e também é consumidor de objetos, os quais podem ser oficiais ou produzidos por outros fãs. É um desenvolvimento constante de produção e movimentação não somente de informação, mas também de itens que serão usados ou colecionados pelo indivíduo, representado dentro da cultura de fãs. Este presente item do trabalho tem como objetivo trazer uma análise de conceito do fã e de *fandom*, especialmente com termos-base deste mundo. Uma maior análise sobre como os *fandoms* constituem espaços de sociabilidade importantes para representações de minorias será feita durante o decorrer do capítulo 4 desta tese.

1.1 GLOSSÁRIO: TERMOS DO *FANDOM*

O *fandom* tem sua linguagem própria, termos específicos que cada fã usa para se comunicar. Quando um fã posta uma *fanfic online*, por exemplo, ele deve explicá-la de forma rápida e corriqueira, então abrevia os detalhes em, digamos: “*One shot, AU HP pós Hogwarts, yaoi/slash, headcanon ship drarry*”. Essas informações poderiam passar como palavras quaisquer, jogadas ao acaso para qualquer pessoa que não vive e participa de *fandoms*, mas para os fãs, fazem todo o sentido. Para compreender ao menos um pouco dessa linguagem, é necessário explicar algumas palavras que aqui serão muito utilizadas pela finalidade da pesquisa em questão. É o que será feito a seguir.

O termo “*canon*”, frequentemente utilizado dentro dos *fandoms*, provém do termo “canônico”, que vem de “cânone”. Esta última significa maneira de agir, modelo, padrão. O direito canônico, por exemplo, significa decreto, conceito, regra. O termo *canon* tem mais ou menos o mesmo significado dentro do *fandom*, em que se pode definir como “a

história oficial e histórias secundárias inventadas pelos criadores de programas de televisão, filmes e livros” (CHANEY; LIEBLER, 2007, p. 1). Isso quer dizer que qualquer texto que veio das páginas do livro, ou qualquer fala que originou de uma cena de série/filme, qualquer diálogo que veio de um quadrinho do mangá/HQ (e assim por diante), todos esses são oficiais, então, são *canons* ou canônicos.

O termo *fanon* se trata de exatamente o contrário de *canon*: não é o original, é o que proveio do fã, são “as ideias e conceitos que as comunidades de fãs decidiram coletivamente que fazem parte de um enredo aceito ou interpretação do personagem” (CHANEY; LIEBLER, 2007, p. 1). Isso quer dizer que uma teoria foi proposta por um fã, foi aceita por vários fãs e agora é vista como real, original, quase *canon*, mas como não está presente nos textos originais, por isso é *fanon*.

Uma proposta que é *fanon* pode virar *canon* se for admitida pelos criadores da história em questão. Um exemplo disso é o a proposta modificada pelo *fandom* de *Harry Potter*, que nos filmes mostra uma Hermione que, de forma *canon*, tem a pele branca de cabelo moreno e enrolado. Nos livros, como não existe descrição da cor da pele de Hermione, criou-se uma teoria de fãs (um *headcanon*, que será visto no próximo item) que ela era negra, por ter seu cabelo enrolado e sempre volumoso. Era *fanon* já aceito por todo o *fandom* que Hermione era negra. Por ser tão bem aceito dentro do *fandom*, na peça de teatro *A Criança Amaldiçoada*, Hermione é interpretada por uma atriz negra, assim como sua filha. Nesse caso, o que era *fanon* se tornou *canon*, por estar definitivamente em um meio oficial da história de *Harry Potter*.

O *headcanon* é a junção da palavra “*head*” (cabeça) e “*canon*”, ou seja, em uma tradução mais literal, quer dizer “o canon que está na cabeça do fã”. É uma forma de enquadramento que inicialmente aquele único fã dá para o que é *canon*; ele observa a narrativa original daquela forma e cria a própria narrativa através de uma visão diferente. Após compartilhar sua visão, seu *headcanon*, se várias pessoas concordarem e aprovarem, seu *headcanon* pode virar *fanon*.

Existem diversas outras grafias para a palavra *headcanon*, como *headcannon* e *Head!Canon*, sendo essa última uma versão mais antiga e pouco utilizada atualmente. Os *headcanons*, de acordo com Rosa (2018), podem ter seis principais significados: de interpretação (do que é *canon*), de ideia (uma nova criada), de teoria (teorizar algo que não existia antes), de crença (acreditar que o está propondo poderia ser canônico), de informação (passar novas informações criadas pelo fã para o *fandom*) e de preencher

lacunas na história (quando o fã acredita que a história precisa ser melhorada em alguns pontos).

Os *headcanons* autistas, que serão o foco do estudo neste trabalho, têm vários destes significados. Os fãs que criaram o *headcanon* o fizeram para preencher lacunas, pois não havia representação o suficiente do autismo, e a partir dos *headcanons* encontraram formas de representação. Também o fizeram como crença, já que realmente acreditam que aquela personagem é autista, tem traços de autismo e é como ele. A palavra “teoria” pode, da mesma forma, ser bem utilizada nos *headcanons* autistas, pois não é um diagnóstico que foi dado ao personagem (para diagnosticar alguém, é preciso que essa pessoa seja analisada desde a infância e, além de tudo, precisa que a pessoa exista), e sim, uma teoria, uma proposta. De qualquer forma, vários desses substantivos podem ser aproveitados na ação de fazer *headcanons* autistas.

O *headcanon* é um processo imaginativo, inicialmente de um único fã, mas que pode ser compartilhado em grupo e aceito pelo *fandom* como real. “Quando se fala de *headcanons*, esses produtos partem inicialmente de um indivíduo – são interpretações ou ideias pessoais, que não estão no Canon nem são necessariamente compartilhadas por outros fãs” (ROSA, 2018, p. 27). Existem vários *headcanons* que foram propostos e expostos pelos autores das obras e confirmados por eles (em contas de *Twitter* ou em entrevistas), mas a partir desse momento eles deixam de ser *headcanons* e passam a ser *canon* na história, pois foram confirmados oficialmente.

Um exemplo de personagem autista que existia somente um *headcanon* era a Entrapta, do desenho *She-Ha*. Esse *headcanon* virou *fanon*, por ser aceito por quase todos os fãs dentro do *fandom* de *She-Ha*. Posteriormente, a teoria de que Entrapta era autista deixou de ser *headcanon* e passou a ser *canon*, quando foi confirmado (com uma postagem na rede social) que ela estava de fato, no espectro autista.

Os *headcanons* são portas para criação de diversos outros produtos. Um *headcanon* é seu próprio produto, independente de algo a mais. No entanto esse algo pode existir: pode-se criar um AU, uma *fanfic*, *fanart*, *fanvídeo* etc., baseados no *headcanon*.

Figura 1 – O que é um *headcanon*? Exemplo com arte



Arte realizada pela artista Hazelly (Maria Fernanda) como exemplo de *headcanon*, especificamente para esta tese de doutorado. Contrato de *comission* nos anexos do trabalho. A arte mostra a personagem Elsa, de *Frozen*, com a roupa da Corvinal (*Ravenclaw*), de *Harry Potter*, com um *headcanon* muito frequente de que esta personagem, caso frequentasse Hogwarts, seria pertencente a esta casa.

Para uma melhor explicação do que é um *headcanon*, o exemplo da *fanart* acima, realizada pela artista Hazelly (Maria Fernanda, a artista que realizará todas as artes desta tese), mostra a personagem Elsa (do desenho *Frozen*, da Disney) com a teoria frequente de que ela pertenceria à Corvinal (*Ravenclaw*), casa de cor azul da escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, da história de *Harry Potter*. Ao misturar dois mundos diferentes, como é o caso do desenho *Frozen* com as histórias de *Harry Potter*, tem-se um AU diferente.

Um *AU* é a abreviação da palavra *Alternative Universe* (em português, Universo Alternativo), que é quando a história canônica está situada em um universo completamente alternativo de seu original. Isso pode acontecer quando, por exemplo, um *headcanon* retira um personagem de sua história e o coloca em outra história. Um exemplo disso é propor que Sherlock Holmes frequentou Hogwarts, a Escola de Magia e Bruxaria do mundo ficcional de *Harry Potter*. O fã que propõe esse AU, pega o personagem de uma história e o coloca em um ambiente de outra história. Esse é somente um exemplo de como os AUs podem ser formalizados. No entanto, podem-se criar de

formas distintas, pois o limite é a imaginação do fã. É o exemplo da *fanart* abaixo, em que o personagem Homer Simpson, do desenho *The Simpsons*, seria o mascarado Batman, das HQs da DC Comics.

Figura 2 – O que é um AU? Exemplo com arte

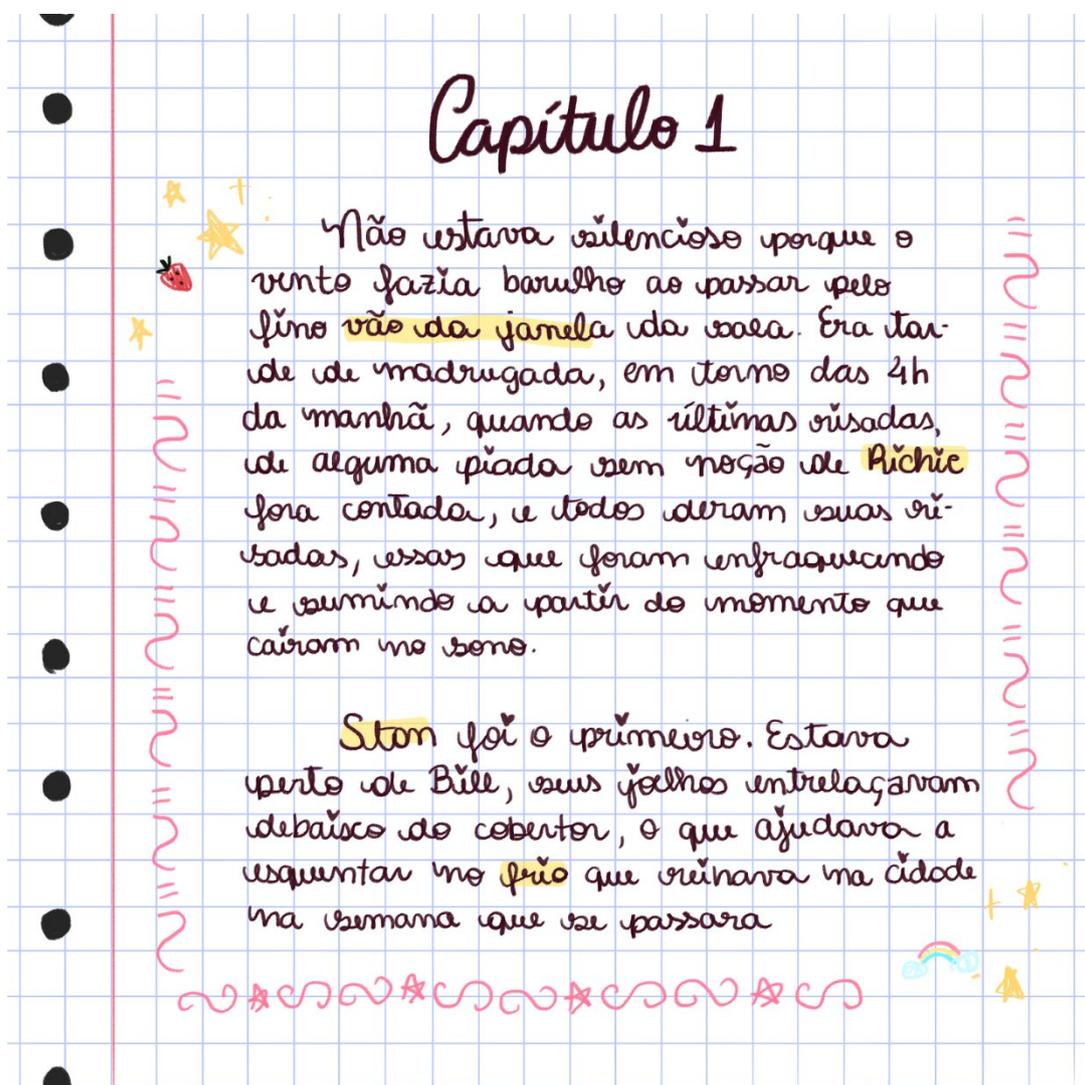


Arte realizada pela artista Hazelly (Maria Fernanda) como exemplo de AU, especificamente para esta tese de doutorado. Contrato de *comission* nos anexos do trabalho. A arte mostra o personagem Homer Simpson, do desenho *The Simpsons*, mas ele também é o Batman, das HQs da DC Comics.

Criar um *headcanon* e montar um AU abre a possibilidade de desenvolver *fanfictions*, *fanarts*, *fanvids*, entre outros produtos de fãs diferentes. Tanto as *fanfictions* (grafada também como *fan fiction*, abreviado como *fanfic*, ou somente *fic*), quanto as *fanarts* ou os fanvídeos (abreviado como *fanvid* ou também grafados como *vidding*), as *fansubs* e as *fanzines*, são todos produtos criados por fãs e para fãs. Geralmente sem fins lucrativos, quase todos têm o objetivo de tornar *headcanons* mais perto de serem reais: “não existem *fanfics*, *fanart* ou *fanvídeos* sem a aplicação de *headcanons*, mas existem *headcanons* que nunca se tornaram *fanfics*, *fanart* ou *fanvídeos*, nem nenhum outro tipo de produto de fãs” (ROSA, 2018, p. 61).

A palavra *fanfiction* vem do inglês “*fan*” e “*fiction*”, que significa, em uma tradução literal, “ficção de fã”. São histórias inteiras (desde vários capítulos que podem ser maiores do que livros, até as chamadas *one shots*, que são *fanfics* de somente um capítulo, como contos) feitas com os personagens de histórias já existentes, ou seus contextos e criaturas. “A prática da *fanfiction* nada mais é do que um modo bastante particular e eficiente, engendrado pelos fãs, de penetrar no universo ficcional apreciado por eles e torná-lo seu, apropriar-se daquilo que lhes é muito caro do ponto de vista afetivo e promover modificações da trama” (VARGAS, 2011, p. 17). O fã também consegue “impedir”, mesmo que não canonicamente, que a obra se encerre.

Figura 3 – O que é uma *fanfic*? Exemplo com arte



Arte realizada pela artista Hazelly (Maria Fernanda) como exemplo de *fanfic*, especificamente para esta tese de doutorado. Contrato de *comission* nos anexos do trabalho. A arte mostra como se a autora da *fanfic*

estivesse escrito em uma folha de caderno, coisa que realmente acontecia antes de existirem os sites para publicação e divulgação *online*.

O exemplo acima é de um início do primeiro capítulo de uma *fanfic* do livro e dos filmes de *It: a coisa*, de Stephen King, e essa *fic* foi escrita pela mesma autora da tese e postada gratuitamente no site *Wattpad*³. A *fanfic* não tem o intuito de lucrar e é geralmente distribuída gratuitamente, enquanto as *fanarts*, ou seja, as artes feitas por fãs, podem ser encomendadas (as chamadas *commissions*) e o artista pode receber pelo desenho que está fazendo, mesmo que tal personagem desenhando não seja seu (MIRANDA, 2009).

O termo *fanarts* é a mistura – assim como *fanfic* – da palavra “*art*” e “*fan*” e significa “arte feita por fã”. Não precisam ser de personagens, assim como as *fanfics* também podem ser de ambientes, objetos, criaturas, roupas, cenas etc. Podem não existir canonicamente ou podem ser representações de algo que foi mostrado no livro, filme, série, videogame, entre outros meios.

Figura 4 – O que é uma *fanart*? Exemplo com arte

³ A *fanfic* em questão se chama *Só em noites do pijama* e pode ser encontrada no link <https://www.wattpad.com/story/201583926-s%C3%B3-em-noites-do-pijama>, acesso em 26 de março de 2022. Tem o total de 19 capítulos e, até o dia do acesso, em torno de 3.500 visualizações.



Arte realizada pela artista Hazelly (Maria Fernanda) como exemplo de *fanart*, especificamente para esta tese de doutorado. Contrato de *comission* nos anexos do trabalho. A arte mostra a personagem Max do game *Life is Strange*. Existem vários *headcanons* autistas com essa personagem.

Outras formas de produções de fãs são os *fanvídeos*, também chamados de *fanvid* ou *vidding*, que é a edição/criação de vídeos feitos por fãs através de outras produções midiáticas (MONTEIRO, 2013). De acordo com Miranda (2009), também existem os *fantrailers* e as *fan-animações*. O primeiro são interpretados pelos próprios fãs e o segundo são animados e desenhados por eles. Para interpretações, além de demonstrá-las em vídeo, é possível realizar os *cosplays*: com uma performance. Ou seja, o fã se veste de acordo com o personagem que quer representar e atua como o personagem. Através dos *cosplays*, é possível gravar vídeos e fazer cenas diferentes para *trailers* ou propostas de “o que poderia ter acontecido” em momentos que não apareceram na história *canon*.

É possível encontrar trabalho de fãs também nas *fansubs* (de origem da palavra inglesa “*subtitles*”: “legendas”) que são legendas feitas por fãs de forma amadora, em

filmes, animes, séries, entre outros (SPOLIDORIO, 2017). Tanto os *fanvid*, quanto os *cosplays* e as *fansubs* são distribuídos gratuitamente.

As *fanzines* – junção da palavra “*magazine*” (“revista” em inglês) e “*fan*” – é onde as *fanfics* e *fanarts* podem ser encontradas, além de sites específicos e redes sociais. Mais comuns antes do advento da internet, as *fanzines* são revistas inteiras feitas por fãs e para fãs, e são frequentes em fã-clubes. Sua distribuição pode ou não ser gratuita, de forma *online* ou física.

1.2 TUMBLR E SEU USO PARA OS FANDOMS

“O *Tumblr* é o lugar onde as coisas que você curte conectam você às outras pessoas”⁴ é o lema encontrado na página oficial do *Tumblr*, que explica exatamente o que é essa rede social de microblogs fundada em fevereiro de 2007 por David Karp. Em 2022, estava com quase 555 milhões de blogs em seu domínio e em torno de 14 milhões de posts diários feitos em 18 idiomas diferentes⁵. Suas características são algumas vezes parecidas com outras redes sociais (como *Facebook* e *Instagram*, pode ter *likes* e seguir outros usuários; como o *Twitter*, pode usar *hashtags* e reblogar conteúdo) e, ao mesmo tempo, se diverge completamente delas ao explorar áreas de criação de blogs, como a postagem de textos (que podem vir desde citações até histórias inteiras), fotos (estáticas ou GIFs), vídeos (*lives* ou gravados), entre outras características. Então é possível dizer, como afirma Rosa (2018), que *Tumblr* fica entre o meio do caminho de ser uma rede social e uma plataforma de blogs.

A partir da página inicial – a chamada de *dashboard* – o usuário do *Tumblr* tem a possibilidade de ver novas postagens, ficando as velhas cada vez mais para trás, jogadas para baixo de uma fileira imensa de conteúdo e informação, que está em constante movimento (EHLIN, 2013). Tem-se a opção de fazer uma publicação original, reblogar uma de terceiros e movimentar o *feed* (é possível também ver o histórico total de interações, entre notas – os *likes* – e reblogagens) ou até mesmo responder perguntas, as *asks*, em que um outro usuário manda, de forma anônima ou não, uma questão para o

⁴ Frase retirada da versão em português da página oficial do *Tumblr about* (sobre), veja em: <https://www.Tumblr.com/about> acessada no dia 15 de maio de 2022.

⁵ Todas as informações foram retiradas do mesmo site oficial <https://www.Tumblr.com/about> acessada no dia 06 de agosto de 2020.

dono do blog. Também é possível trocar mensagens privadas através das DMs (do inglês *Direct Messages*: Mensagens Diretas).

O conteúdo é geralmente reblogado com intensidade, isso porque pode ser feito sem sair da página inicial. Os usuários podem, portanto, produzir um grande volume de postagens sem precisar parar de rolar a *dashboard* (DESOUZA, 2013), consumindo cada vez mais imagens e compartilhando mais informações. De acordo com Hillman (2014), a maioria das imagens são conjunto animados de GIFs.

Ao contrário de outras redes sociais, os usuários do *Tumblr* são geralmente anônimos e não é necessário oferecer nenhuma informação a mais além de sexo e idade. Em cada blog existe um espaço em que se pode colocar informações sobre o seu dono, mas é totalmente opcional e identificações não são necessárias.

As redes sociais, em geral, ajudam a conectar pessoas com interesses mútuos e compartilhados. DeSouza (2013) mostra que essas redes são de particular benefício para a propagação de *fandoms*, e o *Tumblr*, em específico, se encaixa nesses quesitos. Com diversos recursos para trazer e aproximar seus usuários, um dos mais importantes e populares são as chamadas *hashtags*, representadas com o símbolo #.

A *hashtag* foi popularizada no *Twitter* como uma forma de melhorar o uso da plataforma e organizar a contextualização dos assuntos, realizando uma filtragem do conteúdo postado (OLIVEIRA, 2018). É necessário colocar na frente o símbolo # antes da palavra-chave que representa a postagem, assim o usuário pode não somente seguir, mas também contribuir para o assunto que lhe interessa. Para os fãs e o *fandom*, as *hashtags* têm, da mesma forma, uma função organizadora e de facilitar o encontro dos temas principais para os fãs, selecionando as postagens e conversações em rede. “Sua dinâmica revela especificidades do processo de engajamento nas comunidades de fãs no *Tumblr* e também o que produzem” (OLIVEIRA, 2018, p. 49). É possível seguir *hashtags* ou procurar por elas e encontrá-las sem estar seguindo os blogs em questão que as publicaram.

Através desse mecanismo de tagueamento, os fãs podem encontrar *fanfics* de seu interesse, *fanarts* específicas e outros assuntos que são os que pretendem ver mais frequentemente em seu *feed* de conteúdo. É dessa forma que também é possível encontrar novos blogs e estudá-los, como é o caso que foi realizado nesta pesquisa em questão.

O *Tumblr* contém uma cultura de engajamento e preocupação com questões sociais. De acordo com Carmo e Couto (2019), é uma das redes sociais com maior

disseminação de ativismo feminista em rede, ainda mais com sua cultura visual muito forte (com as imagens e os GIFs já anteriormente citados).

O *Tumblr* com versão traduzida para o Brasil surgiu em 2011 e logo no ano seguinte os brasileiros eram responsáveis por gerar 49 milhões de visitas por mês em todo o site (12% do total no mundo inteiro). O Brasil era, então em 2012, o segundo país que mais utilizava o *Tumblr*, logo atrás dos Estados Unidos⁶. Atualmente, de acordo com uma entrevista de Jeff D’Onofrio (CEO do *Tumblr*) à *The New Yorker*⁷, os novos usuários e usuários ativos são classificados como geração Z, ou seja, nascidos entre o final da década de 90 até meados de 2010. Esta plataforma de blogs, por ser antiga, é vista como algo obsoleto por várias pessoas, mas ainda assim é exatamente isso que chama os novos usuários.

A comunicação dos autistas e sua organização através de *headcanons* dentro dos *tumblrs* será mais debatida durante o decorrer do capítulo 3 desta tese, com análises netnográficas futuras.

⁶ Dados retirados de uma entrevista com o criador do *Tumblr* e disponibilizada no site Exame. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/brasil-e-tumblr-formam-o-par-perfeito-diz-fundador-da-rede/> acesso em 15 de maio de 2022.

⁷ São 48% dos usuários ativos e 61% dos novos usuários. Estes dados podem ser lidos através do link <https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/how-tumblr-became-popular-for-being-obsolete>, acesso em 15 de maio de 2022.

CHAYCA, Kyle. How Tumblr became popular for being obsolete. *The New Yorker* 14 Jan. 2022. Disponível em: <https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/how-tumblr-became-popular-for-being-obsolete>. Acesso em: 15 maio 2022.

CAPÍTULO 2 – CONCEITOS DO AUTISMO

2. AUTISMO

Levando em consideração o fato de que antes de 1940 o autismo não fora estudado em casos particulares e até a década de 80 não tinha um reconhecimento especial além de ser um subgrupo das psicoses infantis (era considerado uma forma de esquizofrenia), atualmente o autismo tem tido uma grande visibilidade tanto nos meios de comunicação quanto acadêmicos. O interesse do público por esse assunto está em um crescimento cada vez maior e pode se dar por conta das aparições de personagens autistas em filmes (como *Rain Man*⁸ e *Código para o Inferno*⁹) e em séries (como *The Good Doctor*¹⁰ e *Atypical*¹¹), que mostram crianças, adolescentes e adultos com habilidades especiais e que vivem em seu próprio mundo.

Os meios de comunicação estão abertamente mostrando e desenvolvendo o tópico do autismo porque existem cada vez mais pessoas lutando para esse tema ser visto, ouvido e debatido. Os ativistas, geralmente autistas que conseguem se comunicar com mais facilidade ou pais de autistas clássicos, estão se colocando em frente de discussões para que o autismo não fique mais na “escuridão”, não seja um ponto em que todos desconheçam.

Pode até não ser complicado entender o que é o autismo, mas o autista é complexo e tem suas questões que devem ser acolhidas e compreendidas por todos. “O autismo é como um livro de suspense, no qual não está claro, exatamente, o que aconteceu com um dos protagonistas, por que aconteceu, ou quem ou o que é responsável.” (WHITMAN, 2015, p. 20). Mas o que é que pode ser isso que faz com que a pessoa sinta, olhe e perceba o mundo de formas diferentes da nossa? Como definir o autismo, como entendê-lo e como reconhecê-lo?

2.1 GLOSSÁRIO: TERMOS DO AUTISMO

Este trabalho não tem objetivo de ser focado na área médica e de saúde, muito pelo contrário, é uma pesquisa em comunicação que envolve autismo. O autismo não é dividido em blocos, como se mudasse do cinza claro para o cinza mais escuro em pedaços

⁸ Drama, lançado no Brasil dia 23 de março de 1989, dirigido por Barry Levinson.

⁹ Ação, lançado no Brasil dia 26 de junho de 1998, dirigido por Harold Becker.

¹⁰ Drama médico, produzido pela Sony Pictures Television e pela ABC Studios e ainda em exibição.

¹¹ Comédia dramática, produzido pela Netflix e ainda em exibição.

diferentes; mas sim, é uma mescla de cores em que o autista se mistura em vários tons diferentes. Entretanto, para a compreensão dos estudos realizados no entorno do autismo, seguem abaixo as nomenclaturas utilizadas no meio acadêmico quando se trata do autismo.

A primeira categoria mais discutida no meio acadêmico se trata do autista que tem somente traços de autismo e está em um lado mais leve do espectro, ou seja, não tem comprometimentos graves, mas apresenta dificuldades de comunicação e algumas poucas características do autismo. A segunda categoria é conhecida como síndrome de Asperger, indivíduos que possuem prejuízos na socialização e comunicação, por isso são conhecidos por se manterem mais solitários e quase não compartilham ideias e interesses. Entretanto, isso também pode estar equivocado, pois vários autistas com síndrome de Asperger mantêm vida social ativa, completando estudos em nível superior e trabalhando ativamente (SILVA et. al, 2012)

Algumas pessoas com síndrome de Asperger têm dificuldade de compreender o que outras pessoas sentem e pensam, são apegados à rotinas e rituais. “Os critérios de diagnósticos para este transtorno são os mesmos do Transtorno Autista, [...] ele difere do Transtorno Autista no sentido de não existir retardo expressivo no desenvolvimento inicial da linguagem.” (WHITMAN, 2015, p. 31). O indivíduo com síndrome de Asperger geralmente tem talentos inatos e pode ser treinado para desenvolvê-los.

De acordo com Silva et. al (2012), existe outra categoria: o autismo conhecido como “autismo de alto funcionamento”, em que mostra pessoas com muito mais dificuldade na interação social, além de problemas comportamentais. São geralmente confundidos com indivíduos com síndrome de Asperger quando são adultos, pois apresentam comportamentos muito parecidos. “Possuem boa inteligência e utilizam seus recursos cognitivos para superar as dificuldades advindas do autismo.” (SILVA et. al, 2012, p. 68).

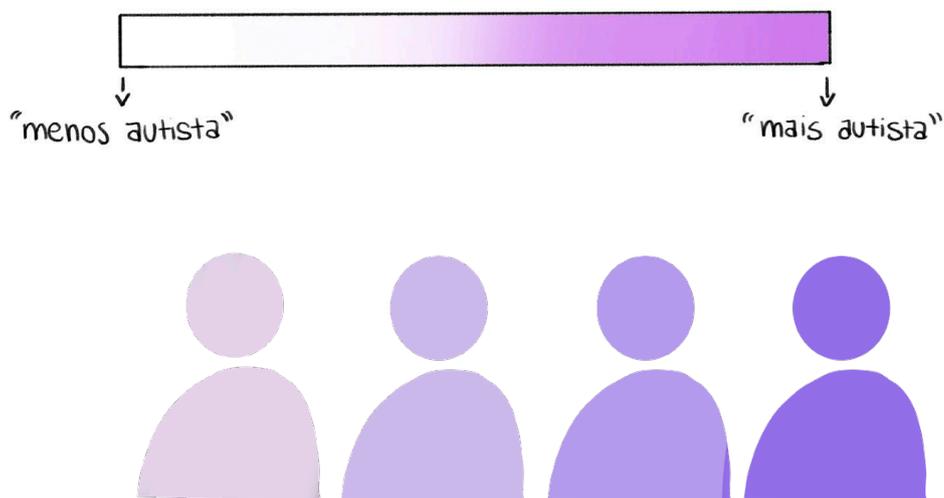
Já a última categoria é chamada de “autismo grave”, e é frequentemente relacionado com o retardo ou atraso mental e dificuldades de independência. “Crianças com este diagnóstico geralmente apresentam grande dificuldade na interação social. Não fazem contato visual, não conseguem desenvolver relacionamentos apropriados ou brincadeiras com outras pessoas.” (SILVA et. al, 2012, p. 70). O autismo clássico requer intervenção precoce, para que o autista tenha mais facilidade de conversação quando crescer e se desenvolver, o que não é impossível de acontecer.

Além das quatro divisões típicas do meio acadêmico, também existe um termo criado pelos próprios autistas que pode defini-los de forma mais justa. De acordo com Ortega (2008), o termo “neurodivergência” ou “neurodiversidade” (*neurodiversity*) foi cunhado pela socióloga e portadora da síndrome de Asperger, Judy Singer, em um texto de 1999 chamado “Por que você não pode ser normal uma vez na sua vida? De um ‘problema sem nome’ para a emergência de uma nova categoria de diferença”¹².

O conceito de neurodiversidade tenta mostrar que o indivíduo autista não “tem” autismo, como se “tem” uma dor de cabeça que logo pode passar, mas sim, ele “é” autista. Faz parte de seu ser, de quem ele é e de quem ele demonstra ser na sociedade, de quem ele aprendeu a ser e se representar. Seria besteira, portanto, falar em cura para o autismo, é o mesmo que falar de cura para um indivíduo gay ou negro. “Não é a “concha” que aprisiona a criança normal. Não podemos separar o transtorno do indivíduo e, se fosse possível, teríamos um indivíduo com uma identidade diferente” (ORTEGA, 2008, p. 484).

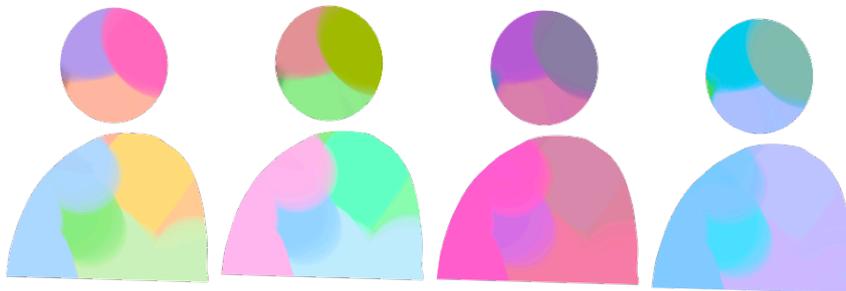
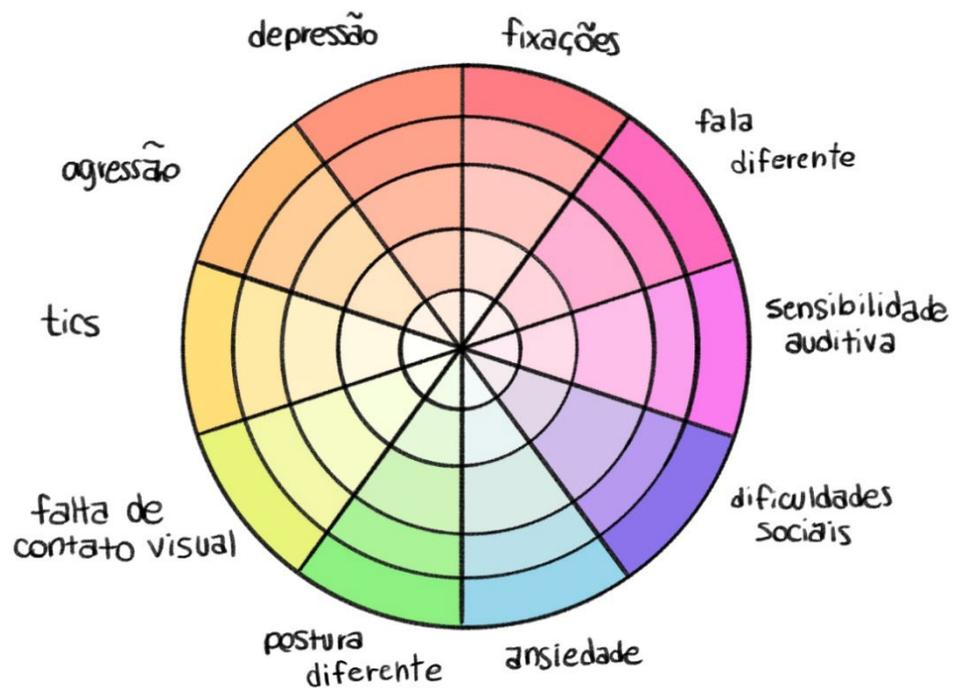
Figura 5 – O que é autismo e neurodiversidade? Exemplo com arte

o que as pessoas pensam que o Espectro Autista é:



¹² Título original: “Why can’t you be normal for once in your life?’ From a ‘problem with no name’ to the emergence of a new category of difference”.

Como realmente pode parecer



Arte realizada pela artista Hazelley (Maria Fernanda) como exemplo de autismo e neurodiversidade, especificamente para esta tese de doutorado. Contrato de *comission* nos anexos do trabalho. A arte mostra, através de desenhos e palavras, que os níveis de autismo são variáveis de pessoas para pessoas.

Assim como é possível ver na arte que exemplifica o que é autismo e neurodiversidade, explicar o autismo não é simplesmente passar de uma cor mais escura para o mais claro, é um espectro de cores. O conceito de neurodiversidade será novamente abordado posteriormente em outro item deste mesmo trabalho, com todos os seus problemas, desafios e concordâncias do espectro autista.

2.2 CONCEITO, TERMINOLOGIAS E O AUTISMO

O DSM-V divide em categorias do Transtorno do Neurodesenvolvimento a subcategoria do Transtorno do Espectro Autista (TEA), em que ele claramente explica ser “déficits persistentes na comunicação social e na interação social em múltiplos contextos; [...] padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades.” (DSM-V, 2014, p. 50). E, simples assim, tem-se resumido o que é o autista: um transtorno do desenvolvimento infantil que geralmente se manifesta antes dos três anos de idade (se bem diagnosticado pode até ser percebido com dois anos) e que acomete majoritariamente indivíduos do sexo masculino. Manifestam ser pouco capazes na interação social e comunicação, além de ter muito interesse em atividades repetitivas. É chamado de “síndrome” porque é um misto de várias características que ocorrem em conjunto uma com as outras.

É claro que o autismo não pode ser resumido nesses sintomas que foram no parágrafo anterior apresentados. Não se pode explicar de forma idêntica algo que cerca de 70 milhões¹³ de pessoas no mundo são acometidas, sendo que, em crianças, é mais comum do que o câncer, a Aids e o diabetes. Isso porque é algo que independe de raça, etnia, classe social ou condição cultural (PERISSINOTO, 2003) e não muda nada de fato quem a pessoa realmente é ou pode ser, é só levar em consideração que pessoas autistas estão inseridas na sociedade, trabalham, estudam e se desenvolvem, são divertidas e brilhantes (SILVA et. al, 2012).

Os comportamentos das pessoas autistas podem ser divididos em duas categorias. A primeira são comportamentos motores repetitivos. Alguns exemplos podem ser balançar as mãos (o termo é chamado de *flapping* quando a criança bate as mãos como se fossem asas, ao lado do corpo), balançar o corpo (chamado de *rocking*, um balanceio), pular, bater palmas, torcer os dedos etc. A segunda categoria são comportamentos mais ritualísticos, como rotinas, mesmices e insistências, ficar dentro de regras rígidas (SILVA et. al, 2012). São, portanto, características de autistas tanto crianças, quanto adultos.

A maior dificuldade do autista está na comunicação e na interação social. O ser humano é, por si só, um ser social e comunicador, é por meio da linguagem que existe a interação cultural, e definição da própria identidade. “Contudo, é na linguagem e na comunicação em que se concentra o maior obstáculo no autismo, uma vez que poucos

¹³ De acordo com a Organização das Nações Unidas (ONU).

autistas desenvolvem habilidades para conversação, embora muitos desenvolvam habilidades verbais e grande parte consiga desenvolver somente habilidades não-verbais de comunicação.” (ORRÚ, 2009, p. 38 e 39). É claro que há aqueles que desenvolvem a comunicação e passam a praticá-la com alguma dificuldade, mas sem problemas maiores, no entanto esse caso não se aplica a todos.

Como já foi visto, o DSM-V utiliza o termo Transtorno do Espectro Autista (TEA). Essa denominação tem sido usada porque a palavra “espectro”, de acordo com Whitman (2015), reconhece que existem amplas diferenças entre os indivíduos diagnosticados como autistas, um punhado de pessoas com níveis diferentes dentro de um mesmo grupo. Entretanto, existem outras denominações que ainda são utilizadas atualmente. A Classificação Internacional de Doenças (a lista CID-10) colocou o autismo no grupo F84, em Transtornos Globais do Desenvolvimento, e dividiu em F840: Autismo infantil, F841: Autismo atípico, F842: Síndrome de Rett (que somente afeta mulheres em um alto nível do espectro autismo) e F845: Síndrome de Asperger (um nível mais leve do autismo). Existe também, apesar de não estar na divisão do CID-10, o termo neurodiversidade, que será debatido neste mesmo capítulo, mais afrente.

Algo tão complexo não pode ser explicado com poucas linhas de diagnóstico, muito menos com uma, duas ou dez páginas desta tese de doutorado. É somente uma entrada para o enorme leque de desenvolvimento presente no espectro autista que será aqui apresentado. O espectro – como assim é chamado pelo próprio DSM-V – funciona como uma paleta de cores, multicoloridas e multifacetadas. “As variações transitam pela tríade de deficiências nas áreas social, de comunicação e de comportamento, mas nem sempre todas essas dificuldades aparecem juntas no mesmo caso.” (SILVA et. al, 2012, p. 63 e 64). Não são somente tons de cinza, que vai do mais escuro para o mais claro ou vice-e-versa, mas sim, um arco-íris de espectro desenvolvido e diversificado.

2.3 DIAGNÓSTICOS E INTERVENÇÕES

Até o momento, é possível entender que os autistas têm dificuldade em comunicação e interação social, alguns hábitos repetitivos, manias e rotinas. Os primeiros sinais surgem nos três primeiros anos de vida da criança: falta de contato de olho, limitação de empatia e grande resistência às mudanças. Também pode ocorrer algo chamado de ecolalia, que é quando a criança simplesmente repete o que acabou de aprender ou ouviu de alguém. Quando fala por falar, não para se comunicar, existe uma

repetição (PERISSINOTO, 2003). O diagnóstico do autismo é de observação, basicamente clínico, através de constante análise do paciente.

Para que o diagnóstico seja realizado com êxito, é fundamental que o profissional tenha bastante experiência no assunto e que entenda profundamente sobre comportamentos infantis de forma geral. Além desses instrumentos, ele precisa estar muito atento à história de vida do paciente, que deve começar antes mesmo de a criança nascer. (SILVA et. al, 2012, p. 191)

Entre os vários aspectos de um diagnóstico, pode-se encontrar: realização de movimentos repetitivos desde muito cedo, não responder a um chamado (como se não soubesse o próprio nome ou tivesse problemas auditivos), fazer pouco contato visual, não demonstrar reação de surpresa, apresentar sensibilidade aos sons, ecolalia, andar nas pontas dos pés (quando começar a dar os primeiros passos), ter interesses profundos e restritos a um único tema etc. Para poder haver um bom diagnóstico, é necessário ter atenção aos detalhes, observação das crianças e depoimentos de pessoas que convivem com ela (SILVA et. al, 2012). Os pais, babás e professores são sempre os primeiros a perceberem que algo está errado, para depois levar ao médico.

Após o diagnóstico, a questão não é a de procurar uma “cura”. Não existe forma de se curar algo que não se tem nem certeza de como surgiu, nem existe como curar algo que é a essência da pessoa. Existe, no entanto, a possibilidade de dar chances cada vez maiores de reabilitação e desenvolvimento para a criança, por isso é de suma importância diagnosticá-la cedo. É possível afirmar, depois de décadas de estudo, que o autismo não é desenvolvido por causa de falha na criação dos pais, muito menos por causa da injeção de alguma vacina; o autismo vem de alterações genéticas. “As pesquisas apontam que a origem do transtorno estaria relacionada a um grupo de genes e da interação entre eles, não a um gene único como causador do problema.” (SILVA et. al, 2012, p. 173). Não é um único gene do pai ou da mãe, pode ser que a mutação tenha ocorrido no próprio filho, algo que não foi herdado. Isso ainda está para ser descoberto.

2.4 INTERAÇÃO SOCIAL E COMUNICAÇÃO

De acordo com Perissinoto (2003), é difícil um autista começar uma interação social ou uma conversação, também é raro uma comunicação não verbal como troca de olhares, sorriso e gestos. Expressar emoções e reconhecê-las é muito complicado, especialmente se depende de algum valor cultural, como por exemplo a vergonha, o

orgulho ou até mesmo o sarcasmo. A dificuldade de socialização é a base do autismo, e existem vários níveis de gravidade nesse ponto.

As pessoas autistas apresentam dificuldades na habilidade de se comunicar (pela linguagem verbal e não verbal), e é por esse fato que permanecem isoladas. Algumas vezes, as crianças com autismo podem até falar, mas sem a intenção de se comunicar (SILVA et. al, 2012). Deficiência na linguagem é também uma das características principal do autismo. “No entanto, isso não significa dizer, em absoluto, que a pessoa com autismo não consiga nem possa desempenhar seu papel social de forma bastante satisfatória.” (SILVA et. al, 2012, p. 12), levando em consideração o fato de que existem várias pessoas autistas ativas e participantes da sociedade, que se desenvolvem e produzem constantemente.

Existe, ainda mais, uma saída nesse problema da comunicação dos autistas: a internet. De acordo com Folson (2017), a internet pode ser um meio de construção e expressão da comunidade autista. “Quando a Internet, para o autista, não é patologizada, ela é implantada como uma intervenção terapêutica, a serviço do desenvolvimento de habilidades sociais entre pessoas com autismo” (FOLSON, 2017, p. 2). Esse tópico, entretanto, será mais amplamente debatido em outro capítulo.

2.5 UMA BREVE HISTÓRIA DO ESTUDO DO AUTISMO

A palavra “autismo” vem da palavra grega *autós*, que tem como significado “por si mesmo” ou “voltar-se para si mesmo”. “É um termo usado, dentro da psiquiatria, para denominar comportamentos humanos que se centralizam em si mesmos, voltados para o próprio indivíduo.” (ORRÚ, 2009, p. 17). O primeiro psiquiatra que a utilizou foi o austríaco Eugen Bleuler, em 1911, “para descrever uma das características de pessoas com esquizofrenia, se referindo ao isolamento social dos indivíduos acometidos.” (SILVA et. al, 2012, p. 159). Entretanto, depois desse uso, o autismo só foi ser estudado com um grupo focal na década de 40, ou seja, algo relativamente recente.

Outro psiquiatra austríaco foi o primeiro a fazer um estudo com 11 crianças autistas; Leo Kanner publicou, em 1943, um trabalho em que observava esses indivíduos e relatou que eles tinham algo em comum: isolamento, apego às rotinas, preferência por objetos às pessoas, ecolalia e inversão pronominal (SILVA et. al, 2012). Também os viu com boas capacidades cognitivas-intelectuais, mas Kanner via o autismo como uma resposta a uma criação sem valor emocional, culpava os pais por esta condição

(WHITMAN, 2015). Antes do estudo de Kanner ser publicado, os autistas eram incluídos como particularidades de outros transtornos (especialmente a psicose infantil, retardo mental e a esquizofrenia), ou eram vistos como pessoas estranhas no geral.

Exatamente um ano depois, em 1944, mais um pesquisador austríaco pesquisou sobre autistas: Hans Asperger publicou, em sua tese de doutorado, a chamada “Psicopatia Autista da Infância”, um estudo com mais de 400 crianças que mostrava a falta de empatia, pouca capacidade de fazer amizades, hiperfoco em assuntos específicos, dificuldade de coordenação motora, entre outros detalhes de um quadro que depois ficou conhecido como a síndrome de Asperger. De acordo com Silva et. al (2012), ele chamava as crianças de “pequenos mestres”, pois elas tinham a capacidade de falar sobre um único tema minuciosamente.

Sem estudos até a década de 60, o autismo só voltou a ser pesquisado com a psiquiatra inglesa Lorna Wing, que foi a primeira pessoa que descreveu a tríade de sintomas: alterações na sociabilidade, comunicação/linguagem e padrão alterado de comportamentos (SILVA et. al, 2012). Outros pesquisadores se sobressaíram durante essa mesma década, como Bernard Rimland (1964), que, entre vários detalhes em sua pesquisa, aprofundou-se na ideia de que os pais de crianças autistas não eram culpados pelo autismo em si; e também o pesquisador Bruno Bettelheim (1967), que muito pelo contrário, enxergava as crianças autistas como negligenciadas pelas mães e com traumas ambientais (WHITMAN, 2015).

O pesquisador Ole Ivar Lovaas (1977) foi importante para as pesquisas da década de 70, pois trouxe o conceito de que as crianças com autismo podiam aprender habilidades novas através da terapia comportamental. Essa técnica chamava “Aprendizado por tentativas discretas”, em que o autista podia aprender cuidados consigo mesmo, linguagem e habilidades sociais (WHITMAN, 2015). Essas pesquisas, entretanto, foram todas feitas em um subgrupo das psicoses infantis, isso pois o autismo não era reconhecido como uma área própria.

Até então, o autismo infantil ainda persistia como um subgrupo das psicoses infantis – era considerado uma forma de esquizofrenia –, o que faz com que alguns profissionais ainda usem a denominação errônea de “psicose infantil” para se referir a esses pacientes. Na década de 80, o autismo recebeu um reconhecimento especial, diferente da esquizofrenia, o que propiciou um maior número de estudos científicos, recebendo a denominação diagnóstica correta e com critérios específicos. (SILVA et. al, 2012, p. 161)

A partir dos anos 80, em que o autismo passa a ser visto fora da esquizofrenia, o número de pesquisadores comprometidos aumentou e se juntou com o número de pais que queriam zelar pela vida de seus filhos, portanto cresceu o número de pesquisas, de grupos e de associações ao redor do mundo que buscam diagnósticos e tratamentos adequados; ainda mais do que isso, que buscam destruir preconceitos, trazer inclusões e cumprir as leis.

Várias ações foram realizadas desde então, na história do autismo. Em dezembro de 2007, foi decretado pela ONU que dia 2 de abril será sempre o Dia Mundial da Conscientização do Autismo, e assim foi celebrado pela primeira vez em 2008. No Brasil, a primeira organização brasileira criada foi a AMA, Associação de Amigos do Autista, em São Paulo, fundada dia 8 de agosto de 1983. Atualmente, existe também a Abra, Associação Brasileira de Autismo, entidade nacional que junta todas as associações no Brasil.

2.6 SOBRE O SÍMBOLO DO AUTISMO

“Eu sou uma pessoa, não um quebra-cabeças”¹⁴ é o lema de várias discussões, grafites e debates – especialmente pelo meio de autistas que defendem que o símbolo criado por não autistas do quebra-cabeça não os representa. Várias organizações utilizam o símbolo de peças de diversas cores para mostrar o que seria o indivíduo dentro do espectro autista.

Ele [o autismo] tem sido comparado com um quebra-cabeça complexo, com muitas partes que não parecem se encaixar. Às vezes, aparenta que as partes podem ser montadas de várias maneiras para criarem-se imagens diferentes do autismo. Surge, então, a pergunta: há apenas uma, ou muitas soluções corretas para o quebra-cabeça? (WHITMAN, 2015, p. 20)

Como se fosse uma poesia, os não autistas tentam traduzir os autistas como algo complicado e complexo, que deve ser montado de diversas formas sem nunca se encontrar a verdadeira solução. Os símbolos, em geral, são estes aqui representados:

Figura 6 – Símbolos do autismo

¹⁴ “*I am a person not a puzzle*”, em inglês.



Fonte: <https://intheloopaboutneurodiversity.wordpress.com/2019/03/20/the-ableist-history-of-the-puzzle-piece-symbol-for-autism/>, acesso em 17 de novembro de 2020.

Algumas vezes representados com uma única peça de quebra-cabeça, outras como uma fita inteira comprimida de peças, sempre com a predominância do azul, que é uma representação de que o autismo está mais presente nos homens. Às vezes até mesmo o autista tem pedaços de quebra-cabeça faltando de seu cérebro, como é possível ver. O símbolo que está no meio – verde escuro com uma criança chorando e sofrendo por estar no meio do quebra-cabeça (no meio do autismo) – era o símbolo do *The National Autistic Society*, que hoje já revisou seu próprio símbolo e mudou para este:

Figura 7 – Novo símbolo *The National Autistic Society*



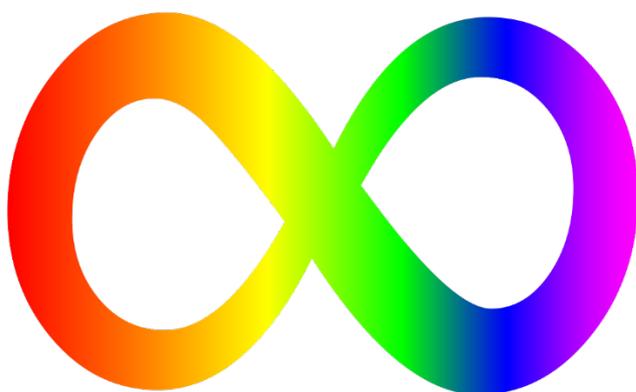
Fonte: <https://www.autism.org.uk/>, acesso em 17 de novembro de 2020.

Algumas vezes, as crianças são representadas como uma própria peça de quebra-cabeça gigante, ao invés de ter uma própria cabeça, o que se destaca é que em quase todas essas representações, a imagem do quebra-cabeça se mantém presente. Em uma pesquisa

feita por Gernsbacher et. al (2018) com 400 participantes, foram associadas palavras como incompetência, imperfeição e estranheza às imagens de peças de quebra-cabeças – mesmo às genéricas – que não estão diretamente relacionadas ao autismo.

Existe uma nova proposta de símbolo para representar a comunidade autista proposto pela comunidade que apoia o movimento da neurodiversidade (posteriormente debatido e estudado no próximo item). É ele:

Figura 8 – Símbolo da neurodiversidade



Fonte: <https://supereficientemental.com/2015/11/07/neurodiversidade-uma-postura-politica/>, acesso em 17 de novembro de 2020.

O símbolo do infinito se relaciona com a matemática, já que muitos no espectro autista têm afinidade com matemática. As cores do arco-íris representam o espectro e suas variações dentro dele. Essa imagem é amplamente usada por aqueles que participam do movimento da neurodiversidade, pois mostra a ideia de algo fluido e diverso dentro de si mesmo. Apesar de várias contradições, não existe um acordo em qual símbolo utilizar para a representação do autismo, e nenhum é certo ou errado.

2.7 “SER” AUTISTA OU “TER” AUTISMO: A NEURODIVERSIDADE

O lema dos estudos da deficiência (*Disability Studies*) é “nada sobre nós sem nós” (*nothing about us without us*), ou seja, a partir do momento que se fala de autismo, deve-se incluir os autistas no discurso de pesquisa. Esses estudos trazem a ideia da “normalidade” levando em consideração o “deficiente”, em que o deficiente aparece

como uma construção social e cultural. Isso quer dizer que algo só é diferente porque existe uma outra versão tida como a normalidade, perpetuada culturalmente.

A deficiência não é uma tragédia pessoal, é um problema social político. [...] Assim, por exemplo, andar de cadeira de rodas é um problema apenas por vivermos em um mundo cheio de escadas, e consideramos deficientes indivíduos que não olham nos olhos quando se comunicam, como é o caso dos autistas, apenas por que nossa sociedade estabelece o contacto visual como um elemento básico da interação humana. (ORTEGA, 2009, p. 68)

Como já foi visto anteriormente neste trabalho, dos anos 40 até os anos 80 o autismo era visto como uma divisão da “psicose infantil”, dentro da esquizofrenia. A partir dos anos 80, o autismo tomou uma nomeação própria, o Transtorno do Espectro Autista (TEA), já sem a culpabilização dos pais e com explicações voltadas para o meio genético para o desenvolvimento do autismo na criança. Agora, entretanto, existe outra vertente que traz uma visão completamente diferente do autismo, não mais como uma doença e sim como uma diferença, uma diversidade do que é tido como a normalidade.

Esse movimento é o chamado da neurodiversidade, e apesar de ser diretamente relacionada com o autismo, também abrange outras condições, como o TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade), dislexia e dispraxia, entre outras diferenças neurológicas que não são apresentadas como doenças por esse movimento. Os ativistas são geralmente autistas de alto funcionamento que apoiam principalmente o conceito de que o autismo não deve ser tido como uma doença e muito menos deve-se procurar uma cura, pois é somente uma diferença do que, culturalmente, vê-se como a normalidade. “Trata-se antes de uma diferença humana que deve ser respeitada como outras diferenças (sexuais, raciais, entre outras). Eles são ‘neurologicamente diferentes’, ou ‘neuroatípicos’” (ORTEGA, 2009, p. 72).

Foi pensando justamente na discriminação que a grande maioria das pessoas com esse funcionamento mental sofre que procuramos evitar o termo “autista” com rótulo para essas pessoas. Não que a palavra esteja incorreta, porém, em nosso entendimento, ela tem sido amplamente usada de forma inadequada e pejorativa tanto em conversas descontraídas quanto nos diversos meios de comunicação ou até mesmo como jargão político. Isso só faz crescer o estigma do autismo, reduzindo o indivíduo, única e exclusivamente, a um transtorno ou “doença”, abolindo de vez qualquer possibilidade de extrair a riqueza que há dentro dele. (SILVA et. al, 2012, p. 13)

Existe, de acordo com Henriques (2018), uma sociedade aceita chamada de neurotípica, que é reconhecida pela sociedade e que todos devem pertencer. Da mesma

forma, por outro lado, existem também os atípicos, neurodiversos, que são vistos de forma negativa por essa sociedade, como alguém deficiente que deveria procurar uma cura ou um tratamento que diminua essa sua “diversidade”.

O autismo, na visão da neurodiversidade, é uma diferença e não uma doença, portanto tentar apagá-la seria como destruir a diversidade que existe entre um meio de pessoas iguais. Por isso existe esse movimento anticura. “O absurdo de tentar curar ou diagnosticar a ‘normalidade’ — que aparece aqui na versão cerebral de “neurotipicidade” — é semelhante ao absurdo de se buscar curar o autismo” (ORTEGA, 2008, p. 478). Por isso, o movimento da neurodiversidade traz essa visão de igualdade e de respeito, não de cura e de divisão de pensamento.

Entretanto, existem argumentos que vão contra a visão da neurodiversidade. Alguns pais de autistas clássicos (mais sérios e menos funcionais na sociedade) afirmam que esse movimento favorece somente os autistas de alto funcionamento, e esconde o fato de que vários outros autistas precisam dessa cura que ainda não foi encontrada, além de de tratamento e de cuidados especiais.

Os ativistas da neurodiversidade também defendem a ideia de que a terapia cognitiva ABA (Análise Comportamental Aplicada – *Applied Behavior Analysis*) reprime a forma de expressão natural e original dos autistas, de acordo com Ortega (2008), e que não deveriam gastar tempo e dinheiro com ela. Alguns pais, por outro lado, necessitam dessa terapia, como a única que faz com que a criança autista tenha algum progresso em contato visual e comunicação mínima. Esse é um dos maiores conflitos que existe entre os que apoiam o movimento da neurodiversidade e os que vão diretamente contra.

Desse modo, os argumentos defendidos pelos movimentos da neurodiversidade de que o autismo não é uma doença e as tentativas de cura são uma afronta aos autistas, e podem fornecer razões para que seja recusado o financiamento das terapias. Este fato provoca a irritação de pais e profissionais que lutam pela implantação e pelo custeio público das terapias. (ORTEGA, 2008, p. 480)

O único e principal ponto em que os dois lados convergem e concordam (tanto os pais quanto os ativistas da neurodiversidade) é a recusa em aceitar as explicações das causas do autismo que culpabilizam os pais por falta de amor, carinho e afeto na criação do filho.

Esses ativistas trazem uma nova visão para o meio do autismo, como “ser” autista e “ter” autismo. Ser neurodiverso ou ter TEA. Em vários movimentos *online*, é possível ver a palavra “*neurodiversity*”, ao invés do “autismo”.

CAPÍTULO 3 – METODOLOGIAS E APLICAÇÕES: *PERSONAGENS AUTISTAS*

3.1 PESQUISA-AÇÃO

A proposta empírica deste trabalho é criar um *Tumblr* brasileiro com postagens totalmente em português, ministrado por autistas que moram pelo Brasil afora, a fim de que estes pudessem escolher personagens (brasileiros ou não) que não são canonicamente autistas, mas têm traços de autismo, portanto, que acreditam estar no espectro. Para isso, a metodologia que se encaixa perfeitamente neste processo é conhecida por “pesquisa-ação”.

Para realizar esse método, eram necessários alguns passos: o primeiro, de netnografia, para uma análise aprofundada de todos os *tumblrs* já existentes no meio de teorias de personagens autistas; depois foi feito um apanhado dos principais personagens (através da realização de um mapa de *fanarts*); enfim juntou-se um grupo focal com 18 autistas pelo Brasil para, posteriormente, a criação do *tumblr* do trabalho. Para compreensão de todos esses passos, é importante também fazer um breve estudo sobre cada uma dessas metodologias, começando com a pesquisa-ação.

As primeiras pesquisas com o método de pesquisa-ação surgiram em um contexto de pós-guerra com os trabalhos de Kurt Lewin, em 1946, em uma abordagem experimental de campo. Tinham a finalidade de analisar mudanças de hábitos alimentares e de atitudes dos americanos com relação aos grupos minoritários (FRANCO, 2005). Após essa primeira fase, esse método passou a ser muito utilizado na antropologia e, hoje em dia, é fortemente aplicado na educação.

A pesquisa-ação está relacionada à transformação da realidade em que se insere, é uma pesquisa participativa, ou seja, os sujeitos e pesquisadores interagem na produção de novos conhecimentos. “Procura unir a pesquisa à ação ou prática, isto é, desenvolver o conhecimento e a compreensão como parte da prática” (ENGEL, 2000, p. 182). Pode ser aplicada em qualquer ambiente que exista interação social, mas precisa se caracterizar por um problema em que esteja envolvido pessoas, tarefas e procedimentos.

De acordo com Franco (2005, p. 494), no momento em que se é falado de pesquisa-ação, também se fala de “pesquisa com ação”, “pesquisa para a ação”, “ação na pesquisa”, “ação para a pesquisa”, “pesquisa na ação”, “pesquisa da ação” e “ação com pesquisa”. A importância da palavra “ação” na pesquisa é intensa, levando em conta que

essas ações devem ser realizadas pelo coletivo escolhido para se trabalhar e devem caminhar para ele. Em outras palavras, ainda de acordo com Franco (2005, p. 293), “as ações em pesquisa-ação devem ser eminentemente interativas, dialógicas, vitalistas”.

Pode-se perceber que existe uma estreita participação dos pesquisadores e pessoas envolvidas na pesquisa. Elas deixam de ser meros informantes, “elas tornam-se sujeitos, produtores ativos de conhecimento” (NEVES, 2006, p. 12). É uma ação conjunta entre o pesquisador e os pesquisados, que inclusive não devem ser escolhidos aleatoriamente. Segundo Santos (2017), é necessário selecionar critérios para os sujeitos, como por exemplo qual grupo será o selecionado, qual a faixa etária, entre outros requisitos que mudam de trabalho para trabalho.

Engel (2000) define fases para a pesquisa-ação, importantes de serem seguidas em sua íntegra para a realização completa do método. A primeira é a definição do problema, “por ‘problema’ entende-se aqui a consciência, por parte do pesquisador, de que algo que o intriga” (ENGEL, 2000, p. 185). A segunda é a própria pesquisa preliminar, como a revisão bibliográfica, o levantamento de necessidades ou então a netnografia (realizada neste trabalho). A terceira fase é a hipótese que necessita ser testada, neste caso foi a criação do *Tumblr* brasileiro dentro do movimento *Actually Autistic*. O desenvolvimento de um plano de ação e a implementação desse plano são as duas próximas fases a serem seguidas, todas com detalhes propostos e com a consciência de que imprevistos podem acontecer. A sexta fase é a coleta de dados para avaliação dos efeitos da implementação do plano, ou seja, entrevista com as pessoas do grupo, comparações entre itens já averiguados etc. A penúltima fase é a avaliação do plano de intervenção: com os dados levantados na fase anterior, o pesquisador analisa e interpreta, “para deles tirar suas conclusões, verificando se o plano surtiu efeito e em que medida e o que eventualmente precisa ser aperfeiçoado num novo ciclo de pesquisa.” (ENGEL, 2000, p. 188). E a oitava e última fase é a comunicação dos resultados, de fazer pública a experiência.

É importante citar que a pesquisa-ação é cíclica. As fases finais de análise e observação são utilizadas para aprimorar os resultados das fases anteriores. Ela também é autoavaliativa; Engel (2000) afirma que as modificações que são necessárias na prática são também avaliadas no processo de intervenção. Por fim, como a pesquisa-ação é muito envolvida com um grupo específico selecionado para realizá-la, também está intencionada à transformação da realidade em que se insere. Para isso, “a pesquisa-ação deve ser realizada no ambiente natural da realidade a ser pesquisada” (FRANCO, 2005,

p. 491), deve ter uma dinâmica com práticas dialógicas, participativas e transformadoras. Para tanto, o método de pesquisa-ação demanda tempo para ser realizado.

A pesquisa-ação, para bem se realizar, precisa contar com um longo tempo para sua realização plena. Não pode ser um processo aligeirado, superficial, com tempo marcado. A imprevisibilidade é um componente fundamental à prática da pesquisa-ação. Considerá-la (a imprevisibilidade) significa estar aberto para reconstruções em processo, para retomadas de princípio, para recolocação de prioridades, sempre no coletivo, por meio de acordos consensuais, amplamente negociados. (FRANCO, 2005, p. 493).

Assim como foi afirmado por Franco (2005), Santos (2017) também fala da imprevisibilidade da pesquisa empírica, especialmente na pesquisa-ação. O empirismo é inexistente na ausência de sujeitos, mas também confronta o mundo sensível; depende do Comitê de Ética de pesquisa com seres humanos para sua aprovação e vai de frente com diversas categorias em análises. Neves (2006) explica que a pesquisa-ação é um agir comunicativo que fica especialmente pautado por uma ética, para transformá-lo em entendimento entre os sujeitos envolvidos no processo. É sempre necessário estar alerta aos imprevistos no meio do percurso. No entanto, o primeiro passo é o de aprovação do trabalho pelo Comitê de Ética, que foi o realizado na presente tese¹⁵.

3.2 NETNOGRAFIA

Como já foi dito anteriormente, a presente pesquisa foi realizada através da combinação entre a pesquisa-ação e a netnografia *online*. A análise netnográfica foi realizada nos *Tumblrs* dentro do movimento *Actually Autistic*. Para o estudo dessa forma de etnografia, é preciso entender do que ela se trata: é mais do que a observação de um lugar e de pessoas, é uma arte de descrever o lugar, o corpo humano, que passa por instâncias diferentes:

A etnografia hoje é ao mesmo tempo uma arte e uma disciplina científica, que consiste em primeiro lugar em *saber ver*. É em seguida uma disciplina que exige *saber estar com*, com outros e consigo mesmo, quando você se encontra perante outras pessoas. Enfim, é uma arte que exige que se saiba retraduzir para o público terceiro (terceiro em relação àquele que você estudou) e portanto que se *saiba escrever*. Arte de ver, arte de ser, arte de escrever. (WINKIN, 1998, p. 132).

¹⁵ O termo de aceite pelo Comitê de Ética se encontra no item sobre este.

Existiram várias revoluções na etnografia e na antropologia. A primeira ocorreu por volta de 1915 e 1920, em que o antropólogo e as pessoas que observam são encarados como dignas de respeito. A segunda revolução etnográfica ocorreu por volta de 1930 e 1935, em que se percebeu que a cidade é um laboratório natural e estudantes podem explorá-la. A terceira aconteceu nos anos 50, em que se passou a analisar não somente os locais e as pessoas que estão isoladas (como as culturas primitivas), mas também agrupamentos urbanos, minorias sociais etc. (WINKIN, 1998). Essas evoluções ajudaram a construir a etnografia como é hoje, aceitável de ser utilizada em vários lugares e campos.

Apesar de ter surgido no campo da Antropologia, a etnografia também se encontra em várias áreas das ciências humanas e sociais. As pesquisas etnográficas também podem ser utilizadas para o estudo das culturas e das comunidades que agora são agregadas via internet, o que pode ser considerado uma nova revolução: a da etnografia como estudo na internet. Em seu início de pesquisa, esse estilo de etnografia causou discussão entre autores e não foi totalmente aceito:

Como a tradição inicial da pesquisa etnográfica reside no deslocamento para o campo, no sentido da viagem até um país ou região distante e na vivência presencial entre uma determinada tribo ou comunidade durante um determinado período de estudo, um suposto campo de pesquisa que não possui tais características causou muitas discussões entre os autores. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 171 e 172).

O estudo da etnografia na internet pode ser realizado tanto em grupos sociais derivados e constituídos no *offline* e que migram para o *online* quanto para aqueles que as formações sociais são feitas nas relações *online* (AMARAL, 2010). Alguns termos foram criados, como Etnografia Virtual (popularizado por Hine), Netnografia (neologismo criado por Koznets), Etnografia Digital e Webnografia (ambos os últimos na área da Ciberantropologia).

A etnografia, inclusive a realizada na internet, é mais do que somente a mera observação e coleta de dados (utilizando ou não os ambientes digitais). Existem fases na construção do fazer etnográfico, a saber: a ambientação (entrar em contato com o grupo), manter um diário de campo com as anotações, contextualizar os informantes além de usar diversos tipos de entrevistas. É necessário tomar cuidado para não misturar essas fases e não confundir a etapa de observação participante com a própria etnografia em si. Existe a parte de análise densa dos blogs, das entrevistas, e também a observação e monitoramento. É interessante, aqui, fazer uma diferenciação entre o espectador e o

observador. O espectador olha para, ou assiste passivamente. O observador observa as regras, códigos, regulamentos e práticos. Um observador vê: “mas o mais importante é que é aquele que vê em um determinado conjunto de possibilidades, estando inscrito em um sistema de convenções e restrições. Por ‘convenções’ sugiro muito mais do que práticas de representação.” (CRARY, 2012, p. 15). Existe a parte de observação na etnografia, mas também existe a parte etnográfica, que não devem ser misturadas.

Observa-se que muitos trabalhos desenvolvidos academicamente sobre internet, comprometem-se teoricamente ao postular ter feito netnografia quando se mantêm somente nas etapas observacionais e descritivas, entrando de forma incipiente nas entrevistas, na análise e reflexão dos dados coletados via sites de redes sociais, blogs etc. A netnografia torna-se assim um sinônimo supostamente legitimado para uma mera observação e monitoramento, talvez por ter sido interpretada de uma forma simplista por conta da disseminação “usos” do termo pelo mercado²⁶ e na própria rede. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p. 187).

Na própria etnografia, é possível combiná-la com outros métodos, que operam em níveis macro, micro e *mezzo*. “A combinação multimétodos reforça e desvela o caráter epistêmico da etnografia e está presente em estudos que priorizam objetos distintos da cibercultura” (AMARAL, 2010, p. 129). São inúmeras as possibilidades em que o objeto pode ser recortado para ser estudado.

A seguir, na tabela abaixo, mostra-se todo o passo a passo de como foi realizada a netnografia na presente tese.

Tabela 1 – Passo a passo da netnografia na tese

Passo	Ação	Momento
1º passo	Primeiro contato com os <i>Tumblrs</i> do movimento <i>Actually Autistic</i>	10/12/2019
2º passo	Separação de alguns <i>Tumblrs</i> do movimento <i>Actually Autistic</i>	22/01/2020
	Seleção do maior número <i>Tumblrs</i> para serem analisados	01/02/2020
3º passo	Montagem da tabela de análise dos <i>Tumblrs</i> com as seguintes divisões: <ul style="list-style-type: none"> • Nome e URL do <i>Tumblr</i> • Status (ativo ou inativo, quando foi o primeiro e o último post) • Descrição do <i>Tumblr</i> escrita pelo usuário • Tipos de posts (um post por dia? Sobre o que?) • <i>Tags</i> frequentes • Personagens mais recorrentes que considera autista, publicados em posts 	03/02/2020

	<ul style="list-style-type: none"> Quais foram as publicações feitas fora do tema do autismo 	
4º passo	Começo das análises, preenchendo com a maior quantidade de informações possíveis sobre cada <i>Tumblr</i>	03/02/2020 04/02/2020 05/02/2020
5º passo	<p>Montagem de uma tabela final para uma análise geral de todas as tabelas. Nela, deve conter:</p> <ul style="list-style-type: none"> Quantidade de <i>Tumblrs</i> analisados Tags utilizadas na pesquisa destes <i>Tumblrs</i> Tags mais frequentemente encontradas nos posts <i>Tumblrs</i> ativos <i>Tumblrs</i> inativos Quantos donos dos <i>Tumblrs</i> se declaravam autistas ou neurodivergentes na descrição Nomes geralmente dados aos <i>Tumblrs</i> Personagens mais frequentemente vistos como <i>headcanons</i> autistas (30 personagens selecionados) 	12/02/2020
6º passo	Montagem da tabela de análise final	12/02/2020

Tabela montada pela autora para demonstrar o passo a passo da netnografia realizada nos *Tumblrs*.

A netnografia foi utilizada no momento de análise dos *Tumblrs* que realizam *headcanons* de personagens autistas. Todas as análises dos *Tumblrs* estão feitas nos próximos itens abaixo.

3.2.1 A comunicação dos autistas através dos *fandoms* no *Tumblr*

Para quem não é autista, aquele que tem uma neurodivergência é visto de várias formas distintas, seja ela pejorativa ou não. Pode ser vista como um alienígena (MANNING, 2015), como alguém brilhante – que presta atenção aos detalhes e tem fortes habilidades de memória e dedicação (BLACK et. al, 2019) –, ou somente como alguém que se movimenta (com falta de olhar e tensão nos ombros) de uma forma diferente (MULLIS, 2018). Seja como for, a representação do autismo no meio fictício é necessária. Essas representações podem ter consequências negativas ou positivas, pois podem fortalecer estereótipos e estigmas do autismo, como também conseguem conscientizar aqueles que pouco sabem sobre o TEA (NORDAL-HANSEN et. al, 2018).

Outras áreas da neurodiversidade, como a depressão, ansiedade, esquizofrenia, transtorno de personalidade, déficit de atenção etc., são mais amplamente abordadas no meio midiático do que o autismo, isso porque ao anunciar que um personagem específico é autista, o diretor da série ou do filme está fazendo um contrato com vários espectadores que pode trazer reações diversas, caso for interpretado de forma incorreta ou estigmatizada.

Entretanto, mesmo não sendo de extrema frequência esses personagens canonicamente autistas, aqueles que têm traços do autismo aparecem e se multiplicam com intensidade no entorno de diversos meios fictícios. É assim que *headcanons* autistas aparecem no meio dos *fandoms*, e a comunicação e representação *online* nos *fandoms* encontra espaço.

Como já foi dito, o autismo é principalmente caracterizado pela dificuldade de comunicação, além de dependência de rotinas entre outros (BLACK et. al, 2019). Os autistas, dependendo do indivíduo, encontram obstáculos no momento da sociabilidade, a comunicação falada e não falada, da mesma forma. “Um resultado dessa caracterização é a percepção por parte da sociedade neurotípica de que os sujeitos neurais autistas são inerentemente não-comunicativos, ou de alguma forma menos comunicativos.” (FOLSON, 2017, p. 2).

Na internet, entretanto, constrói-se um ambiente de expressão da comunidade autista. De acordo com Folson (2017), ela é implantada como intervenção terapêutica, e através da internet é possível desenvolver habilidades sociais e de comunicação que anteriormente não eram desenvolvidas entre pessoas com autismo.

Dentro dos *fandoms*, essa comunicação cresce cada vez mais a partir do momento em que o autista pode criar seu próprio *Tumblr*, com conteúdo próprio (seja ou não sobre autismo), com a frequência que quiser. De fato, “muitas pessoas que se identificam como autistas dizem que *fandom* ensina mais a interagir com outras pessoas do que anos em grupos e classe” (KOEHM, 2018, p. 8).

Lugo et. al (2017) explicam que a internet expandiu várias possibilidades de disseminação e diversidade de vozes, e é possível a entrada do autista dentro dessa forma de comunicação. O indivíduo que é visto com uma imensa dificuldade de se comunicar, o faz com intensidade dentro dos *fandoms*, especialmente nos *Tumblrs*, através de *hashtags* como *#Actually Autistic*, por exemplo.

O artigo publicado durante o decorrer deste trabalho na revista Culturas Midiáticas, intitulado “Comunicação Inclusiva na produção de ‘*headcanons* autistas’ de

personagens da cultura pop nos *fandoms* do Tumblr”, tem o objetivo de estudar mais profundamente essas questões do movimento *Actually Autistic*.

3.2.2 Análise do movimento de representação autista nos *fandoms*

Com a comunicação ativa dentro dos *fandoms*, através dos *tumblrs*, os autistas criam blogs inteiros direcionados para um movimento de representação: como não existe um número suficiente de personagens canonicamente autistas, eles procuram traços de autismo em personagens de filmes, livros, séries, games etc., e produzem *headcanons* autistas para eles. Esse movimento tem alguns nomes, um deles já citado anteriormente: *Actually Autistic*¹⁶, *All your faves are autistic*¹⁷, *Autistic Headcanons*¹⁸ e *Autistic Characters of the day*¹⁹ são os principais nomes dados para esse movimento, inclusos nas *hashtags* de postagens frequentes do *Tumblr*.

Essas *tags* têm como função contribuir para a representação da comunidade autista, ou seja, o *Tumblr* que se dispõe e procura o personagem com traços de autismo. Alguns explicam o motivo (outros, não), colocam o nome e de onde vem o personagem e uma foto ou GIF do indivíduo, para identificação. “De fato, se a história de neurodiversidade de um povo fosse escrita, o conteúdo das *tags* *#ActuallyAutistic* pode ser um dos únicos registros sobreviventes dessa ação.” (FOLSON, 2017, p. 3).

Vários são os exemplos de personagens considerados como *headcanons* autistas para esse grupo. De acordo com Mullis (2018), alguns deles são: Sherlock Homes, em *Sherlock*; The Doctor em *Doctor Who*; Temperance Brennan, em *Bones*; April Ludgate, em *Parks and Recreation*; Raymond Holt, em *Brooklyn Nine-Nine*; Newt Scamander, em *Fantastic Beasts*, Sarah em *The Walking Dead*, Lilo Pelekai em *Lilo e Stitch* etc.

Em comunidades autistas *online*, os fãs que encontram e declaram personagens de shows e filmes e qualquer outra forma de entretenimento como um deles, se tornou bastante popular. Existem blogs inteiros dedicados a catalogar os muitos personagens diferentes, ou dedicados a um em particular, e *tags* que você pode ler para encontrar mais desses ‘*headcanons*’ autistas. Há também uma crescente comunidade de fãs autistas para quem esta prática de ‘*headcanoning*’ personagens como autistas é uma parte importante de sua experiência de *fandom* (MULLIS, 2018, p. 150).

¹⁶ Na verdade autista.

¹⁷ Todos os seus favoritos são autistas.

¹⁸ *Headcanons* autistas.

¹⁹ Personagem autista do dia.

A ideia de fazer parte de um *headcanon* autista é uma representação heróica (MANNING, 2015), é fazer parte de um grupo que traz um sentimento de família para várias pessoas. Da mesma forma que agrada a um grupo, também desagrada a outros; existem vários indivíduos que estão de acordo com o fato de que fazer *headcanons* autistas é do desagrado do criador da série, que nada pode ser provado se não for canônico e que não se pode “distorcer realidades” somente para satisfazer desejo de representação de alguns. Essas pessoas não são muitas, mas estão presentes e perpassando esse movimento em constante frequência. Mais sobre o desagrado de realização de *headcanons* vai ser debatido no item 4.3 desta tese.

Alguns *tumblrs*, após a descrição dos personagens autistas, também se atraem a escrever algumas *fanfics* desses próprios personagens, em que nelas, eles são autistas e realizam as atividades do dia a dia com as dificuldades de ser autista. Através das *fanfics*, existe uma outra forma de representação dos autistas, uma que os deixa mais próximos da realidade em que o indivíduo vive. “*fanfiction* oferece oportunidades únicas para ver como os fãs se envolvem em culturas participativas para reimaginar identidades, se não sempre radicalmente, pelo menos diferentemente umas das outras e como elas podem ser retratadas na grande mídia.” (BLACK et. al, 2019, p. 35). Essa criação de *fanfictions* é outro passo para o desenvolvimento dos *headcanons* autistas que aparecem primeiramente nos movimentos dos *tumblrs*, dentro dos *fandoms*.

É importante anotar, neste ponto, o motivo da escolha da plataforma *Tumblr* para análise. Existe, também, postagens do movimento *Actually Autistic* dentro de outras redes sociais: para ser exata, existe um (1) *Twitter*, um (1) *Instagram* e dois (2) *Facebooks* específicos desse movimento, todos inativos e sem postagens atuais. Já no *Tumblr*, foram encontrados 30 blogs dentro do *Actually Autistic*, dentre estes, sete ativos e postando, portanto foi a plataforma escolhida para análises atuais.

A conta do *Twitter* do movimento tem o nome de *Best Autistic Characters!*, que pode ser traduzido em “Melhores personagens autistas!”, e ingressou no *Twitter* com a finalidade de postar quais os personagens autistas poderiam ser considerados *headcanon* e quais eram *canon*, da mesma forma. Foi criado em agosto de 2020 e parou de ser postado em 1º de setembro do mesmo ano.

A conta no *Instagram* tem o nome de *Autistic character headcanons*, também posta imagens dos personagens em que o dono da conta faz *headcanons* e foi criado no

dia 16 de junho de 2017. Com somente 82 publicações, parou de ser postado em 24 de junho de 2018.

Já no *Facebook*, duas páginas aparecem, ambas inativas. A primeira é nomeada de *Autistic Characters* e tem mais textos do que as outras duas contas do *Twitter* e do *Instagram*, além de imagem do personagem escolhido. A primeira postagem data do dia 13 de maio de 2020 e a última no dia 28 de setembro do mesmo ano.

O interessante e exclusivo do *Facebook*, que vale a pena ser mencionado, é o fato de que a segunda página inativa é ministrada por um autista brasileiro, então todas as postagens são em português. Diferente da outra página do *Facebook* – que tem um texto de explicação junto com a foto – essa página contém somente o nome do personagem, de onde ele vem e sua imagem (mais similar aos *tumblrs* já analisados). Somente em algumas exceções, o autor da página inclui algumas explicações. Sua primeira postagem data de 1º de julho de 2019 e sua última postagem foi no dia 4 de outubro do mesmo ano.

As análises feitas a seguir serão focadas nos blogs encontrados dentro do *Tumblr* que participam do movimento *Actually Autistic*, e se estão ou não ativos ainda em 2020.

Para uma melhor compreensão dos movimentos de *headcanons* autistas, foi necessária uma análise de todos os que foram encontrados dentro dos *tumblrs*. Dessa forma, foram pesquisadas diferentes *hashtags* que estavam frequentes nas postagens, para encontrar vários blogs relacionados. Com somente o tema de “autismo” (tanto em inglês quanto em português) diversos *tumblrs* foram descobertos, tanto com o objetivo de informar quanto somente o de servir como um diário para uma pessoa autista. Agora com o tema central de entrar para o movimento de *headcanons* autistas em personagens, foram encontrados 30 *Tumblrs*, todos eles em inglês e entre eles 23 inativos. Segue, abaixo, a tabela feita após análise de cada um dos links.

Tabela 2 – Análise geral dos *tumblrs*

Quantidade de <i>tumblrs</i> analisados	30
<i>Tags</i> utilizadas na pesquisa dos <i>tumblrs</i>	“ <i>your fave is autistic</i> ”, “ <i>autistic headcanon</i> ”, “ <i>autistic characters</i> ”, “ <i>your fave is</i> ”, “ <i>Actually Autistic</i> ”, “ <i>all your faves are</i> ”, “ <i>all your faves are autistic</i> ”, “ <i>autistic character</i> ”, “ <i>neurodivergent character</i> ”, “ <i>actually neurodivergent</i> ”, “ <i>headcanon autista</i> ”,

	<p>“seu favorito é autista”, “autista”, “autismo”, “personagens autistas”, “neurodivergente”</p>
<p>Tags mais frequentemente encontradas nos posts</p>	<p>“Headcanon”, “autism”, “autistic”, “Actually Autistic”, “autistic characters”, “autistic character of the day”, “actually neurodivergent”, “autistic headcanons”, “your fave is autistic”, “Your fave”, “neurodivergent”.</p>
<p>Tumblrs ativos</p>	7
<p>Tumblrs inativos</p>	23
<p>Quantos donos dos tumblrs se declaravam autistas ou neurodivergentes na descrição</p>	6
<p>Nomes geralmente dados aos tumblrs</p>	<p>“Your fave is autistic”, “All your faves are autistic”, “Autistic Headcanons”, “Autistic Character of the day”</p>
<p>Personagens mais frequentemente vistos como headcanons autista (30 personagens selecionados)</p>	<p>Sherlock Holmes, de <i>Sherlock</i>; Peter Parker, de <i>Spiderman</i>; Castiel, de <i>Supernatural</i>; Spock, de <i>Star Trek</i>; Forest Gump, de <i>Forest Gump</i>; The Doctor, de <i>Doctor Who</i>; Severus Snape, de <i>Harry Potter</i>; Janet de <i>The Good Place</i>; Sheldon Cooper, de <i>The Big Bang Theory</i>; Hercule Poirot, de Agatha Christie; Matthew Murdock, de <i>Daredevil</i>; Will Graham, de <i>Hannibal</i>; Papyrus, de <i>Undertale</i>; Hiccup, de <i>How to train your dragon</i>; Steven Universe de <i>Steven Universe</i>; Edward Nigma (The Riddler), de <i>Gotham</i>; Luna Lovegood, de <i>Harry Potter</i>; Newt Scamander, de</p>

	<p><i>Fantastic Beasts</i>; Rapunzel, de <i>Tangled</i>; Wade Wilson, de <i>Deadpool</i>; Kylo Ren (Ben Solo), de <i>Star Wars</i>; Marinette Dupain-Cheng, de <i>Miraculous Ladybug</i>; 2D, de <i>Gorillaz</i>; Bruce Banner de <i>The Marvel Cinematic Universe</i>; Lucifer Morningstar, de <i>Lucifer</i>; Lilo, de <i>Lilo and Stitch</i>; Dean Winchester, de <i>Supernatural</i>; Baby, de <i>Baby Driver</i>; Lawliet, de <i>Death Note</i>; Spongebob, de <i>Spongebob Squarepants</i>, entre outros.</p>
--	---

Tabela montada pela autora para melhor organização das análises dos *tumblrs* do movimento.

Dentro da análise, é possível concluir alguns pontos importantes. Em relação ao local de fala das postagens, nota-se que é possível que todos os donos dos *tumblrs* (ativos ou inativos) sejam autistas ou neurodivergentes de alguma forma, no entanto somente sete se autodenominam assim na descrição do blog. Seria necessária uma entrevista com cada um para se afirmar com certeza, apesar de que a maioria deixa bem claro durante suas postagens.

Também é possível perceber a recorrência dos mesmos personagens durante a publicação dos posts dos *tumblrs*, ao exemplo dos 30 citados na tabela anterior. Alguns *tumblrs* fazem questão de explicar o motivo de todos os personagens estarem sendo inseridos no *headcanon* autista, outros somente colocam o nome e a fotografia, de onde o personagem é (se é de série, filme, *game*, livro etc.) e algumas vezes um GIF. As explicações, entretanto, são mais frequentes no entorno desses 30 personagens aqui reunidos na tabela.

Geralmente, os *tumblrs* têm uma postagem por dia, sendo esta chamada de “o personagem autista do dia é” (do inglês *Today’s Autistic Character of the day is*), ou então só com a apresentação do nome do personagem direto com a imagem. Em sua maioria, respondem a perguntas de seguidores ou anônimos que indicam outros personagens que poderiam estar no *headcanon* e, dessas perguntas, fazem novas postagens. Essa forma de publicação, chamada de “colaborativa”, é também como vários desses *tumblrs* se alimentam.

Alguns blogs são dedicados ao ato de fazer *headcanons* autistas em personagens de somente um universo fictício, como por exemplo o *Tumblr* dedicado ao mundo da DC, outro ao anime *Yuri!!! on ice*, e outro ao desenho *Lego Ninja*. Todos eles continuam a relacionar personagens com o autismo, mas desde que estes estejam dentro do universo de sua escolha, seja por cinema, mangá, anime, HQ, desenho etc. No entanto, o mais comum é a mistura de *fandoms* quando se trata dessa forma de *headcanon*.

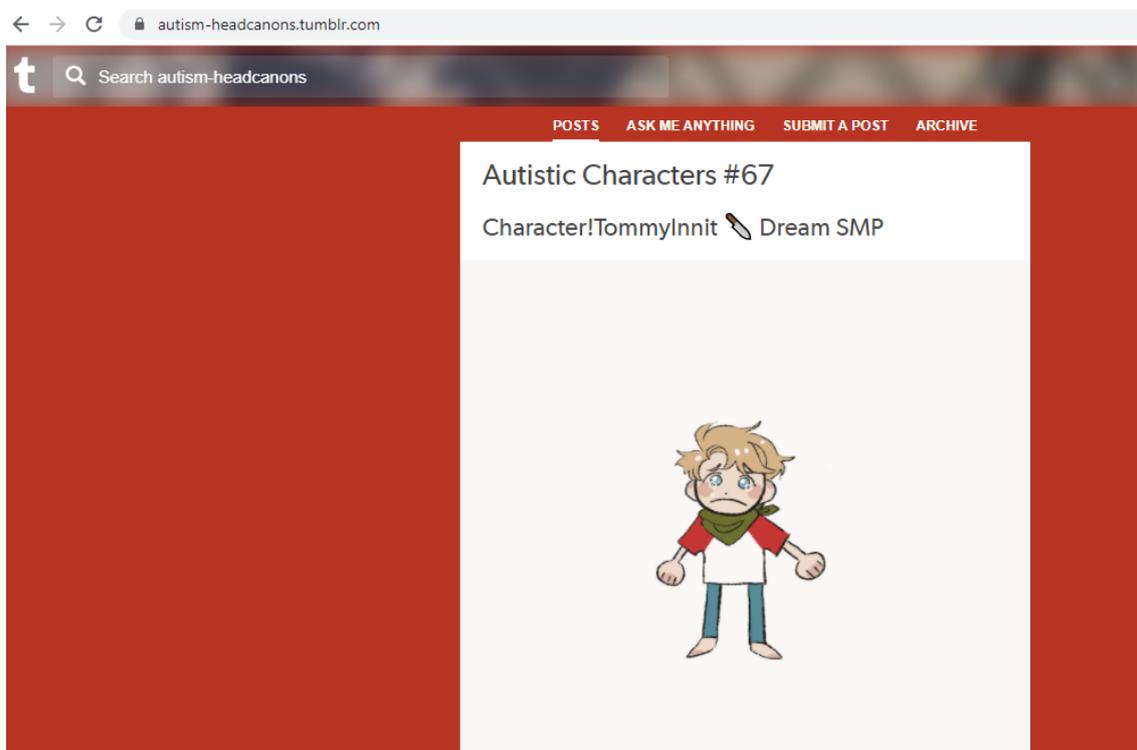
É possível perceber, depois de uma análise específica em cada *tumblr* ativo e inativo, que existe um foco dos *tumblrs* em continuar postando sobre *headcanons* autistas. A maioria quase não faz postagens diferentes do tema (quando é uma postagem diferente, pelo menos está dentro do universo do autismo). O único que tem mais postagens fora do autismo é aquele cujo outro tema principal também é *Star Trek*, são os *headcanons* desse mundo fictício, portanto também terão publicações voltadas para as séries ou filmes dessa franquia.

Esse movimento teve um crescimento grande durante o ano de 2015 e 2016, com vários *tumblrs* agora inativos que foram criados nessa época; no entanto os *tumblrs* ativos também foram criados entre 2017 a 2019, com postagens bem recentes e frequentes. Ainda existe a necessidade de *tumblrs* desse estilo serem criados porque sempre será possível criar *headcanons* com personagens distintos e novos.

Existem dez tipos de postagens dentro dos *tumblrs* do movimento de *headcanons* autistas, sendo possível se dividir em oito categorias, listadas abaixo com seus respectivos *prints* (imagens da tela) de exemplo:

- 1) Postagem só com o nome do personagem e onde ele aparece. Geralmente essas postagens são acompanhadas de imagens, estáticas ou em GIF, mas podem ser somente uma postagem escrita. Ela é criada pelo próprio dono do *tumblr* e pode ter sido submetida em forma de *ask* (pergunta).

Figura 9 – Print de uma postagem do *Tumblr autism-headcanons*

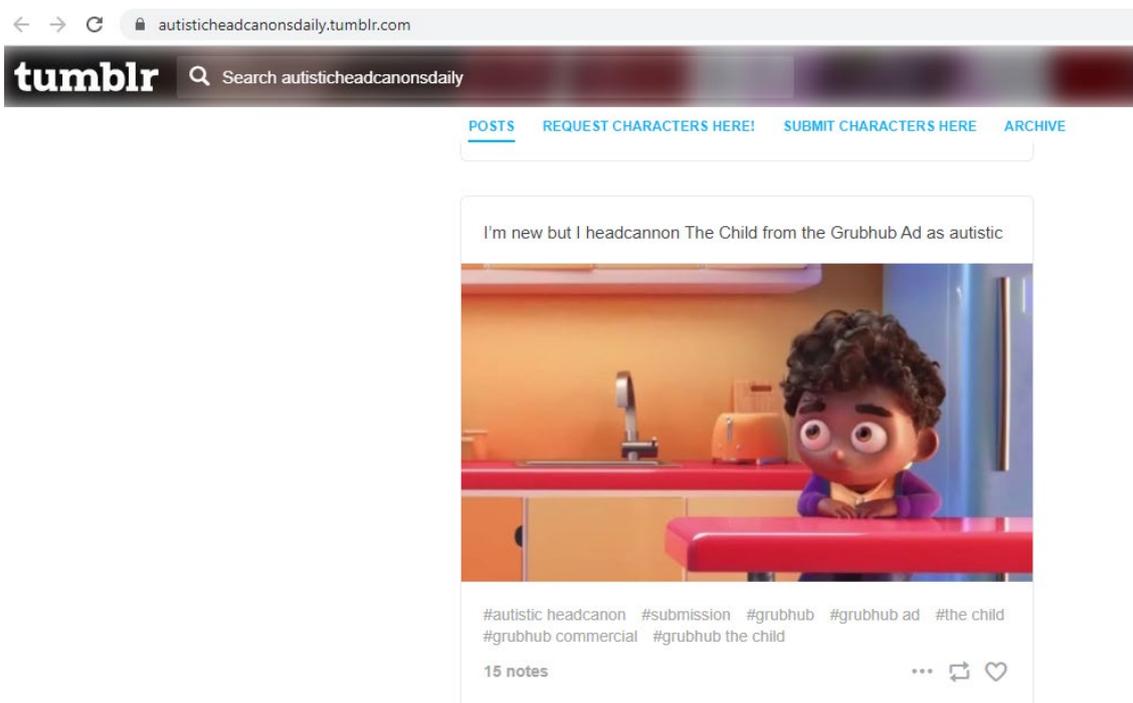


O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://autism-headcanons.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

No *print* acima, é possível ver uma imagem do personagem Tommy Innit, e somente seu nome e onde ele aparece estão disponíveis. O autor do *tumblr* também faz uma contagem de personagens: esse é o número 67.

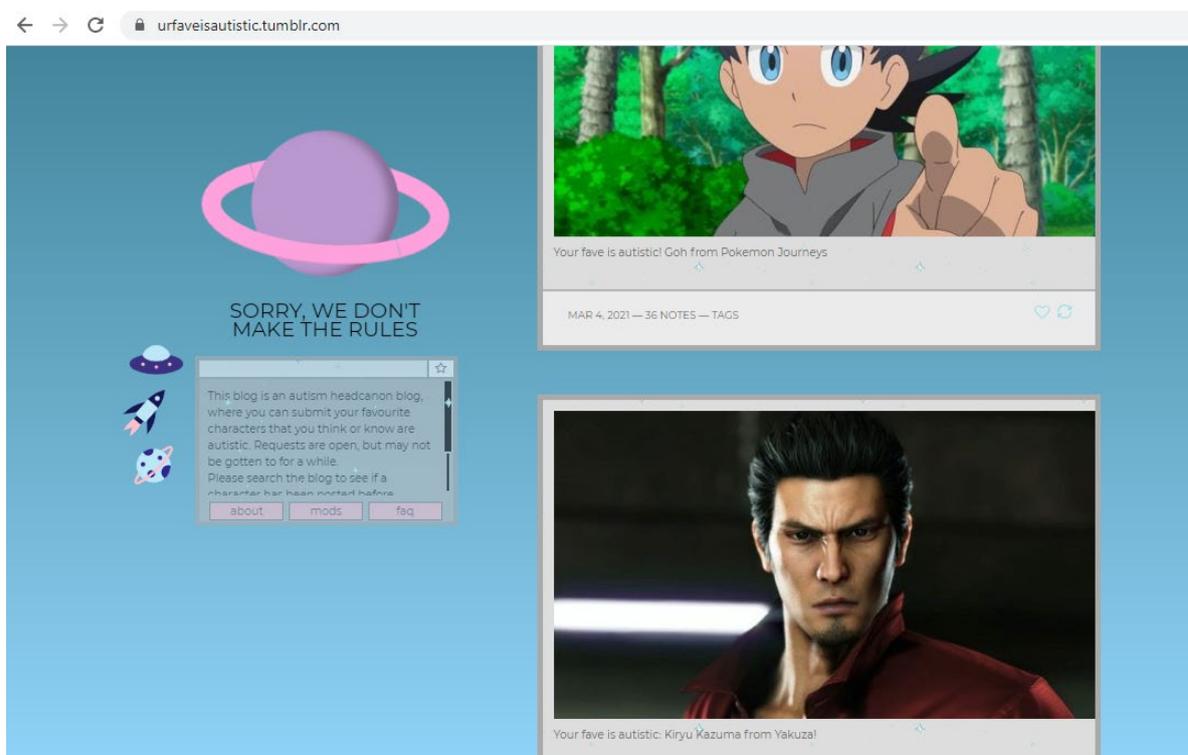
- 2) Postagens com algum comentário, além do nome e de onde o personagem vem. Assim como no primeiro exemplo, esse pode ter a opção de vir com imagem (ou GIF) ou não, mas além de conter o nome e onde o personagem aparece, também tem algum pequeno texto extra que o dono do *Tumblr* escreve.

Figura 10 – *Print* de uma postagem do *tumblr* *autisticheadcanonsdaily*



O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://autisticheadcanonsdaily.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

Figura 11 – *Print* de uma postagem do *tumblr urfaveisautistic*

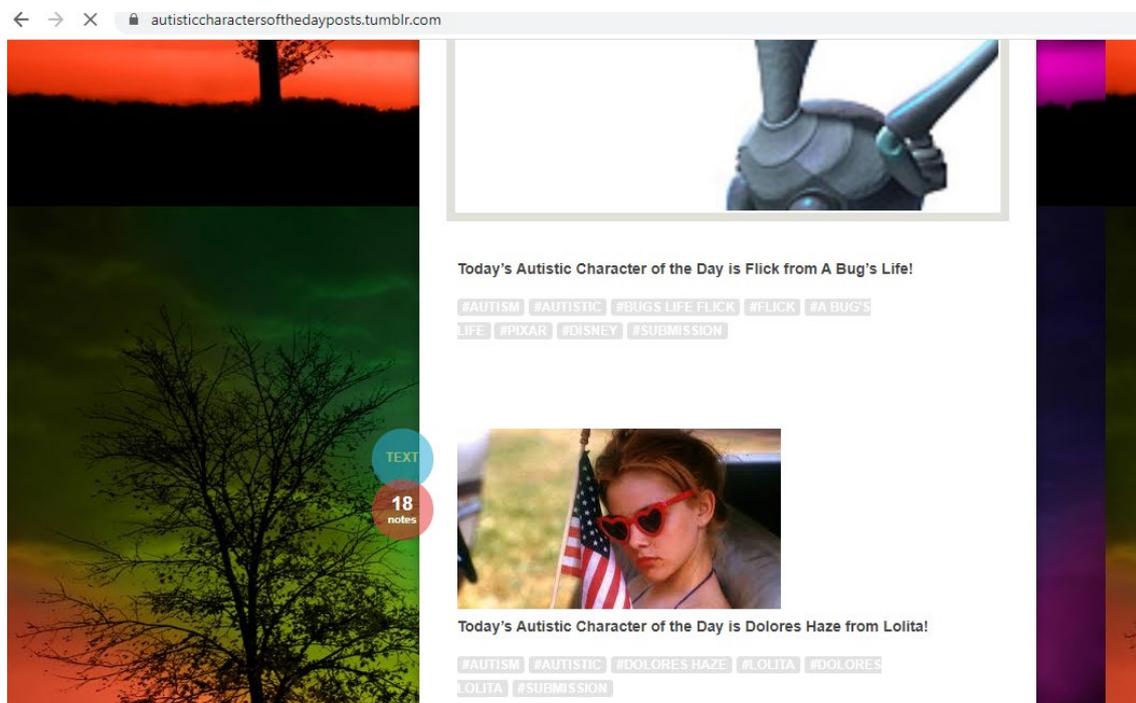


O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://urfaveisautistic.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

Nos dois *prints* é possível ver que existem pequenos textos antes de aparecer o nome do personagem e em qual meio ele foi reproduzido. No primeiro, o dono do *tumblr* escreveu “*I’m new, but I headcannon The Child from the Grubhub Ad as autistic*” (em uma tradução livre, significa “eu sou novo, mas eu faço um *headcanon* em que o The Child do Grubhub Ad é autista”). Já no segundo, o dono do *tumblr* escreveu “*Your fave is autistic*” e o nome dos personagens que aparecem no *print* (que pode ser traduzido livremente como “seu favorito é autista”).

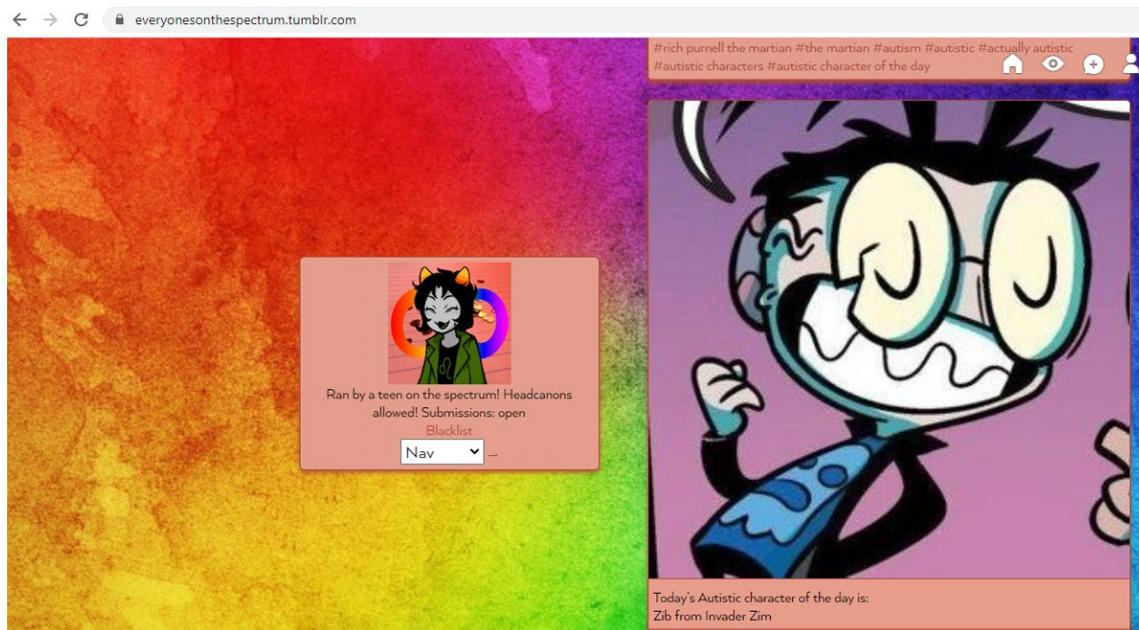
- 3) Postagens com o início do texto escrito “O personagem autista do dia é” (em inglês: “*The autistic character of the day is*” ou então “*Today’s autistic character of the day is*”). Esses tipos de postagens geralmente têm imagem ou GIF, são criadas pelos donos do *Tumblr* e são seguidas, após a frase principal, do nome do personagem e de onde ele vem.

Figura 12 – *Print* de uma postagem do *tumblr autisticcharactersofthedayposts*



O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://autisticcharactersofthedayposts.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

Figura 13 – Print de uma postagem do *tumblr everyonesonthespectrum*

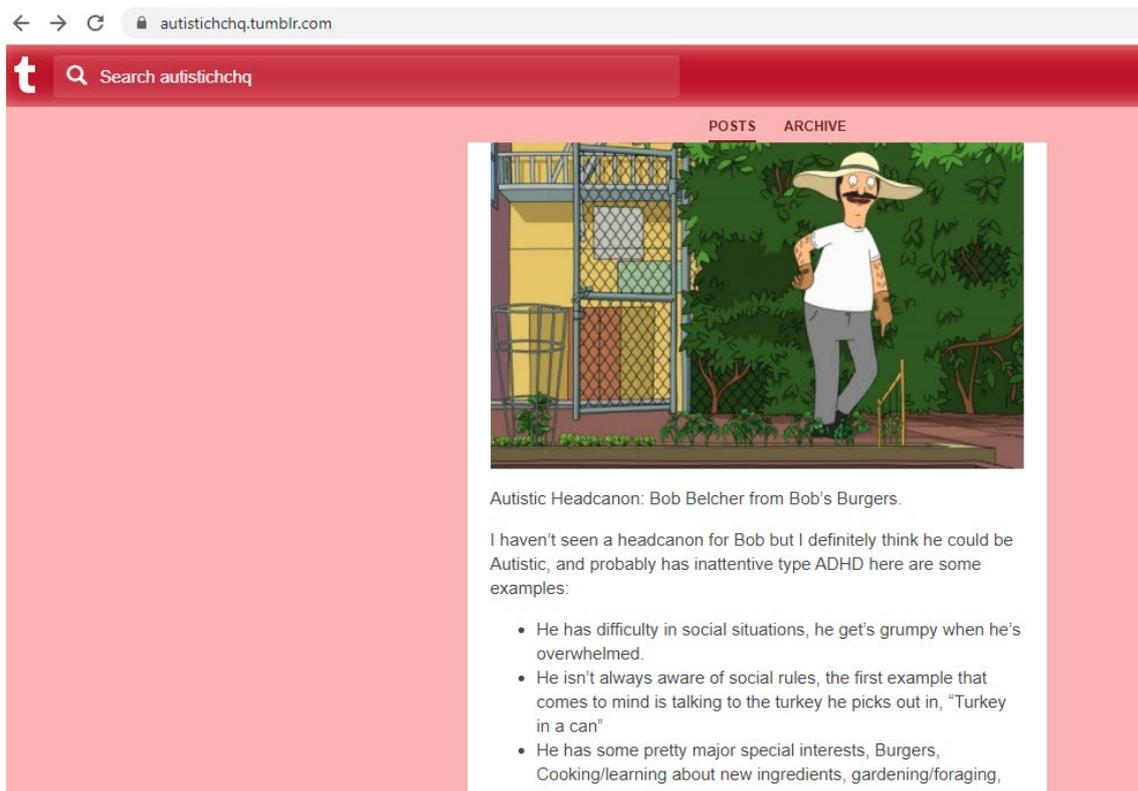


O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://everyonesonthespectrum.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

Como é possível ver nos dois *prints*, antes de aparecerem os nomes dos personagens e de qual meio midiático eles pertencem, existe a frase “*Today’s autistic character of the day is*”. Essa é uma forma de postagem frequente em vários *Tumblrs* desse movimento.

- 4) Postagem com motivo. Nessas postagens, além de publicar o nome e de onde o personagem vem, o dono do *Tumblr* também publica o motivo que o fez realizar o *headcanon* autista. Geralmente, o faz em forma de itens.

Figura 14 – Print de uma postagem do *tumblr autistichq*

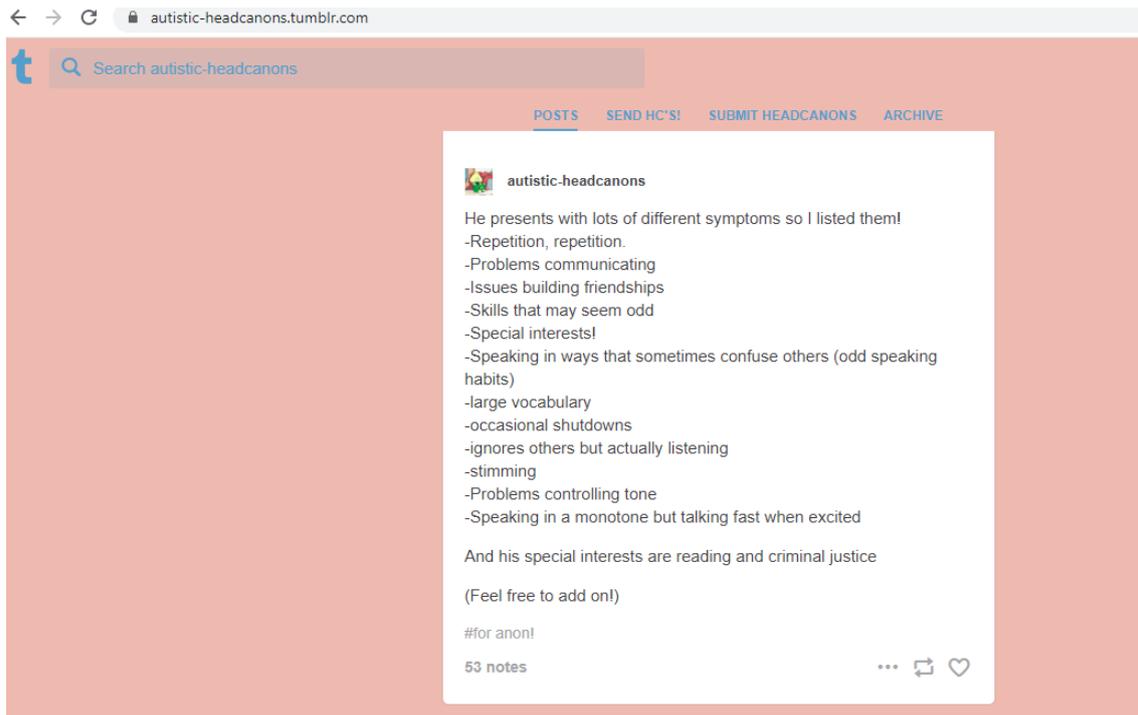


O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://autistichq.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

No exemplo acima, o personagem que foi feito o *headcanon* foi Bob Belcher, do desenho *Bob's Burger*, e logo abaixo existem vários itens que justificam o *headcanon* ter sido feito pelo dono do *tumblr*.

- 4.5) Explicação de um *headcanon*, mas em forma de várias postagens, sem imagens, para satisfazer um pedido realizado através de uma *ask*. Nessa forma de postagem, muito parecido com o anterior, também é feito uma explicação em forma de itens, mas é necessário verificar em diversas postagens de qual personagem está se falando, pois em uma postagem se diz o nome do personagem e de onde ele vem, e em outras se faz a explicação detalhada do motivo desse *headcanon*.

Figura 15 – *Print* de uma postagem do *tumblr autistic-headcanons*

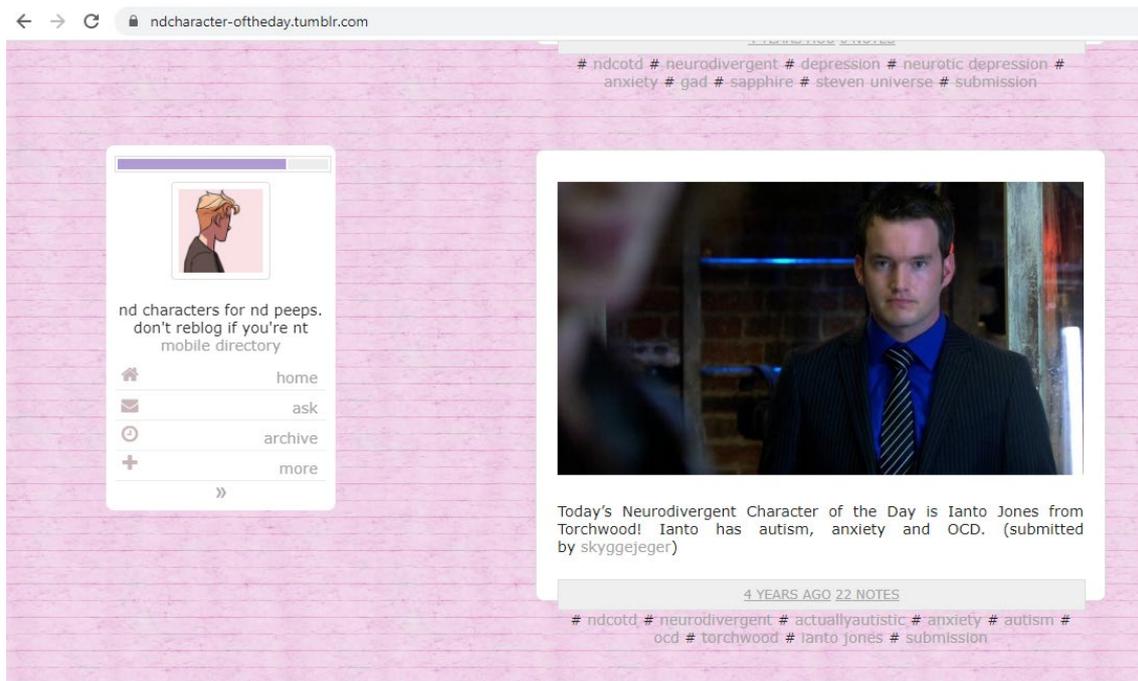


O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://autistic-headcanons.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

Através deste *print*, é possível perceber que não existe o nome do personagem que está sendo citado, muito menos de qual meio midiático ele vem. Só existe a reprodução de uma explicação detalhada (em forma de itens, como no modelo anterior) do motivo do *headcanon* ser feito. É comum acontecer essa publicação em respostas a perguntas (*asks*) realizadas ao dono do *tumblr*.

- 5) Postagens que focam não somente no autismo, como na neurodiversidade do personagem. O estilo de postagem é o mesmo dos outros: com uma imagem (ou GIF), o nome e onde o personagem aparece, mas ao contrário das outras postagens, ela não somente foca no autismo, como também mostra outros traços neurodiversos que o personagem tem.

Figura 16 – *Print* de uma postagem do *tumblr ndcharacter-oftheday*

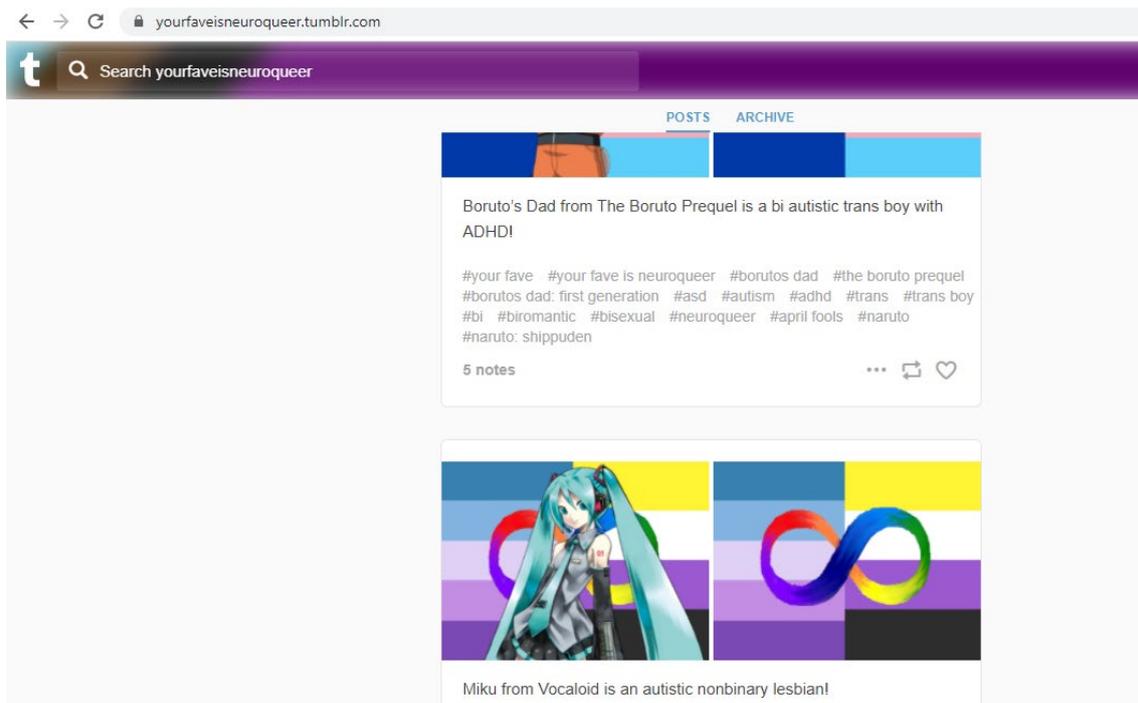


O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://ndcharacter-oftheday.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

No exemplo mostrado acima, é possível ver que o personagem escolhido não somente tem autismo, como também tem ansiedade e transtorno obsessivo-compulsivo (TOC), todos dentro do espectro neurodivergente.

- 6) Publicações que mostram personagens que são neurodiversos e que também são membros da comunidade LGBTQIAP+. Nessas postagens, os *headcanons* são feitos não somente para o meio da neurodiversidade, como também para mostrar que as pessoas podem ser autistas e gays, por exemplo.

Figura 17 – *Print* de uma postagem do *tumblr yourfaveisneuroqueer*

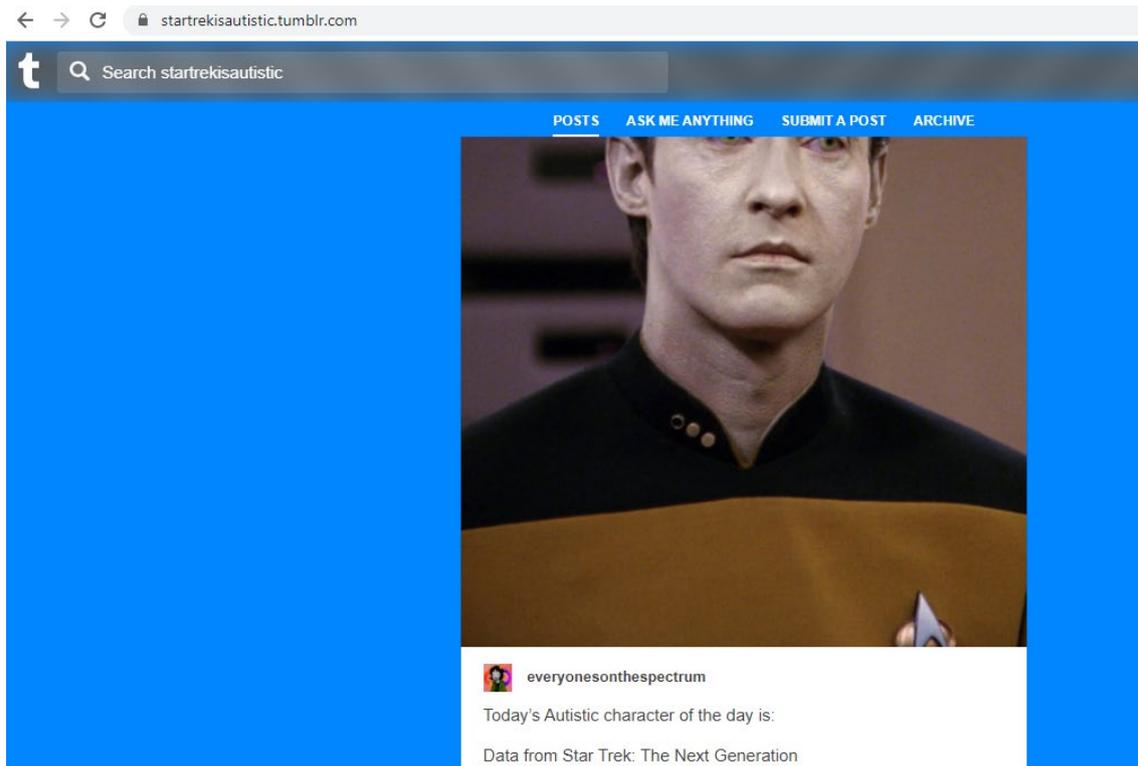


O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://yourfaveisneuroqueer.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

No exemplo do *print* acima, mostra que tanto o pai do Boruto, quanto a Miko do Vocaloid, são autistas e também estão em outros espectros, como no caso do pai do Boruto: transsexual; já no caso de Miko: lésbica não binária. Todos são *headcanons* do dono do *Tumblr*.

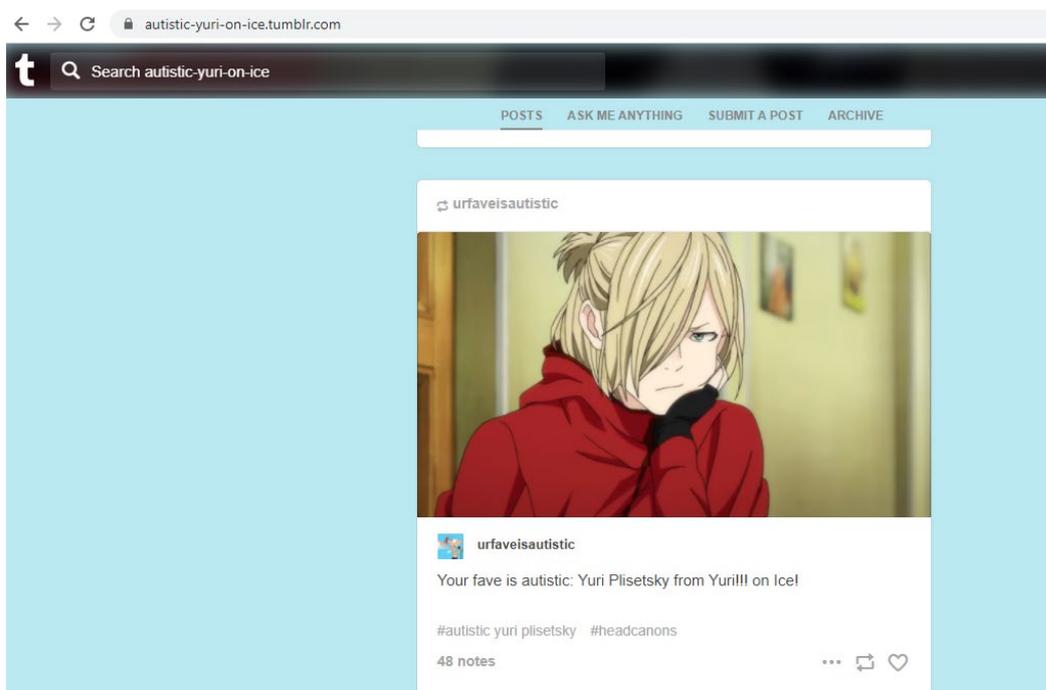
- 7) O *tumblr* inteiro focado em um único tema. Nesse caso, todas as postagens são voltadas para aquele mundo, para realizar *headcanons* autistas com personagens que estão dentro daquele meio midiático. Por exemplo, se for um *tumblr* de personagens da DC, são *headcanons* de autismo com os personagens da DC.

Figura 18 – *Print* de uma postagem do *tumblr startrekisautistic*



O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://startrekisautistic.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

Figura 19 – *Print* de uma postagem do *tumblr autistic-yuri-on-ice*

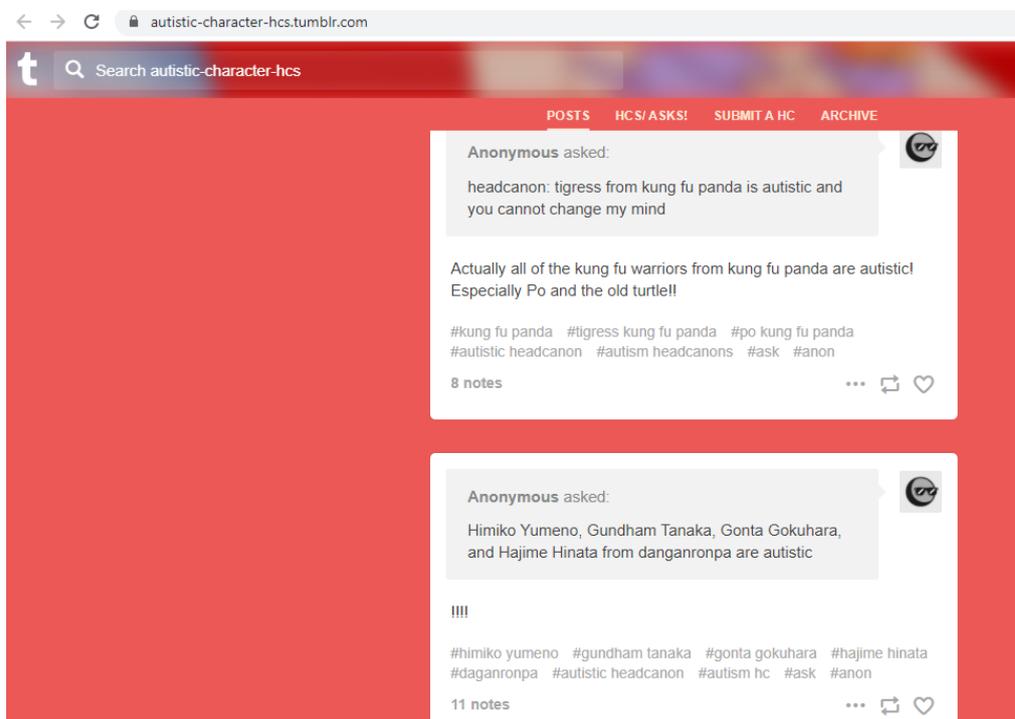


O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://autistic-yuri-on-ice.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

Nos dois exemplos acima, cada um tem seu foco do *tumblr*: o primeiro tem postagens inteiras voltadas para o *Star Trek* (em fazer *headcanons* autistas com personagens da franquia do *Star Trek*) e o segundo com postagens voltadas para o anime *Yuri!!! On Ice* (em fazer *headcanons* autistas com personagens dessa franquia). Existem outros *Tumblrs* da mesma forma, com o mesmo intuito.

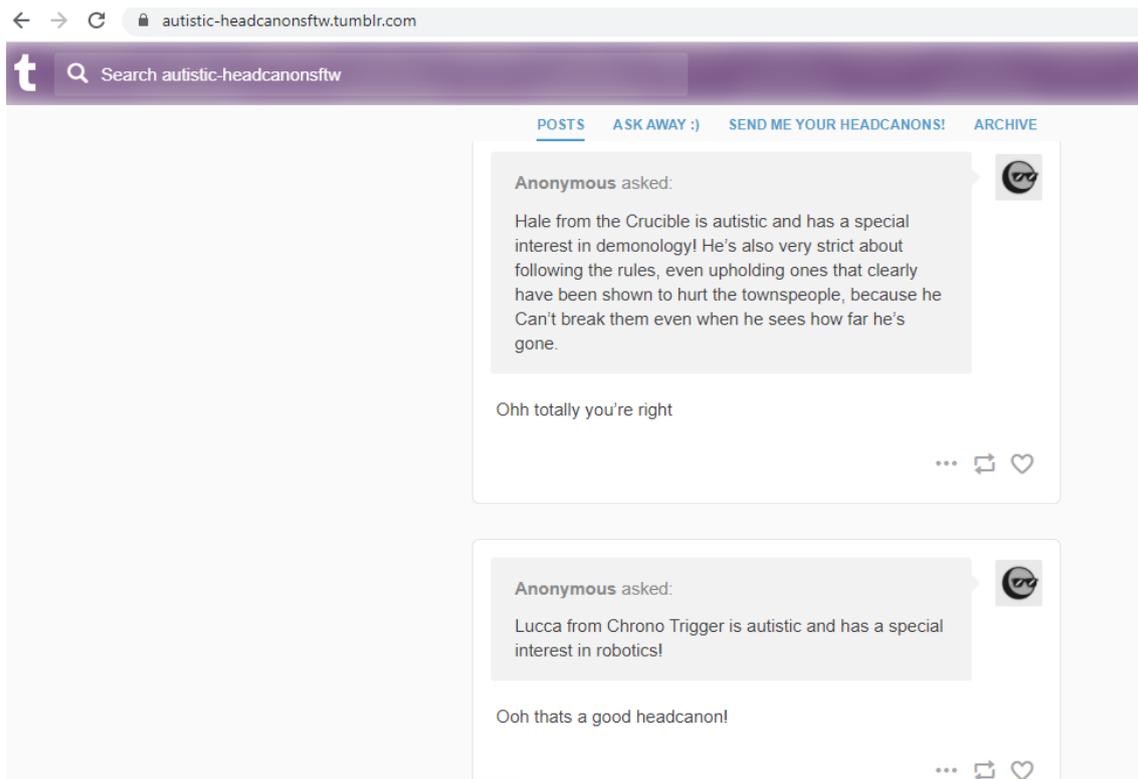
- 8) *Asks* e submissões de perguntas. Essa maneira de postagem é constante em todos os *tumblrs*, aparecem de qualquer forma, seja com perguntas anônimas ou não. Frequentemente com respostas curtas e afirmativas, as *asks* são enviadas em forma de sugestão de um personagem, assim existe uma participação de quem está acessando o *Tumblr* com quem está postando. O dono do *Tumblr* responde com algumas poucas palavras para poder ter a sugestão pulicada no blog, assim não contém imagem alguma.

Figura 20 – Print de uma postagem do *tumblr autistic-character-hcs*



O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://autistic-character-hcs.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

Figura 21 – Print de uma postagem do *tumblr autistic-headcanonsftw*

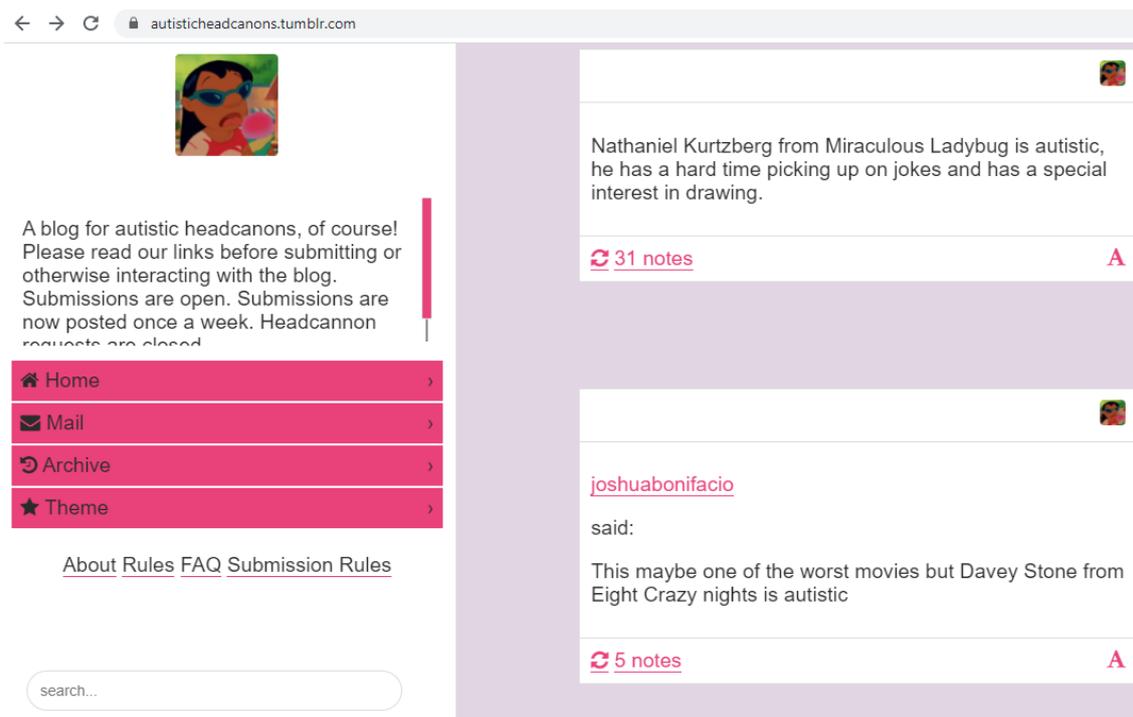


O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://autistic-headcanonsftw.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

É possível observar dois tipos de *asks*, mesmo que anônimas: uma que simplesmente fala o nome do personagem e onde ele aparece (como percebe-se no primeiro *print*) e a segunda que não somente sugere o personagem, como também faz uma pequenina análise do motivo desse *headcanon* (como se nota no segundo *print*). Também pode-se notar dois tipos de respostas frequentes a essas *asks*, uma que concorda e agradece (como é o exemplo do “*ooh thats a good headcanon!*”, que se traduz livremente para “ooh, esse é um bom *headcanon!*”) e outro que simplesmente dá qualquer resposta para que a postagem seja feita no *Tumblr* (como é o exemplo do “*!!!!!!*”).

8.5) Reblogar comentários/perguntas/*asks* sem fazer nenhum comentário em cima. Nessa opção, muito parecida com a anterior, o autor do *tumblr* movimenta suas postagens através da sugestão dos outros, sem ao menos dar a sua opinião, que já é subentendida como aceite ao deixar o comentário aparecer no *feed* do *tumblr*.

Figura 22 – *Print* de uma postagem do *tumblr autisticheadcanons*



O *print* foi feito no dia 18 de março de 2021 e é importante lembrar que os *Tumblr* ativos frequentemente mudam de URL. Link de acesso: <http://autisticheadcanons.Tumblr.com>, acesso em 18/03/2021.

No *print* demonstrado, é possível ver que esse item é um tanto quanto parecido com simplesmente responder às *asks*, mas dessa forma o autor do *tumblr* não tem que fazer comentários, ele simplesmente posta o que os seus visitantes estão dizendo e comentando, quais são os *headcanons* que estão fazendo. Existem *tumblrs* inteiros que são movimentados a partir dessa forma de postagem.

3.3 COMITÊ DE ÉTICA E APROVAÇÃO DO TRABALHO

Afim de montar um grupo focal de autistas pelo Brasil e começar as publicações de um *Tumblr* brasileiro, iniciou-se também o processo de aprovação do trabalho pelo Comitê de Ética. Por causa da pandemia do novo coronavírus (causador da Covid-19), o presente trabalho teve algumas alterações, como por exemplo o fato de colocar o grupo focal inteiro em atividades *online*. Isso, felizmente, trouxe melhorias para a pesquisa, já que seria possível juntar autistas do Brasil inteiro e fazer entrevistas de formas diferentes. O esquema do trabalho, agora com suas modificações, foi montado durante o mês de setembro de 2020 e foi enviado para o Comitê de Ética pela Plataforma Brasil²⁰.

²⁰ Disponível pelo link: <https://plataformabrasil.saude.gov.br/login.jsf> acesso em 15 de maio de 2022.

Existiram algumas dificuldades nesse processo, já que o Comitê de Ética montado na Plataforma Brasil não é feito apenas para trabalhos da área de ciências humanas, e sim, para os de biológicas, que pretendem testar presencialmente os indivíduos. Isso fez com que surgissem várias perguntas específicas (como em relação à gravidez, testes com genomas e coletas de sangue, entre outros).

O momento de separação da estrutura do trabalho, no site do Comitê de Ética, também foi um desafio. Isso porque era pedido que se colocasse um número exato e específico de pessoas que participariam da amostra de análise, ou seja, quantos autistas iriam responder ao formulário, aceitar continuar o trabalho e realizar as publicações no *Tumblr* de *headcanon* autista. Como o formulário ainda não havia sido aplicado, não era possível saber quantos seriam os autistas que participariam ativamente da pesquisa, portanto foi necessário colocar um número aleatório de previsão de quantos seriam estudados. Naquele momento, foram colocados somente cinco, um número que não foi real nos meses futuros após a aplicação do formulário (um total de 18 autistas fizeram as entrevistas e sugeriram personagens para o *Tumblr*).

É interessante citar, também, que mesmo sendo um trabalho totalmente *online*, foi necessário assinar um documento assegurando que a universidade (tanto a Unisinos quanto o Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação) estava ciente do trabalho e dos processos que seriam feitos no local. Entretanto, nenhum processo será feito nem foi feito no ambiente da universidade.

Tal documento em específico foi o motivo de todo o trâmite ter sido feito duas vezes, já que o processo de submissão do projeto para o Comitê de Ética tem limite de tempo (em torno de uma hora) e, somente no final, depois de preencher tudo, o participante recebe a chamada “folha de rosto” com os detalhes para ser assinado tanto pelo autor da tese/dissertação, quanto pelo responsável do Programa de Pós-Graduação.

O Comitê de Ética, inicialmente, não aceitou o trabalho com o questionamento de que era necessário dialogar com a área da saúde nem com a psicologia. Caso o contrário, se realmente não fosse necessário, deveria ser explicado com detalhes o motivo de não fazer essa conexão com essas outras áreas.

Foi explicado, então, que este trabalho não tem como intenção ser focado nem na saúde, nem na psicologia, nem na pedagogia do meio autista. O foco é inteiramente no uso das mídias e no processo de construção de criação de um meio midiático (o *Tumblr*) feito por autistas. Não tem como pretensão uma interlocução íntima com a área da saúde,

assim como de se aprofundar nesse meio. O objetivo da tese é somente visualizar e analisar os procedimentos de criação midiática.

Isso porque a comunicação consegue ser utilizada sozinha com diversas áreas e ser o intermédio delas. De acordo com Araújo (2009), a área da Comunicação se apropria e elabora conceitos multifacetados, o que traz a possibilidade de experimentar e desenvolver métodos distintos. “Isto tem sido feito pelos seus pesquisadores, que trazem histórias diferenciadas de vida profissional, acadêmica e científica, que produzem escolhas distintas quanto a temas, objetos autores, métodos” (ARAÚJO, 2009, p. 44).

Após tais modificações, e uma inclusão de que o meio *online* não sofreria interferências da pandemia do novo coronavírus, o trabalho foi aceito em novembro de 2020.

Figura 23 – Aceite do trabalho pelo Comitê de Ética

LISTA DE PROJETOS DE PESQUISA:									
Tipo ▾	CAAE ▾	Versão ▾	Pesquisador Responsável ▾	Comitê de Ética ▾	Instituição ▾	Origem ▾	Última Apreciação ▾	Situação ▾	Ação
P	39452120.2.0000.5344	2	MARIANA BENTO BENETI	5344 - Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS		PO	PO	Aprovado	 

O *print* foi feito em novembro de 2020 no site da Plataforma Brasil, pela autora.

De acordo com o cronograma proposto, as atividades começariam exatamente no dia 1º de janeiro de 2021, com a criação e o lançamento do formulário *online* (produzido pelo *Google Forms*) para obtenção dos integrantes do grupo focal. Antes de explicar como foi realizada a obtenção dos integrantes do grupo focal, a seguir está um breve estudo das formações dos grupos focais (presenciais e *online*).

3.4 GRUPOS FOCALIS

Assim como houve uma breve explicação sobre o processo da pesquisa-ação e o de netnografia, julga-se necessário conceituar brevemente os grupos focais, antes de iniciar a contextualização dos trabalhos.

Os grupos focais presenciais começaram a existir em pesquisas de terapias psiquiátricas. Seu uso na área das ciências sociais data da década de 1920 (ABREU et. al, 2009). Trata-se da reunião de pessoas para a interação, troca de ideias e sentimentos sobre um assunto proposto por um mediador – o que não muda muito com o meio *online*. Suas etapas são exatamente as mesmas: definição do que se quer explorar no grupo, seleção dos participantes, montagem de um roteiro para discussão, realização da dinâmica e, por fim, análise dos dados. A principal característica que difere o grupo focal *online* do presencial é, claramente, o fato de que é realizado em um ambiente virtual, sem que haja a necessidade de uma locomoção dos participantes e pesquisador a um local específico.

Através da internet, de acordo com Abreu et. al (2009), é possível ampliar o número de pessoas que podem se envolver na pesquisa, o que cria uma diversidade, a fim de atingir aqueles que estão em outros estados do mesmo país ou até mesmo em outros continentes. É importante mencionar, entretanto, que com o meio *online* também aumentaram os cuidados que se deve tomar com os aspectos éticos, “estão em jogo a privacidade, a segurança e a confiabilidade das informações obtidas” (ABREU et. al, 2009, p. 6). O participante pode se sentir menos inibido ao falar por um meio em que se sente mais confortável e, eventualmente no anonimato, caso seja necessário. No caso do presente trabalho, serão utilizados os nomes aprovados pelos indivíduos, ou seja, o entrevistado poderá escolher o nome do personagem que será seu codinome para o decorrer da tese (ou, se não quiser, qualquer outro nome que gostaria de propor).

Em ambos os grupos focais, *online* ou presenciais, existe a presença do pesquisador, que age como um moderador. No ambiente presencial, ele tem a capacidade de prestar atenção nas expressões faciais e reações momentâneas dos participantes, enquanto no meio *online* isso já é mais difícil. Seu papel é, entretanto, facilitar a interação do grupo, já que a discussão entre os participantes é sempre um ponto de suma importância. Trazer o assunto do roteiro e fazer com que ele seja sempre o que está em pauta é a tarefa constante do moderador.

A escolha dos participantes deve sempre ser criteriosa, com motivos específicos para sua participação. No caso da presente pesquisa, serão escolhidos autistas que participam de *fandoms* (sem uma especificidade de qual *fandom* participa, pode ser qualquer um, desde que seja fã de algo da cultura pop) e maiores de 18 anos. Assim, os que se encaixarem nesses requisitos serão convidados a participar da pesquisa.

Para selecionar os participantes para o grupo focal, foi feita uma pesquisa quantitativa através de um questionário *online*²¹, com perguntas específicas e voltadas para saber quem se encaixa nos critérios necessários para a pesquisa: primeiro e mais importante, ser autista, e segundo, ser fã de algo da cultura pop. Esse questionário foi enviado para grupos de fãs de séries que focam no tema do autismo, assim como para grupos de autistas em redes sociais como *Facebook*. Lembrando que os participantes do formulário poderiam ter diversas idades, mas no grupo focal deveriam ter acima de 18 anos. Todo o processo foi feito *online*, sem encontros presenciais, o que dispensou a necessidade de renda extra (para locais de entrevista) e nem foi atrapalhado pela presente pandemia do Covid-19 (vivida amplamente entre 2020 e 2021, o momento empírico do trabalho).

Assim que a parte quantitativa se finalizou e os questionários foram respondidos, o grupo focal *online* foi montado com seus integrantes e a parte qualitativa se iniciou, com o grupo focal em atividade: as reuniões individuais via internet foram realizadas para conhecimento de cada um dos participantes e explicação detalhada da pesquisa em si, assim como o pedido para assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE²²) para o trabalho.

3.5 FORMULÁRIO E FORMAÇÃO DO GRUPO FOCAL *ONLINE*

Durante o decorrer deste item, será descrito toda a parte de organização do grupo focal *online* para a criação do *Tumblr* com as postagens diárias dentro do movimento *Actually Autistic*. A obtenção dos indivíduos para o grupo, através do formulário feito pelo *Google Forms*, durou exatamente um mês (janeiro de 2021), já as entrevistas com os autistas selecionados duraram também o período de um mês (fevereiro do mesmo ano). As postagens no *Tumblr* começaram exatamente no dia 1º de março.

Após a aprovação do trabalho pelo Comitê de Ética, iniciaram-se, logo no dia 1º de janeiro, as tarefas para a obtenção do grupo focal *online*. O primeiro passo foi montar o formulário, pelo *Google Forms*, com perguntas para qualquer pessoa interessada responder, sem a necessidade de ser autista nem maior de 18 anos, já que essa separação seria feita posteriormente.

²¹ Este questionário está em anexo, por completo.

²² Todos os TCLEs assinados estão em anexo.

Liberado durante o mês de janeiro de 2021 para respostas, o formulário foi postado em grupos de autismo no *Facebook*, *Twitter*, em grupos de *WhatsApp*, no meio midiático, médico e psicológico, entre conhecidos e desconhecidos. Um total de 268 pessoas o responderam durante esse período.

Todas as perguntas do formulário estão disponíveis no Anexo 2, entretanto as principais perguntas para análise foram: o nome do indivíduo (poderia ser um pseudônimo), a idade, se ele era autista ou não (ou se era neurodivergente), se gostava de algo da cultura pop e, uma das mais importantes, se ele gostaria de contribuir mais com o trabalho futuramente (para deixar o contato). Sobre a resposta dos autistas, é possível analisar o gráfico a seguir:

Gráfico 1 – Quantidade de autistas no formulário

4) Você é autista?

268 respostas

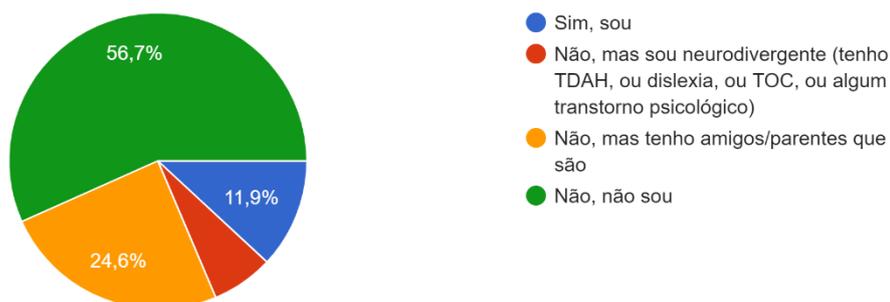


Gráfico formulado automaticamente pelo *Google Forms* da autora.

No gráfico, é possível ver que 56,7% das pessoas (um total de 152 indivíduos) responderam que não são autistas, entretanto 24,6% (um total de 66 pessoas) responderam que apesar de não serem autistas, conhecem alguém que é. No meio neurodivergente, vê-se que somente 6,7% (um total de 18) se colocam nesse encaixe, enquanto no meio autista, o que interessa para o trabalho, foi um total de 11,9% (32 pessoas) que participaram do formulário ativamente com respostas completas até o final.

É importante apontar que não foram todas essas 32 pessoas que quiseram continuar com a pesquisa, ou seja, algumas acharam suficiente responder somente o formulário e não passaram o contato para continuar participando deste trabalho. Dessas

32, 25 passaram o contato; das 25, nem todas quiseram seguir participando do trabalho após receberem a mensagem do processo de pesquisa. Segue a tabela abaixo de como foi a interação como esses indivíduos (na tabela, não se encontram 32 pessoas, somente 31, isso porque um deles respondeu o questionário duas vezes seguidas sem querer). Os nomes, todos com autorização ou pseudônimo, estão por ordem de resposta do formulário:

Tabela 3 – Autistas que responderam o formulário, participantes ou não

Nome	Idade e gênero	Gosta de quais itens da cultura pop	Passou o contato? Respondeu?	Fez a entrevista? Por qual meio?
Ana Fernandes	21, feminino	Filme, série, anime, livro, mangá, HQs, desenhos animados, bandas, famosos	Sim e respondeu	SIM, por mensagem do <i>WhatsApp</i>
Vitória	27, feminino	Filme, série, livro, novela, desenhos animados, bandas	Não passou	NÃO
Charlotte Theresa	27/28, feminino	Filmes, livros, desenhos animados, bandas	Sim e respondeu	SIM, por <i>Google Hangouts</i>
Mayá	28, feminino	Filme, anime, game, mangá, desenhos animados, bandas	Sim e respondeu	SIM, por mensagem do <i>WhatsApp</i>
Cauã	13, masculino	Filmes, séries, games, desenhos animados	Sim e a mãe respondeu	NÃO, por ser menor de idade
Bibs	22, feminino	Filmes, séries, animes, games, livros, mangás, desenhos animados	Não passou	NÃO
Floki	27, feminino	Filmes, séries, livros, desenhos animados, bandas	Sim e respondeu	SIM, entrevista por mensagem de <i>WhatsApp</i>
Lipe	39, masculino	Filmes, séries, animes, games, bandas	Sim mas não respondeu	NÃO
Natalia	23, feminino	Filmes, séries, mangás, HQs	Sim mas não respondeu	NÃO
Diego Silva	33, masculino	Filmes, HQs, novelas, bandas, famosos	Sim e respondeu	SIM, entrevista por mensagem de <i>WhatsApp</i>
Mia	20, feminino	Filmes, séries, animes, games, livros, mangás, HQs, novelas, desenhos animados	Sim mas não respondeu	NÃO

Analine Lage	27, feminino	Animes, livros, mangás, músicas	Sim, mas não respondeu	NÃO
Kaique	21, masculino	Filmes, séries, livros, bandas	Sim e respondeu	SIM, entrevista por vídeo chamada no <i>WhatsApp</i>
Ana Carolina	18, feminino	Livros, mangás, HQs	Sim e respondeu	SIM, entrevista por mensagem de <i>WhatsApp</i>
Saulo	38, masculino	Filmes, séries, animes, games, livros, desenhos animados, bandas	Sim e respondeu	SIM, entrevista por vídeo chamada no <i>WhatsApp</i>
Angélica	27, feminino	Séries, bandas	Não passou	NÃO
Alaya	36, feminino	Filmes, séries, games, livros, bandas	Não passou	NÃO
Paulo Sergio	52, masculino	Músicas	Sim e respondeu	SIM, por mensagem de <i>WhatsApp</i>
Davi Barbosa	19, masculino	Séries, livros	Sim e não respondeu	NÃO
Polvo Femea 1984	36, feminino	Filmes, séries, livros, novelas, bandas	Sim e respondeu	SIM, por mensagem de <i>WhatsApp</i>
Fabiana	46, feminino	Filmes, séries, animes, games, desenhos animados	Sim e respondeu	SIM, entrevista por conversa de <i>WhatsApp</i>
Jojo	18, feminino	Filmes, séries, animes, games, livros, mangás, HQs, desenhos animados	Sim e respondeu	SIM, entrevista por conversa de <i>WhatsApp</i>
Maria Beatriz Longo	23, feminino	Desenhos animados, músicas	Sim e não respondeu	NÃO
André	52, masculino	Filmes, séries, livros, novelas, bandas, famosos	Sim e respondeu	SIM, entrevista por vídeo chamada no <i>WhatsApp</i>
Bia	37, feminino	Filmes, séries, livros, bandas	Sim e respondeu	SIM, entrevista por mensagem de <i>WhatsApp</i>
Wanessa	19, feminino	Filmes, séries, games, livros, desenhos animados, bandas, famosos	Não passou contato	NÃO
Loba	24, feminino	Filmes, séries, animes, games, livros, mangás, HQs, desenhos	Sim e respondeu	SIM, entrevista por ligação do <i>WhatsApp</i>

		animados, bandas, famosos		
Disarsz	17, feminino	Animes, games, mangás, desenhos animados, bandas	Sim e não respondeu	NÃO
Renan Werly	21, masculino	Filmes, séries, animes, mangás, HQs	Sim e respondeu	SIM, entrevista por mensagem de <i>WhatsApp</i>
Bernardo	23, masculino	Filmes, séries, animes, games, livros, HQs, desenhos, famosos	Sim e respondeu	SIM, entrevista por mensagem de <i>WhatsApp</i>
Rei da Coroa	18, masculino	Games, computador	Sim e respondeu	SIM, entrevista por áudio de <i>WhatsApp</i>

Tabela montada pela autora para organização e para visualização dos autistas que responderam o formulário. Os nomes já estão com os respectivos pseudônimos autorizados.

Dos 25 autistas que passaram o contato, 18 responderam e participaram ativamente da pesquisa, com entrevistas e nomeando personagens para as publicações diárias no *Tumblr*. Como foi possível ver na tabela, a maioria deles decidiram fazer entrevista por mensagem de texto, isso porque alegaram preferir digitar a falar. Somente um fez a entrevista por áudio gravado no aplicativo *WhatsApp*, uma por chamada de telefone via o mesmo aplicativo, e três escolheram chamada de vídeo (por diferentes aplicativos) para uma conversa mais próxima. Entretanto, a forma da entrevista não atrapalhou o meio de comunicação entre a pesquisadora e o entrevistado: todas as conversas seguiram com tranquilidade e esclarecimento.

O primeiro passo foi clarear sobre o que era a pesquisa e o que cada um teria que fazer para ajudar no processo de publicação do *Tumblr*. Não foi dito um número exato de personagens que cada um deveria expor, muito pelo contrário, foi incentivado que eles colocassem o maior número de personagens que achassem que estavam no espectro autista, sem um limite de número. Vários se animaram com essa possibilidade e imediatamente passaram dois ou três nomes, de séries, animes ou filmes, e somente um ficou imediatamente confuso, alegando que nunca havia pensado nisso, então não conseguia pensar em nenhum personagem logo de imediato para poder dizer tão prontamente.

As entrevistas foram informais e feitas durante a primeira semana do mês de fevereiro. Foi pedido para cada indivíduo que pensasse em personagens durante o decorrer deste mês para assim, poder passar uma lista no dia que quisesse, por mensagem

ou por e-mail. Logo no primeiro e segundo dia de entrevista, foi tamanho o entusiasmo de alguns participantes que foi possível montar uma tabela com um total de 39 personagens distintos entre si, e que eles acreditavam estar no espectro autista (ou seja, faziam um *headcanon* autista). Os TCLEs foram entregues e devidamente assinados (podem ser encontrados no Anexo 3). A seguir, encontram-se enumerados e explicados com detalhamento como foram as entrevistas de cada um dos participantes, agora organizados por ordem de entrevista realizada:

1) Diego Silva (entrevista dia 02/02 às 13h40min)

Diego Silva preferiu utilizar mensagens do *WhatsApp* para se comunicar. Com respostas curtas e rápidas, explicou que nunca buscou ajuda profissional por ser autista, e perguntou se isso o impediria de participar do projeto. Logo de início, citou exatamente seis personagens que ele considerava ser autista, e quando foi oferecido para passar mais tempo pensando e considerando, disse que não conseguiria pensar em outros. Foi o primeiro a citar personagens, e “Chaves” (da série de televisão *Chaves*) foi o que decidiu explicar seu *headcanon*, dizendo que: “é distraído, fala coisas fora da hora, interpreta tudo literalmente, é desastrado, tímido, tem estereótipias, comportamentos repetitivos, gestos restritos etc.”.

2) Rei da Coroa (entrevista dia 02/02 às 14h)

A comunicação com o Rei da Coroa (o mesmo nome do canal do *Youtube* que administra) foi feita através de sua mãe que entrou em contato e respondeu o formulário, pois ele não tem muita facilidade para digitar no celular e computador. Por esse motivo, a entrevista foi pelo *WhatsApp*, mas por áudios, assim foi possível conversar pessoalmente com Rei da Coroa, mas com áudios cortados. Após alguns dias da entrevista, ele mandou alguns personagens, mas todos já eram canonicamente autistas (como o André, da *Turma da Mônica*, e a Temple Grandin, que não é personagem, e sim, uma autista pesquisadora e doutora). Entretanto, após alguma explicação, Rei da Coroa conseguiu pensar no personagem brasileiro Menino Maluquinho como seu *headcanon* de autista, e foi o único personagem que mandou. Foram vários áudios trocados através do *WhatsApp* da mãe de Rei da Coroa.

3) Bernardo (entrevista dia 02/02 às 15h)

Bernardo se sentiu mais confortável digitando por mensagem do que falando pelo telefone ou áudio. Pelo *WhatsApp*, disse que gostou muito da iniciativa do trabalho, principalmente porque é seu sonho ser escritor. Logo de início, conseguiu pensar em alguns *headcanons* autistas, e mandou seis personagens no mesmo dia para serem publicados. Também entrou em contato depois que o *Tumblr* foi publicado.

4) Jojo (entrevista dia 02/02 às 15h20min)

Jojo teve um pouco de dificuldade de ver personagens como autistas logo no primeiro momento da entrevista. Disse que sempre adorou personagens brasileiros, mandou, por mensagem: “a Cuca, a Emília, Bentinho, Capitu. Mas não consigo vê-los como autistas. O Bentinho era maluco, sem dúvida. Mas autista, não”. Entretanto, mesmo com essa dificuldade inicial, Jojo conseguiu posteriormente pensar em 10 personagens para serem postados, de diversas séries e filmes diferentes.

5) Charlotte Theresa (entrevista dia 02/02 às 15h30min)

Eduarda pediu que seu pseudônimo Charlotte Theresa fosse utilizado durante as postagens do *Tumblr*, mas que não se importava que seu nome “Eduarda” fosse utilizado durante a tese de doutorado. De acordo com sua concepção, seria melhor não utilizar o nome real no meio da internet, pois o *hate*²³ pode ocorrer, mas já no meio acadêmico, expor o nome não seria um problema. Ela, de fato, apoiou a ideia da tese desde o momento do formulário: entrou em contato pelo *WhatsApp* para saber mais sobre a pesquisa, quis fazer chamada de vídeo para um debate mais aprofundado e trouxe personagens que acreditava fielmente serem autistas. Por causa desse crivo severo, escolheu e enviou somente cinco personagens.

6) Ana Carolina (entrevista dia 02/02 às 16h30min)

Ana Carolina preferiu uma conversa por mensagem e tinha respostas curtas e com pouco uso de vírgulas, acentuações e outras formas de pontuações, o que não foi nenhum empecilho para a comunicação. Muito pelo contrário, ela entendeu rapidamente à proposta do trabalho e logo em seguida ofereceu três personagens que ela já fazia *headcanon* autista. Foi conversado no dia da entrevista sobre possíveis outros

²³ Demonstração de ódio, principalmente no meio *online*.

personagens que ela poderia sugerir, mas o assunto não voltou a ser falado em nenhum outro momento.

7) Floki (entrevista dia 02/02 às 18h)

Floki compreendeu sem precisar de muita explicação qual era a proposta do trabalho e sugeriu dois personagens que ela fazia *headcanon* autista. Entretanto, esteve muito ocupada com trabalhos da faculdade nos outros dias para poder fazer mais sugestões.

8) Bia (entrevista dia 02/02 às 18h30min)

Bia compreendeu qual era a proposta, mas não conseguiu pensar em um personagem logo de início e pediu um tempo para pensar. Mesmo depois de um tempo, Bia preferiu não citar nenhum personagem para o *Tumblr*, apesar de apoiar o trabalho.

9) Renan Werly (entrevista dia 02/02 às 19h20min)

Renan teve sua entrevista por mensagens do *WhatsApp*, e após a explicação ser realizada, afirmou que nunca havia parado para pensar dessa forma, “de procurar características e aderir o espectro autista em personagens que talvez me identifique”. Assim, disse que revisou animes, filmes, séries e jogos que consumia e passou uma lista de sete personagens que fez *headcanon* autista.

10) Paulo Sergio (entrevista dia 02/02 às 19h40min)

Paulo Sergio passou, pelo formulário, seu endereço de e-mail para contato, mas no momento de realização da entrevista, preferiu digitação por mensagem do *WhatsApp*. Ao ser explicado sobre o tema da tese, afirmou que todos os filmes que ele assistia eram sobre o autismo, com fatos reais, portanto os personagens eram pessoas reais com autismo, e isso não se encaixava com o que estava sendo pedido. Após um tempo pensando, Paulo enviou o total de oito personagens, no entanto sete desses personagens pertenciam ao mesmo filme (o filme brasileiro *Nise, o coração da loucura*), por isso no momento de criar a postagem para o *Tumblr*, foi difícil achar imagens dos sete personagens separados. Por este motivo, foi feita uma única postagem para os sete personagens juntos sugeridos.

11) Mayá (entrevista dia 02/02 às 20h)

Mayá passou, como contato no formulário, seu e-mail, mas preferiu mensagem do *WhatsApp* como forma de entrevista. Compreendeu com bastante rapidez a proposta do trabalho e sugeriu alguns personagens logo de início, no entanto posteriormente sugeriu nove personagens. Entre eles, ocorreu a sugestão de um personagem que, na verdade, é uma pessoa real: a cantora Aurora Aksnes, que canta músicas como *Runing with the wolves*, *Winter Bird* e *River Runaway*. De acordo com Mayá, esta cantora, em seus cliques e entrevistas, transparecia traços do espectro autista. Essa sugestão, entretanto, não foi acatada como postagem para o *Tumblr* proposto na presente tese, simplesmente pelo motivo de que a cantora não é uma personagem, não é ficcional, e a proposta do *Tumblr* desse movimento é fazer *headcanons* com personagens de ficção. Mais sobre isso será debatido a frente, em um item específico sobre o que foi e o que não foi publicado.

12) Fabiana (entrevista dia 03/02 às 08h50min)

Fabiana pediu um tempo para pensar em personagens para fazer *headcanons* porque, de acordo com ela, “tem vários para te passar”. Após exatos 22 dias, Fabiana voltou a mandar mensagem, por conta própria, com uma lista de 18 personagens, de anime, filme, série, mangá, entre outros. Pediu desculpas pela demora, e voltou a mandar mensagem quando o *Tumblr* foi publicado. Sendo assim, foi uma das participantes que mais interagiu com a pesquisa.

13) Ana Fernandes (entrevista dia 03/02 às 16h)

Ana Fernandes ficou sabendo mais sobre a pesquisa desde o momento do formulário, pois gostaria de publicar um pouco sobre o conteúdo em sua página no *Facebook*, no *Twitter* e no *Instagram*. No entanto, a partir do momento em que as entrevistas começaram, ela compreendeu que era um movimento de fazer *headcanons* e afirmou ser contra a realização desse tipo de teoria. Assim, houve muita discussão e questionamentos para poder compreender os pensamentos de Ana Fernandes – que se aproxima ao de várias outras pessoas. O caso de Ana Fernandes será debatido mais para frente, em outro item específico no capítulo 3.

14) Saulo (entrevista dia 03/02 às 16h40min)

Saulo passou seu e-mail para contato, no entanto preferiu realizar uma videochamada no momento da entrevista. Após alguns momentos de conversa, Saulo compreendeu qual era a proposta, mas não tinha personagens para sugerir naquele

momento; 13 dias depois, mandou imagens dos personagens que estava sugerindo, ao invés de mandar seus nomes. Sugeriu um total de cinco personagens através de cinco imagens diferentes mandadas pelo *WhatsApp*.

15) Kaique (entrevista dia 03/02 às 18h)

Kaique preferiu chamada de vídeo pelo *WhatsApp*, em que pouco conversou, mas disse que gostou da proposta e que tinha várias ideias de personagens para sugerir. Mandou os personagens durante os dias, alguns em lista, mas vários enquanto lembrava durante o decorrer dos dias de fevereiro. Mandou um total de 14 personagens durante o mês de fevereiro. Assim, também foi um dos que mais participou do projeto.

16) André (entrevista dia 04/02 às 20h)

Com André foi um pouco difícil marcar a vídeo chamada, isso porque ele trabalha durante o dia inteiro e somente à noite está disponível. Achar um horário tranquilo demorou algumas trocas de mensagem. Entretanto, depois que a entrevista foi feita e tudo foi explicado, André não somente mandava os personagens que fazia *headcanon* autista, como também mandava toda uma justificativa dessa escolha. Foi o único participante a mandar as razões de seus *headcanons* em todos os personagens. Enviou um total de sete personagens, todos justificados.

17) PolvoFemea1984 (entrevista dia 18/02 às 14h30min)

PolvoFemea1984 demorou alguns dias para responder, mas quando o fez, se animou com a proposta e mandou três personagens, junto com desculpas por não conseguir pensar em mais. Um dos três personagens foi enviado junto com um motivo da realização do *headcanon* autista, uma explicação curta, mas elaborada. Esse personagem foi o lobo Monroe (da série Grimm), que, de acordo com ela, “é um nerd, muito culto, cheio de manias, TOCs e muito apegado ao seu cantinho (sua casa). Antes de conhecer o personagem principal, ele não tinha amigos”.

18) Loba (dia 19/02 às 10h)

Loba foi a última entrevistada, isso pois estava muito ocupada com questões como matrícula de faculdade e outros assuntos. Após a entrevista por ligação ter sido finalizada, não demorou muito para mandar um total de sete personagens para as postagens. Todo o processo de criação do *Tumblr* e de postagem está descrito no capítulo 3 desta tese, com as publicações diárias e interações recebidas.

3.6 CRIAÇÃO E POSTAGEM DO *TUMBLR*

Todos os passos de criação do *tumblr* desta tese foram realizados após o aceite do Comitê de Ética e da seleção dos integrantes do grupo focal *online*, ambos os estágios descritos na parte de método deste trabalho (no capítulo 2, o anterior). O empírico começou exatamente no dia 1º de janeiro, com o lançamento do formulário para adesão dos autistas através do *Google Forms*, depois com as entrevistas durante o mês de fevereiro, e a partir de março foi feita a primeira postagem.

A escolha do *layout* do *tumblr* foi feita antes do mês de março começar, e optou-se por algum que tivesse um *design* bem claro (*clean*), com cores leves e nada muito complicado de ser navegado. Também houve a necessidade de criação de uma página só para as *asks* (o local de realização de perguntas, onde já foi visto anteriormente que é onde outras pessoas interagem e sugerem seus próprios *headcanons*) e uma página para dividir as principais *tags* do *tumblr*. Assim, a postagem diária começou a partir do dia 1º de março e terminaria no dia 8 de junho.

O primeiro item necessário para montar o *tumblr* foi o nome e o que apareceria na URL. Como o foco é de um *tumblr* voltado para postagens em português, surgiu-se a necessidade de ser um nome inteiro nessa mesma língua. Dessa forma, portanto, os nomes “*headcanons* autistas” e “autismo nos *fandoms*” foram descartados. A ideia de utilizar um nome como “o personagem autista do dia é”, assim como vários outros *tumblrs* em inglês utilizam, foi considerada e ao mesmo tempo descartada, por ser muito grande. Optou-se, portanto, por somente manter o nome “personagens autistas”, assim como seu correlato “*autistic characters*” em inglês. Tanto a URL do *tumblr*, quanto seu título principal eram, portanto: <http://personagensautistas.Tumblr.com>. Vide imagem abaixo da página principal do *Tumblr* assim que foi criada:

Figura 32 – Página inicial do *tumblr* *Personagens Autistas*

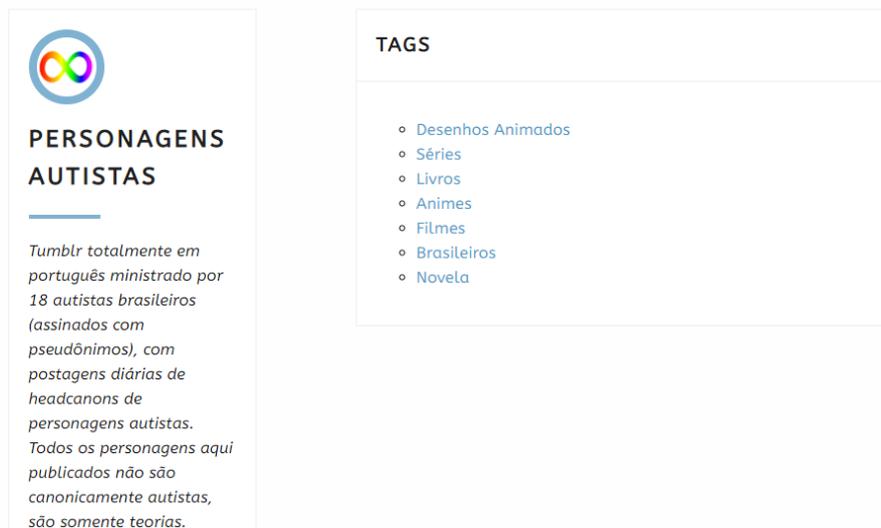


O *print* foi feito pela própria autora e na descrição lê-se: “Tumblr totalmente em português ministrado por 18 autistas brasileiros (assinados com pseudônimos), com postagens diárias de *headcanons* de personagens autistas. Todos os personagens publicados não são canonicamente autistas, são somente teorias. Sinta-se livre para mandar perguntas/*asks* com as suas ideias!”. Logo abaixo, aparecem os links: “*home*”, “*perguntas/asks*”, “*arquivo*” e “*tags*”.

O símbolo da neurodiversidade foi escolhido para representar o *tumblr* como seu ícone principal, assim como vários outros *tumblrs* dentro desse movimento se apropriam dele. As cores predominantes (tanto das postagens e quanto dos links) escolhidas foram: branco, azul claro e lilás, para manter um tom pastel por todas as páginas.

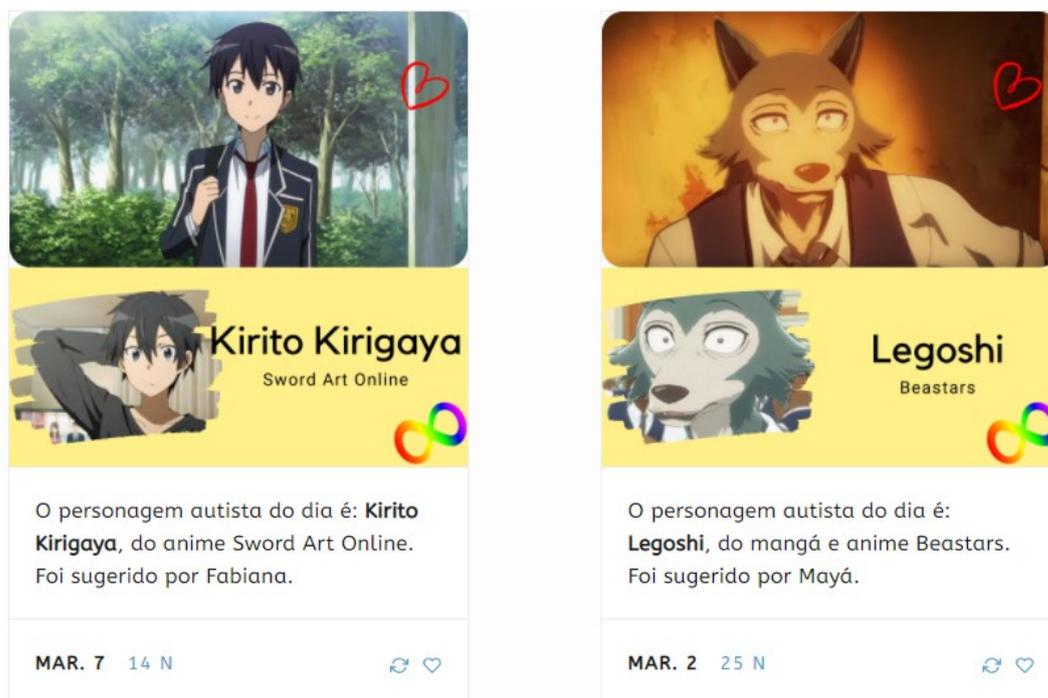
Ao entrar na página de *tags*, o usuário pode navegar pelas principais divisões de postagens. Assim como foi dividido em áreas para montagem do mapa de *fanarts*, também foi dividido em áreas midiáticas para uma navegação facilitada no *tumblr*. Seguem abaixo os exemplos dessas divisões, após as duas primeiras semanas de postagens.

Figura 33 – Página de *tags* do *tumblr Personagens Autistas*



O *print* foi tirado pela própria autora, e nele mostra as *tags* utilizadas para dividir as postagens do *tumblr*: “Desenhos Animados”, “Séries”, “Livros”, “Animes”, “Filmes”, “Brasileiros” e “Novela”. Esta página pode ser encontrada a partir do momento em que o usuário clica no *link* de *tags* na página inicial.

Figura 34 – Exemplo de *tags* do *tumblr* Personagens Autistas



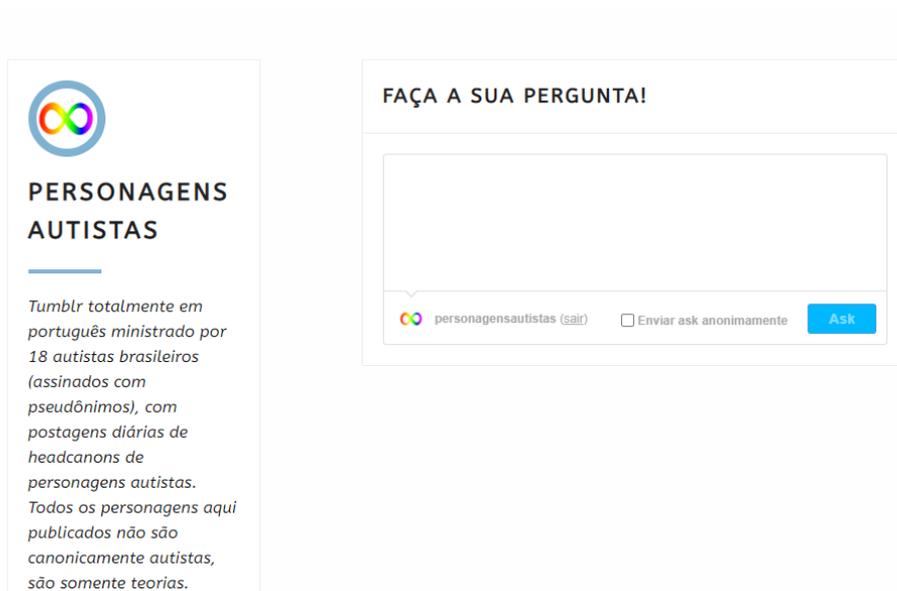
O *print* foi tirado pela própria autora de dentro da opção de “animes”, da página de *tags*.

A figura 34 mostra um exemplo do que é mostrado quando se clica em uma das opções apresentadas na página de *tags* (a escolhida foi “anime”). Mostram-se todas as

postagens já feitas no *tumblr* e que foram marcadas a *hashtag* de “anime”, em qualquer dia de qualquer mês. No exemplo do *print* colocado, mostrou-se somente dos dias 2 e 7 de março, isso porque foi realizado durante o decorrer da segunda semana de postagens diárias.

Da mesma forma, ao clicar no link de “perguntas/asks” na página inicial, o usuário é levado para uma página em que pode realizar sua pergunta ou sua sugestão para o *tumblr* e será postado independente do dia que a pergunta foi realizada. Segue o *print* da página de *asks*:

Figura 35 – Página de asks do tumblr Personagens Autistas



O *print* foi feito pela autora, e a imagem mostra como se a dona do próprio *tumblr* (ou seja, o próprio *Personagens Autistas*) fosse fazer uma pergunta, mas isso muda a partir do momento que outro *tumblr* entra para fazer a sua pergunta.

Como já foi afirmado anteriormente, a interação nesse tipo de *tumblr* é fundamental. Sendo assim, é importante que haja alguma sugestão para que tenham propostas de personagens autistas, para seguir com o fluxo de postagens. Todos os *tumblrs* dentro deste movimento de *headcanons* autistas recebem sugestões, portanto é importante manter a página de *asks* aberta e com a possibilidade de perguntas anônimas.

A página de “arquivos” serve para mostrar todas as postagens realizadas desde o primeiro dia. Ela faz o trabalho de um “acervo” do *tumblr*, com tudo que já foi feito desde

sua criação. Com todas as páginas montadas, as primeiras postagens foram realizadas e, desde o dia 1º de março de 2021 até o dia 8 de junho, não houve parada nas publicações.

3.7 ORGANIZAÇÃO DAS POSTAGENS DIÁRIAS

Como o primeiro personagem sugerido por um integrante do grupo focal foi Chaves, da série de televisão *Chaves* (sugerido por Diego Silva), foi decidido que este também seria a primeira postagem do *tumblr*. As outras postagens tentariam ser parcialmente aleatórias, com o único intuito de que não houvesse uma repetição de pessoa sugerida com muita frequência e nem mídias muito parecidas um dia após o outro.

A maioria das postagens dentro desse movimento somente colocam uma imagem encontrada no *Google* daquele personagem proposto, mas alguns *tumblrs* montam a própria imagem, com o personagem em PNG e uma edição no fundo (algumas vezes com o símbolo da neurodiversidade). A ideia inicial era somente fazer as postagens com uma única imagem encontrada no *Google* do personagem sugerido, no entanto foi pensado que com a gama tão diversa de sugestões (algumas provenientes de novelas brasileiras dos anos 70 e outras de filmes e séries tão recentes quanto 2020), a qualidade e o tamanho das imagens iriam divergir exponencialmente. Portanto, decidiu-se por algo diferente: a montagem de uma edição única com imagens do personagem para a publicação.

Primeiro, foi feito uma montagem com 6 imagens do mesmo personagem e mais o símbolo da neurodiversidade. Percebeu-se que era conteúdo demais para um único quadrado, então modificou-se para três imagens. Mas ainda não parecia bom o suficiente: era necessário que houvesse ao menos uma única imagem grande e principal, que representasse o personagem e outra que focasse mais em seu rosto, perto do nome e do seu meio midiático. Depois de montar alguns protótipos, o final foi realizado, e coube o espaço para o símbolo da neurodiversidade no canto inferior direito. O primeiro exemplo de postagem, do Chaves, foi realizado:

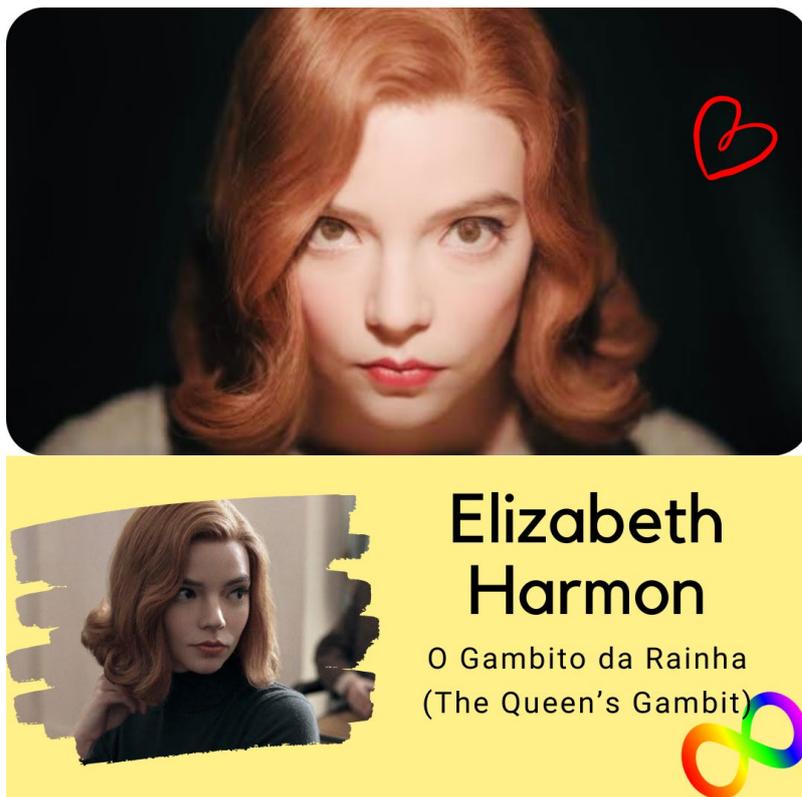
Figura 36 – Primeira postagem do *tumblr* *Personagens Autistas*



Montagem feita pela autora, com imagens retiradas de pesquisa do *Google*.

Durante a criação da imagem, foi decidido que no texto maior estaria o nome do personagem e, em um texto menor logo abaixo, o nome do seu meio midiático proveniente em português. Logo abaixo, o mesmo nome, porém original (em inglês, francês, japonês, na sua forma de criação). Segue abaixo outro exemplo com essa divergência de nomes:

Figura 37 – Exemplo de postagem do *tumblr Personagens Autistas*

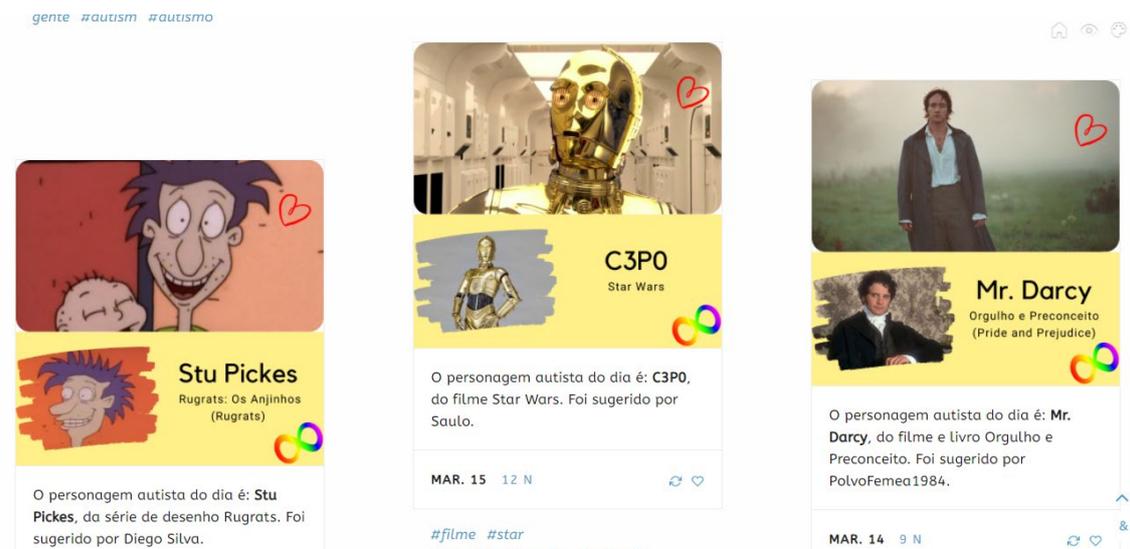


Montagem feita pela autora, com imagens retiradas de pesquisa do *Google*.

No momento da postagem, optou-se pela forma de publicação de escrever “o personagem autista do dia é” antes de colocar o nome do personagem, assim como vários outros *tumblrs* no movimento o fazem, mas em inglês. Essa escolha se deu para uma padronização das publicações. Assim, após colocar o nome e o meio em que o personagem aparece, também é colocado o nome (ou pseudônimo) da pessoa que o sugeriu. No exemplo do Chaves, sugerido por Diego Silva, a postagem ficou: “O personagem do dia é: Chaves, da série de televisão *Chaves*. Foi sugerido por Diego Silva”. Todos os textos seguem esse padrão.

As postagens no *tumblr* não foram realizadas uma abaixo da outra. Para uma melhor disposição das imagens foi decidido que todas seriam colocadas uma ao lado da outra em forma de quadrados de tamanho médio. Assim, ao entrar no *tumblr*, existe uma mostra de vários personagens colocados um ao lado do outro, de três em três, com suas respectivas legendas e *hashtags* abaixo. Segue um exemplo de *print* de como isso acontece:

Figura 38 – Forma de postagem do *tumblr* Personagens Autistas



O *print* foi tirado pela própria autora de três postagens aleatórias e dispostas na página inicial.

Todas as postagens foram realizadas exatamente às 8h da manhã de cada dia, isso porque o *Tumblr* abre uma possibilidade de programar postagens. Portanto, a partir do momento que as publicações começaram, todas já estavam programadas em seu respectivo dia e horário. Abaixo, o *print* de um exemplo de publicação programada:

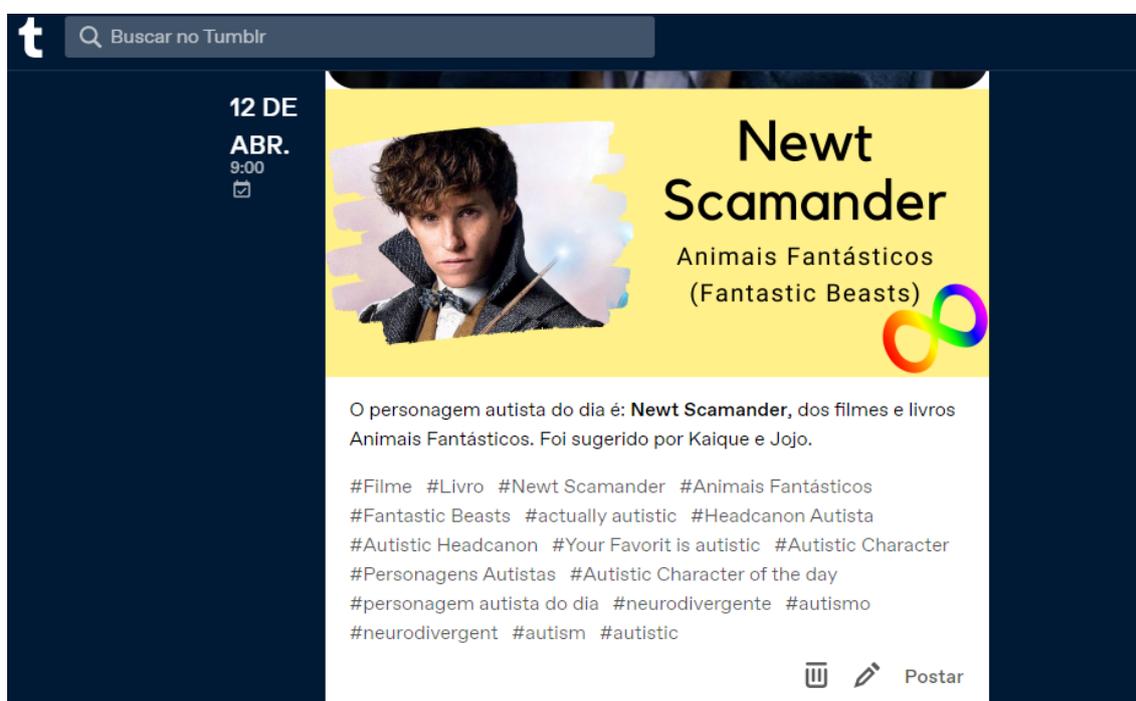
Figura 39 – Postagem programada no *tumblr* Personagens Autistas



O *print* foi feito pela própria autora de dentro das configurações do *tumblr*.

As postagens mostram a publicação para às 9h da manhã, mas isso acontece porque o fuso horário está conectado com o dos Estados Unidos da América (EUA). Em todas as publicações, as mesmas *hashtags* foram utilizadas, algumas vezes não na mesma ordem, mas sempre com a mesma frequência. As primeiras mudavam, pois são as que falam sobre o personagem (no exemplo acima, as primeiras *tags* seriam “série”, “Sheldon Cooper”, “Big Bang: A Teoria” e “*The Big Bang Theory*”, o que muda em todas as postagens dependendo de qual personagem está sendo citado). No entanto, as principais *tags* sobre autismo continuam sendo as mesmas e estão abaixo demonstradas:

Figura 40 – Hashtags utilizadas nas postagens do *tumblr* Personagens Autistas



O *print* foi tirado pela autora de uma postagem ainda não publicada, das configurações do *Tumblr*.

As principais *hashtags*, que não mudam, são: *Actually Autistic*, *headcanon autista*, *autistic headcanon*, *your favorite is autistic*, *autistic character*, *personagens autistas*, *autistic character of the day*, *personagem autista do dia*, *neurodivergente*, *autismo*, *neurodivergent*, *autism* e *autistic*. São *tags* tanto em português quanto em inglês, para haver mais engajamento nas publicações em ambas as línguas. O uso das *hashtags* foi

baseado nas *hashtags* mais utilizadas nos *tumblrs* dentro do movimento, já anotadas na Tabela 1, ainda neste trabalho.

Com o número de personagens recebidos (exatamente 100 personagens), foi possível fazer publicações diárias até o dia 8 de junho, exatamente uma por dia às 8h da manhã. Sem contar as publicações extras durante os dias que as *asks* foram recebidas, ou seja, que interações foram recebidas no *tumblr*.

3.7.1 O que foi publicado e o que não foi: 100 personagens e interações

A partir do momento em que todos os personagens foram recebidos pelos participantes e suas respectivas imagens foram criadas para as postagens, foi iniciada uma organização de forma quase aleatória de quando seriam as publicações de cada personagem. O objetivo era não deixar uma mesma pessoa que sugeriu um personagem ficar repetida por dois dias seguidos, e também uma mesma mídia de difusão do personagem ser repetido em muita constância; mas não houve uma divisão alfabética ou por ordem de envio nem nada do gênero. Somente a primeira postagem (do “Chaves”) foi escolhida como a primeira por ter sido também a primeira sugestão a ser enviada.

Assim, montou-se a seguinte tabela com as datas de publicação, os nomes dos personagens, a mídia proveniente e quem foi a pessoa que o sugeriu para publicação. Para não ocupar espaço do texto corrido, optou-se por colocar essa tabela nos Anexos (Anexo 4). A tabela contém todos os 100 personagens escolhidos pelos integrantes do grupo focal, junto com os personagens sugeridos em *asks*.

Foram feitas um total de 19 perguntas/*asks*, ou seja, foram pedidos feitos por outros usuários ao entrarem no *tumblr* Personagens Autistas e se lembrarem de alguns outros personagens que fizeram *headcanon* com o autismo. São eles selecionados abaixo, em sua ordem de publicação:

Tabela 4 – *Asks* realizadas no *tumblr*

Data de publicação	Personagem	Mídia	<i>Tumblr</i> que sugeriu
Ask: 17/março/2021	1) Sherlock Holmes	Filme, série, livro: <i>Sherlock Holmes</i>	herlocksholmes1888
Ask: 18/março/2021	2) Dirk Gently	Série: <i>Dirk Gently's Holistic Detective Agency</i>	ichabodcranemills

Ask: 18/março/2021	3) Anne Shirley Cuthbert	Série e livros: <i>Anne with an E</i>	rnorningstars
Ask: 29/março/2021	4) Barbara Minerva	Filme: <i>Mulher Maravilha</i> 1984	gstone97
Ask: 05/abril/2021	5) Op	Filme, animação: <i>Extinct</i>	Anônimo
Ask: 06/abril/2021	6) Michelle "MJ" Jones	Filme: <i>Homem- Aranha</i>	gstone97
Ask: 08/abril/2021	7) Rebecca Bunch	Série: <i>Crazy Ex- Girlfriend</i>	Anônimo
Ask: 25/abril/2021	8) Helmut Zemo	Série: <i>O Falcão e o Soldado Invernal</i>	gstone97
Ask: 26/abril/2021	9) Tutar Sagdiyev	Filme: <i>Borat 2</i>	Anônimo
Ask: 10/maio/2021	10) Tutar Sagdiyev	Filme: <i>Borat 2</i>	gstone97
Ask: 21/maio/2021	11) Lena Luthor	Série: <i>supergirl</i>	benefraser
Ask: 23/maio/2021	12) Gilberte "Gigi"	Filme: <i>Gigi</i>	gstone97
Ask: 25/maio/2021	13) Harriet Manners	Livro: <i>Geek Girl</i>	Anônimo
Ask: 26/maio/2021	14) Mantis	Filme: <i>Guardiões da Galáxia</i>	gstone97
Ask: 27/maio/2021	15) Alice	Livro/desenho: <i>Alice no País das Maravilhas</i>	Anônimo
Ask: 30/maio/2021	16) Tahani Al- Jamil	Série: <i>The Good Place</i>	Anônimo
Ask: 31/maio/2021	17) Morte/ Death	HQ: <i>Sandman</i>	Anônimo
Ask: 05/junho/2021	18) Dwayne Hoover	Filme: <i>Pequena Miss Sunshine</i>	gstone97
Ask: 07/junho/2021	19) Crowley e Aziraphale	Série: <i>Good Omens</i>	gstone97

Tabela montada pela autora para organização e para visualização de todas as *asks* realizadas dentro do *tumblr Personagens Autistas*. O nome é o mesmo utilizado pelos usuários.

É interessante apontar que vários dos usuários que fizeram sugestões (como por exemplo o recorrente "gstone97") se denominavam autistas ou neurodiversos em suas biografias do *Tumblr*.

A primeira *ask* veio de um usuário chamado “herlocksholmes1888”, que mandou primeiramente uma mensagem no particular com o seguinte pedido: “Vocês podiam fazer uma postagem com o Sherlock Holmes do Jeremy Brett? Eu sempre tive HC²⁴ que ele tá em algum lugar do espectro e eu ficaria muito feliz em ver uma postagem (Se posso pedir por aqui ne). Obrigada pela atenção”. A resposta foi afirmativa e com o pedido de que fosse realizado através de uma *ask* na página de *asks*, assim poderia ser feita uma postagem dedicada ao *tumblr* dessa pessoa. A publicação foi feita no mesmo estilo dos outros, vide imagem abaixo:

Figura 41 – Primeira *ask*, com sugestão de *headcanon*, no *tumblr Personagens Autistas*

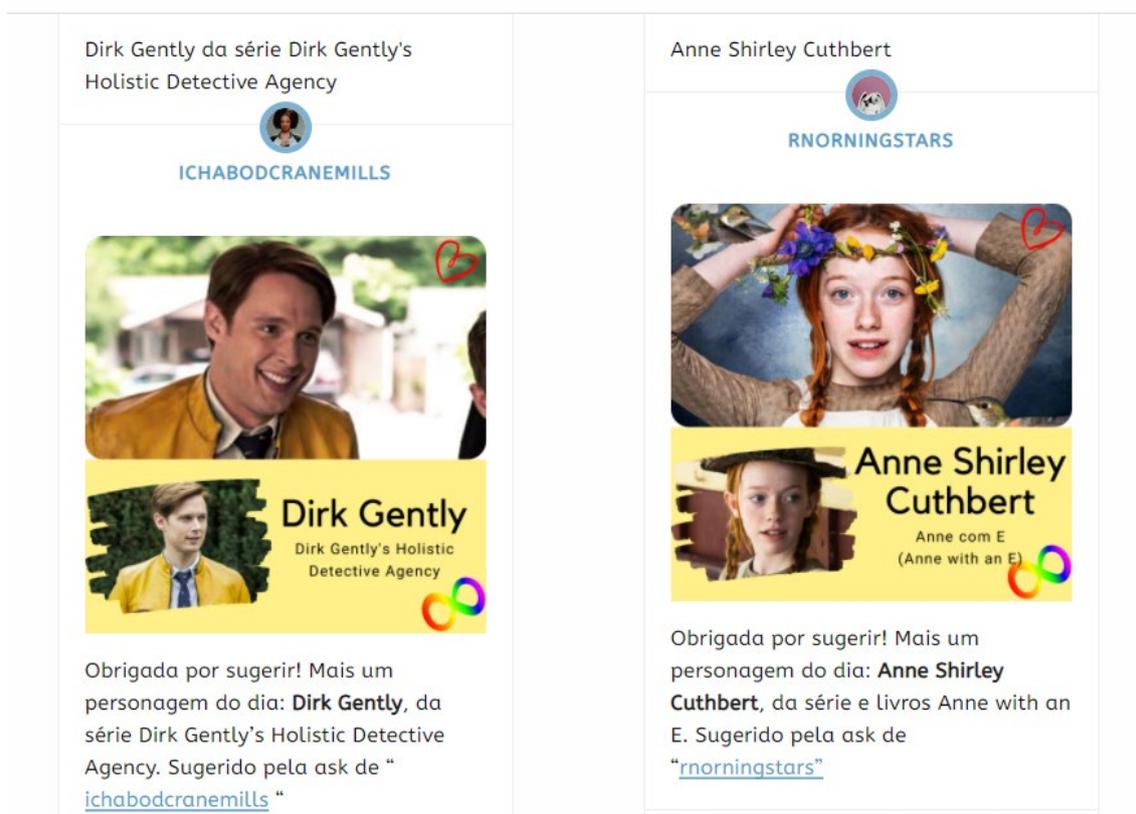
²⁴ HC é a abreviação de *headcanon*, muito utilizada no meio *online*.



O *print* foi feito pela autora. Mostra a primeira *ask* realizada no *tumblr* Personagens Autistas.

Portanto, seguindo esse mesmo estilo de postagem, todas as outras *asks* e sugestões foram feitas diretamente pela caixa de *asks* e com o mesmo estilo de texto ao publicar, com a imagem montada e anexada. Vide exemplo abaixo:

Figura 42 – Outras *ask*, com sugestões de *headcanons*, no *tumblr* Personagens Autistas



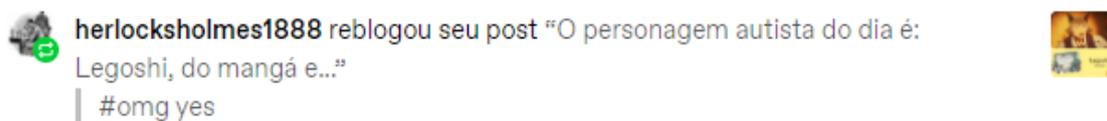
O *print* foi feito pela autora. Essas *asks* foram publicadas no dia 18 de março de 2021.

Diferente do usuário anterior, os dois dos exemplos acima fizeram somente o pedido com o nome do personagem, requisitando diretamente que deveria ser feita a postagem com o *headcanon* autista com eles. Isso também é muito comum no meio do movimento de *headcanons*.

Além da interação através das *asks*, também houve a interação a partir de comentários no momento de reblogue²⁵. Isso quer dizer que quando a pessoa, dona de outro *tumblr*, concorda com a postagem, ela pode reblogar para que aquela postagem também apareça no seu próprio *feed*, na própria tela principal do seu *tumblr*. Ao fazer isso, o indivíduo pode adicionar um comentário, seja este de aceitação ou não. Veja o *print* a seguir:

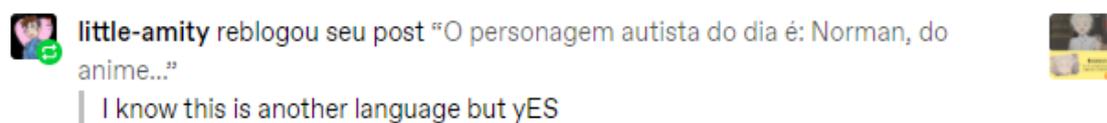
Figura 43 – Exemplo de reblogue junto com comentário concordando com a postagem

²⁵ É necessário ressaltar que se usa aqui o termo “reblogue” ao invés do conhecido “compartilhar”, que ficou famoso pelo *Facebook*, porque o *Tumblr* é uma rede social de blogues. O usuário estaria compartilhando, em outras palavras “reblogando” em seu próprio blogue o conteúdo.



O *print* foi feito pela autora, na área de interações (configurações) do próprio *tumblr Personagens Autistas*. Este *print* mostra o dono do *tumblr* denominado “herlocksholmes1888” reblogando com o comentário “Meu Deus, sim” (em inglês “omg yes”) com o *headcanon* autista de que o personagem Legoshi do anime *Beastars* é autista.

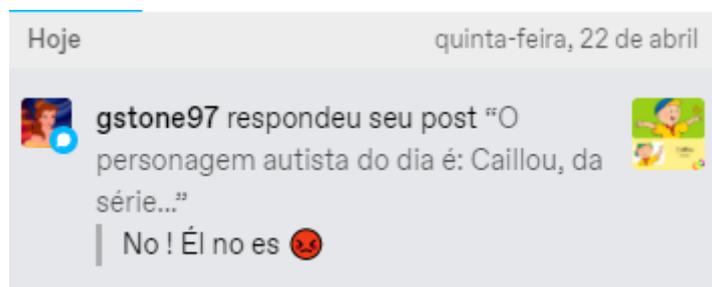
Figura 44 – Segundo exemplo de reblogue junto com comentário concordando com a postagem



O *print* foi feito pela autora, na área de interações (configurações) do próprio *tumblr Personagens Autistas*. Este *print* mostra o dono do *tumblr* denominado *Little-amity* reblogando com o comentário “Eu sei que esta é uma outra língua, mas SIM” (em inglês “I know this is another language but yES”) com o *headcanon* autista de que o personagem Norman do anime *The Promissed Neverland* é autista.

Nos dois exemplos colocados acima, é possível perceber que, além de reblogar, os usuários também escreveram algo concordando com a publicação, ou seja, de acordo com o *headcanon* realizado. No entanto, também é possível ver interações de reblogue discordando com o *headcanon*, como demonstra o exemplo abaixo:

Figura 45 – Exemplo de comentário discordando da postagem

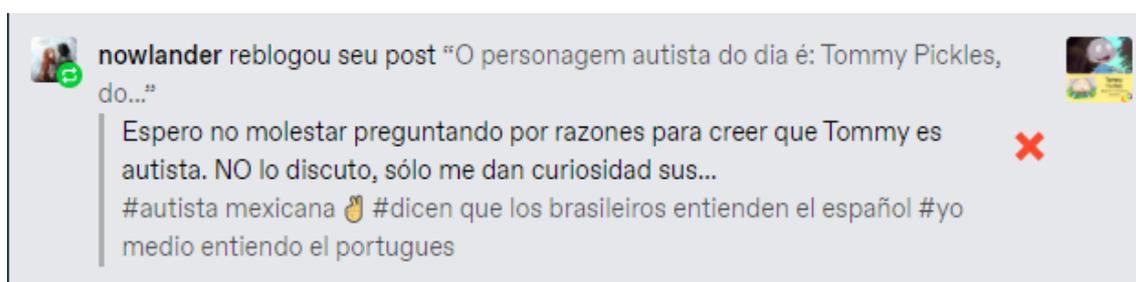


O *print* foi feito pela autora, na área de interações (configurações) do próprio *tumblr Personagens Autistas*. Este *print* mostra o dono do *Tumblr* denominado “gstone97” respondendo à postagem “Não! Ele não é” (em espanhol “No! Él no es”) com o *headcanon* autista de que o personagem Caillou do desenho *Caillou* é autista.

Nesse caso, pode-se perceber que não houve uma concordância com o que estava sendo postado, não somente com o *emoji* utilizado (de carinha brava), mas com as palavras que dizem que discordam com o *headcanon*. Isso pode acontecer com diversos tipos de postagens, e acontecem com *tumblrs* diferentes e *headcanons* de qualquer gênero, não só no autismo.

Além desse tipo de interação, também houve aquela em que somente perguntou-se o motivo do *headcanon* ter sido feito, como segue o exemplo colocado abaixo:

Figura 46 – Interação com pergunta do motivo do *headcanon*



O *print* foi feito pela autora, na área de interações (configurações) do próprio *tumblr Personagens Autistas*. Este *print* mostra o dono do *tumblr* denominado *Nowlander* reblogando a postagem com uma pergunta, que se lê: “Espero não incomodar perguntando quais são as razões para crer que Tommy é autista. Não estou discutindo, só me dá curiosidade. #Autista mexicana #dizem que os brasileiros entendem espanhol #eu entendo mais ou menos o português” (em espanhol “*Espero no molestar preguntando por razones para creer que Tommy es autista. NO lo discuto, sólo me dan curiosidad. #autista mexicana #dicen que los brasileiros entienden el español #yo médio entendo el portugues*”) com o *headcanon* autista de que o personagem Tommy Pickles do desenho *Rugrats* é autista.

No caso dessa pergunta, como foi realizada em forma de reblogue, não foi possível respondê-la a não ser que o *tumblr Personagens Autistas* também reblogasse novamente com a pergunta feita. Caso a pergunta tivesse sido realizada em forma de *ask*, teria sido respondida normalmente. É claro que não existe a obrigatoriedade de ter uma razão para a criação de *headcanons*, a partir do momento em que o autista se vê em um personagem diferente, naquele instante já passa a ser razão o suficiente para se fazer um *headcanon* autista. Mesmo assim, perguntas de motivo são também comuns dentro do movimento. Como foi estudado anteriormente, existem postagens específicas para mostrar somente motivos de existirem *headcanons* de personagens autistas.

Essas foram as principais interações distintas, além das *asks* que pediam por postagens e sugestões de personagens autistas. Algumas mensagens foram enviadas no

chat do *tumblr*, pedindo publicações da mesma forma, e estes foram instruídos a perguntar no local das *asks*, assim as postagens poderiam ser realizadas mais facilmente.

Não foram todos os personagens sugeridos pelos participantes que foram publicados, somente um não foi aceito para publicação: como já citada anteriormente no momento de descrição das entrevistas (na parte do método), foi a cantora Aurora Aksnes, sugerida por Mayá.

Existe um conflito em todos os *fandoms* entre fazer *headcanons* com personagens fictícios e com celebridades. A partir do momento em que um *headcanon* é feito, ele pode ser aceito por um grupo grande de pessoas e ser tido como algo *fanon*, como já foi visto e estudado no capítulo 1 deste trabalho, mas mesmo algo *fanon* pode ser totalmente irreal se for relacionado com pessoas que são vivas e famosas. É o caso de *ships* com atores, cantores e outros famosos, algo muito comum entre integrantes de bandas e seus respectivos *fandoms*.

Os *ships*²⁶ nada mais são do que *headcanons* de casais, ou seja, teorias do fã que gostaria que aquele casal estivesse junto. Ao fazer um *ship* de um casal de ficção, o fã está juntando dois personagens que não existem e gostando do relacionamento deles juntos. Mas ao juntar dois famosos, o fã está automaticamente excluindo qualquer outra possibilidade real de um relacionamento verdadeiro com outra pessoa além daqueles dois que o fã gostaria de *shipar*. E existe *hate* verdadeiro em cima do namorado ou da namorada daquele que não é pertencente ao *ship* do fã.

Esse exemplo foi dado com *ships*, mas também pode acontecer da mesma forma com qualquer outro tipo de *headcanon*, como no *headcanon* autista. A partir do momento em que o fã assume um *headcanon* para uma pessoa famosa, qualquer outra coisa canônica que diga o contrário se torna falsa para o fã que tão fielmente acredita e apoia naquele *headcanon*.

Portanto, ao fazer um *headcanon* de autismo para a cantora Aurora Aksnes, Mayá estava somente vendo traços do espectro autismo nos cliques e entrevistas da famosa que ela admira, mas poderia causar uma repercussão maior ao fazer a postagem dentro do *tumblr* do movimento, já que isso traria uma visibilidade maior para o meio *online*. A cantora, que não se mostra publicamente como autista, passaria a ser parte de um

²⁶ *Ship* vem da palavra em inglês “*relationship*”, que significa “relacionamento” em português. Como “*ship*”, em inglês, também significa “barco”, existem vários trocadilhos com o fato de que os personagens “shipados” seriam colocados em um barco para ficarem juntos. A grafia de “*ship*”, quando é usado como verbo, pode mudar para “*shippar*” ou “*shipar*”, com um ou dois “ps”.

headcanon que é, tecnicamente, somente de personagens fictícios, mas ela não é uma pessoa fictícia. As críticas, debates e pessoas contrariadas poderiam vir aos montes, assim como também poderia se passar por um *headcanon* despercebido.

Por esse motivo, foi decidido que somente esse *headcanon*, sugerido por Mayá, não seria postado no *tumblr* que é ministrado pelo grupo focal. A cantora Aurora Aksnes não é um personagem fictício, portanto não se encaixa nas qualificações propostas na ideia inicial.

3.8 “EU ODEIO *HEADCANONS*”: O CASO DE ANA FERNANDES E DE VÁRIOS OUTROS FÃS

Ao realizar a entrevista com Ana Fernandes, no dia 3 de fevereiro, às 16h, por mensagem de texto do *WhatsApp*, ela pareceu entender rapidamente a proposta do trabalho. Conhecedora, inclusive, do termo *headcanon*, Ana Fernandes ministra um site, que é o mesmo da página no *Facebook*, *Instagram* e no *Twitter*, chamado *Nerd PCD*²⁷, onde faz postagens diárias relacionando cultura pop e *geek* a pessoas com deficiência. Por isso, já conhecia a realização de *headcanons*, não somente os autistas (foco deste trabalho), como também qualquer outra temática (com *ships*, LGBTQI+ etc.).

Assim que foi explicado o que teria que fazer durante a participação do trabalho, Ana Fernandes pediu se poderia ser sincera, e enfim disse “eu não concordo com a questão de *headcanons*”.

Continuou afirmando que “tem *headcanon* na causa LGBTQI+, também, e não conscientiza quem não é da comunidade. Não gosto de nenhum *headcanon*. A gente precisa de coisas *cânon*, não de teorias”. Sua afirmação é de que as teorias não ajudam a representar ninguém dentro ou fora de uma comunidade, somente quando é algo oficial é que existe esse tipo de representação e não poderia existir, da mesma forma, uma ajuda para e pela comunidade (seja autista, LGBTQI+ ou outras) se não fosse de forma oficial. Não adianta se for somente por teorias dos fãs, que geralmente são muito patológicas.

Ana Fernandes não está sozinha em sua visão. Ela não é a maioria – já que vários sentem a representação como algo positivo, mesmo se não for oficial – entretanto, existe

²⁷ Suas páginas podem ser encontradas nos links: <https://www.Facebook.com/nerdpcd123>, https://Twitter.com/pcd_nerd, <https://www.Instagram.com/nerdpcd/> e no site <https://nerdpcd.com/quem-somos/>, todos com acesso no dia 05 de fevereiro de 2021.

um grupo pequeno que não consegue suportar esse tipo de *headcanon* no meio dos *fandoms*.

Um dos *headcanons* mais odiados no meio dos *fandoms*, apesar de continuar existindo, são os transgêneros. *Headcanons* que fazem com que os personagens mudem de gênero ou sejam transgêneros. O *headcanon* LGBTQI+ também recebe muito *hate*, pois se o personagem não é abertamente gay, bissexual, lésbica ou outro, então vários fãs se sentem ofendidos por existirem essas teorias de que eles assim são.

O *headcanon* autista também recebe uma grande extensão de *hate*, justamente por aqueles fãs que dizem que é o mesmo que mostrar pontos patológicos do autismo em um personagem. Essa onda de ódio vem daqueles que não se sentem representados, mas também de vários indivíduos que nem ao menos são autistas e acham que os autistas se sentirão ofendidos com essa forma de representação não oficial, sendo que na maioria das vezes é um próprio autista quem fez a teoria e a publicou na rede social.

Para esse tipo de comentário contra a formação de *headcanon* autista, existe um blog no *tumblr* que posta exatamente os argumentos que as pessoas usam contra os personagens serem autistas. O nome do *Tumblr* (já inativo) é “Razões ridículas do porquê aquele personagem não pode ser autista”²⁸, e as postagens vão até agosto de 2016.

As principais postagens que falam sobre um dos argumentos mais utilizados pelas pessoas, são: “meu Deus, por que não podemos deixar as coisas legais existir sem projetarmos nelas tanto?”²⁹; “autismo pode ser uma grande dificuldade. Eu tenho um primo com autismo e *headcanons* sobre ter autismo não deveriam ser uma fonte de entretenimento”³⁰; “a não ser que o autor diga que ele tem autismo, não assumo que ele tenha autismo. Seus *headcanons* NÃO SÃO CANONS.”³¹; “por que os neurodivergentes têm essa vontade de ficar diagnosticando personagens com deficiências que eles nem sempre tem sintomas?”³² etc.

Essas são as últimas publicações realizadas sobre o assunto, e todas feitas em tom de crítica, como se os motivos dados pelas pessoas que realizam os *headcanons* não fossem legítimos o suficiente para serem verdadeiros. Entretanto, é importante mostrar

²⁸ “*Ridiculous reasons why that character can't be autistic*”, pode ser encontrado no link <https://neurotypical-headcanons.Tumblr.com/>, acesso em 05 de fevereiro de 2021.

²⁹ *Holy fuck, why can't you just let nice things exist without projecting into them so hard.*

³⁰ *Autism can be a huge struggle. I have a cousin with autism and headcanons about having autism shouldn't be a source of entertainment*

³¹ *Unless the author states they have autism, don't assume they have fucking autism. Your headcanons are NOT CANON.*

³² *What is it with neuroatypical people feeling the need to diagnose characters with disorders that they hardly have symptoms at all of?*

todos os pontos de vista, de quem acha interessante e representativo realizar essas teorias e de quem, da mesma forma, não gosta desse tipo de ação, assim como a entrevistada Ana Fernandes.

3.9 APÓS AS 100 POSTAGENS: ANÁLISES E CONTINUAÇÕES

O *tumblr Personagens Autistas* não foi deixado de lado após a publicação das 100 postagens sugeridas pelos integrantes do grupo focal. Assim que a quantidade de personagens acabou, começou a ser feita a publicação de outros personagens utilizando outro *layout* que separassem os que foram sugeridos pelo grupo focal e os que foram retirados de sugestões de outros blogs.

Todos os seguintes *headcanons* postados foram feitos por autistas e publicados em *tumblrs* ativos ou inativados, que foram pesquisados durante a fase netnográfica deste trabalho, que rendeu diversas tabelas com vários nomes de personagens. As publicações durante o ano de 2021, que não foram sugeridas pelo grupo focal, passaram a ter o *layout* apresentado abaixo:

Figura 47 – Postagens durante o decorrer de 2021



A edição da imagem foi feita pela autora, porém a foto do personagem foi retirada do Google.

Ainda sem deixar de publicar em nenhum dia (com todas as publicações realizadas às 8h da manhã), também foram respondidas todas as *asks* feitas. Logo em 2022, foi decidido que seria mudado o *layout* novamente, para ficar diferente no ano novo. Assim, durante todo o decorrer do ano de 2022, as publicações terão este estilo:

Figura 48 – Postagens durante o decorrer de 2022



A edição da imagem foi feita pela autora, porém a foto do personagem foi retirada do Google.

Todas as postagens feitas durante o final de 2021 e o ano inteiro de 2022 serão inseridas em uma tabela no Anexo 5 até o momento de publicação desta tese. Até o final de 2021 e janeiro de 2022, o *tumblr* tinha o total de 151 seguidores. As interações continuaram em um crescimento exponencial, levando em consideração de que o *tumblr* é uma rede social em que as interações são menores do que no *Facebook* e *Instagram* (já que não há a possibilidade de comentar, somente de reblogar e comentar por cima do reblogue ou de curtir).

As interações realizadas nas 100 primeiras postagens foram importantes para o começo do *tumblr*. Foi montada uma tabela com todas as notas totais de cada personagem, e dessa tabela, montaram-se os gráficos a seguir, separados por mídia:

Gráfico 2 – Notas dos personagens de séries

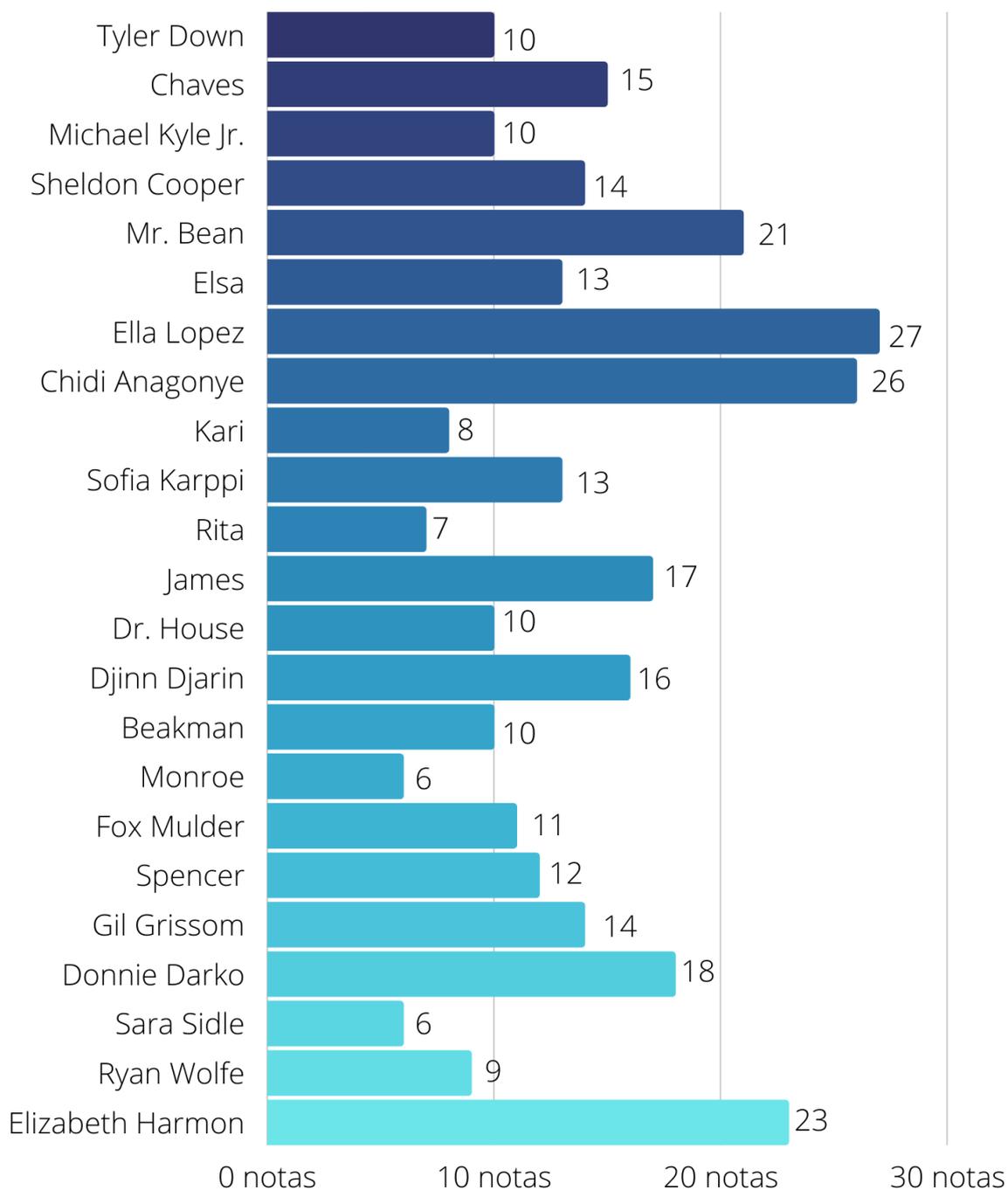


Gráfico montado pela autora com personagens sugeridos pelo grupo focal.

Os personagens das séries televisivas que mais receberam notas foram: Mr. Bean (da série com o mesmo nome do personagem; ele recebeu 21 notas, entre eles 4 reblogs e 17 curtidas), Ella Lopez (da série da Netflix *Lúcifer*, esta personagem recebeu um total de 27 notas, entre elas 4 reblogs e 23 curtidas), Chidi Anagonye (da série da Netflix *The Good Place*, recebeu 2 reblogs e 24 curtidas) e Elizabeth Harmon (da série da Netflix *O Gambito da Rainha*, recebeu 3 reblogs e 20 curtidas). Foram um total de 22 personagens provenientes de séries publicados, e nenhum deles recebeu um comentário.

Gráfico 3 – Notas dos personagens de filmes

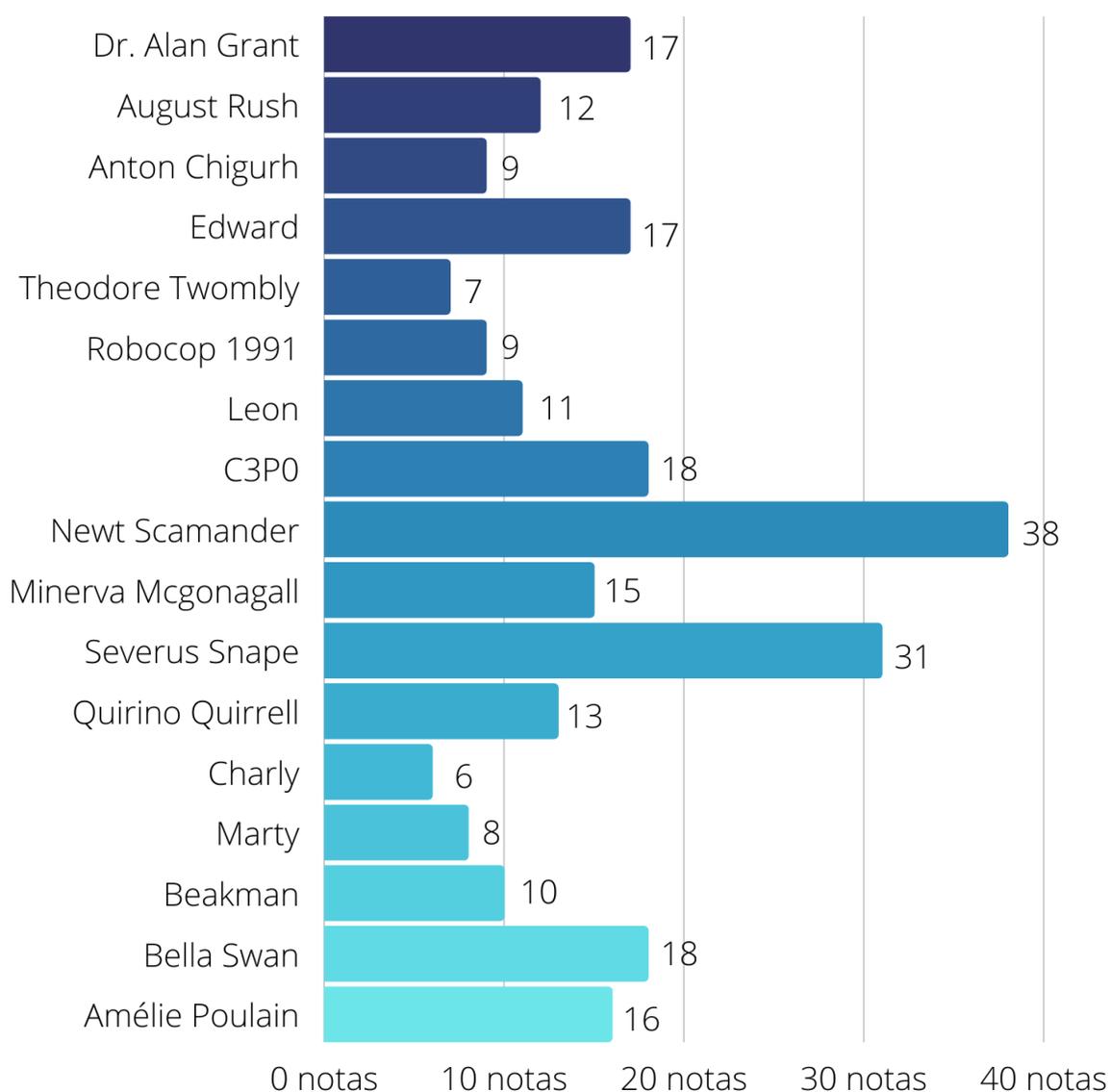


Gráfico montado pela autora com personagens sugeridos pelo grupo focal.

Os personagens do meio midiático de filmes que mais receberam notas foram: Newt Scamander (de *Animais Fantásticos e Onde Habitam* e todos os filmes de sua sequência, recebeu 6 reblogs e 32 curtidas) e Severus Snape (de toda a franquia de *Harry Potter*, recebeu 4 reblogs e 27 curtidas). Anton Chigurh, do filme *Onde os fracos não tem vez*, apesar de receber 9 notas, recebeu um comentário negativo, em que se questionava o motivo do *headcanon*, sendo que o personagem, de acordo com o usuário do *Tumblr*, “é um monstro”. Foram postados um total de 17 personagens provenientes de filmes.

Gráfico 4 – Notas dos personagens de livros



Gráfico montado pela autora com personagens sugeridos pelo grupo focal.

Com um total de somente 3 personagens baseados em livros, mas que também apareceram em séries ou filmes, todos os selecionados para publicação receberam notas altas. Mycroft, irmão do personagem Sherlock Holmes, recebeu um total de 24 notas, entre elas 3 reblogs e 21 curtidas. O personagem principal do livro *O Pequeno Príncipe* recebeu 4 reblogs e 14 curtidas. Por fim, Mr. Darcy, com quem a personagem Elizabeth se casa no livro *Orgulho e Preconceito*, de Jane Austen, recebeu 3 reblogs e 18 curtidas.

Gráfico 5 – Notas dos personagens brasileiros

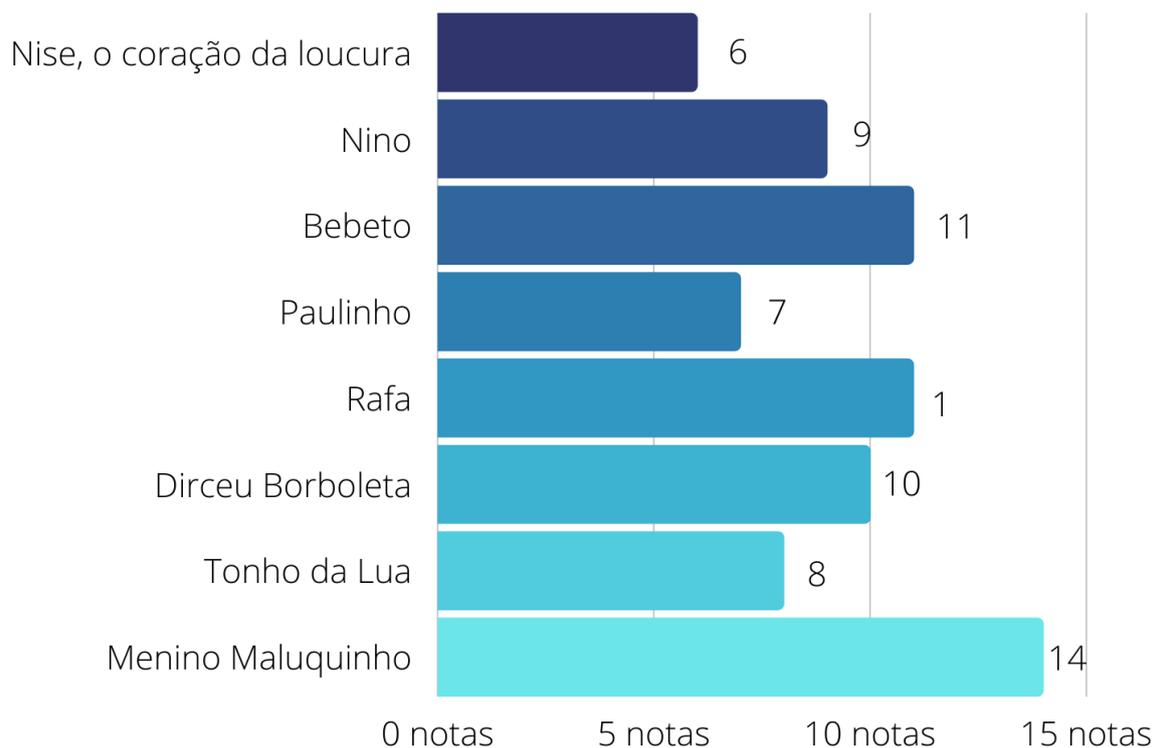


Gráfico montado pela autora com personagens sugeridos pelo grupo focal.

Todos os personagens brasileiros (um total de 8) não foram muito curtidos em suas postagens, muito menos reblogados. No entanto, tanto o Menino Maluquinho (de Ziraldo) quanto Bebeto (do livro *Pai, me compra um amigo*) passaram de 10 notas, com o primeiro com 2 reblogues e 12 curtidas e o segundo com 2 reblogues e 9 curtidas.

Gráfico 6 – Notas dos personagens de desenho

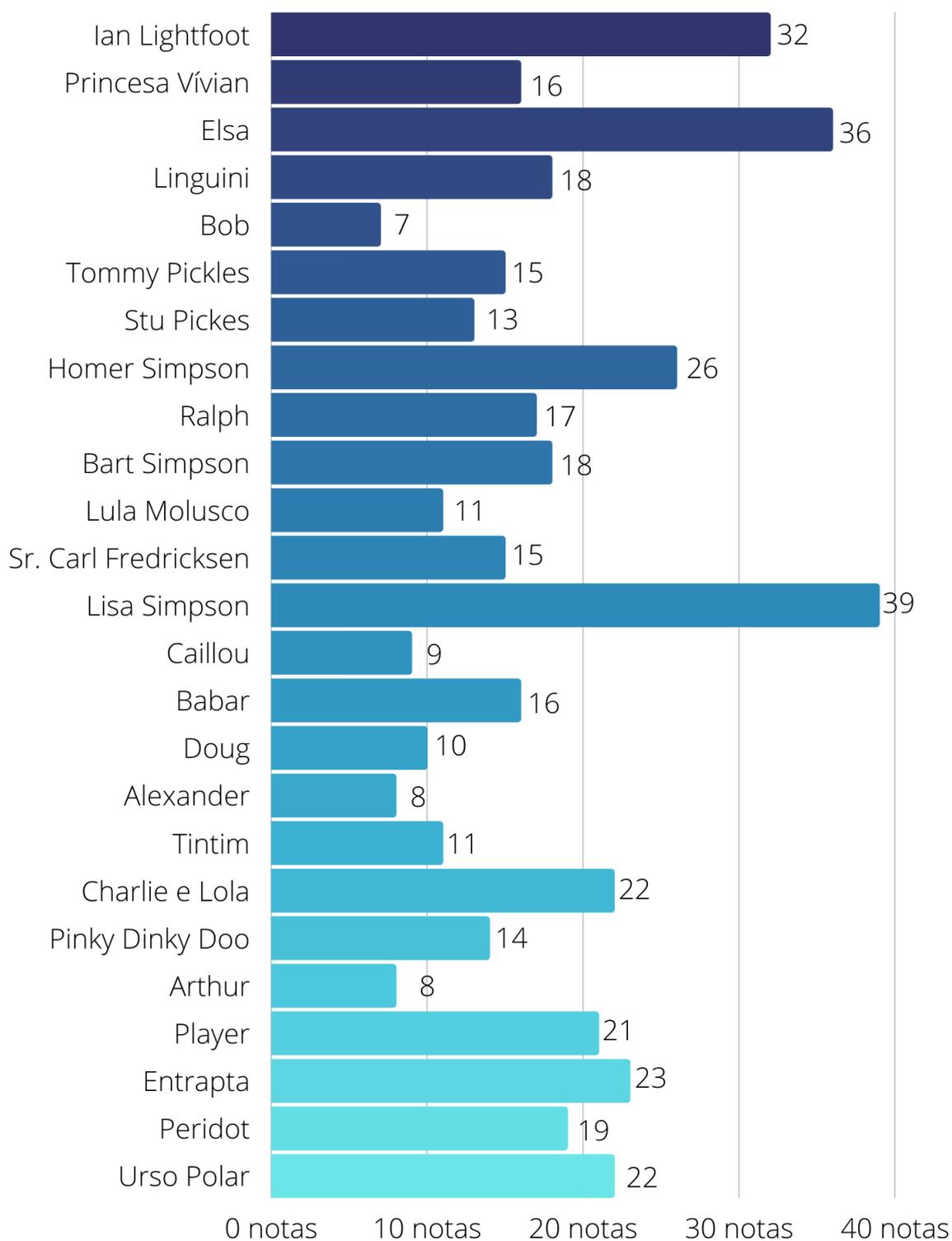


Gráfico montado pela autora com personagens sugeridos pelo grupo focal.

Com o maior número de personagens escolhidos, totalizando 25, a categoria midiática de desenho foi a que mais rendeu curtidas e reblogues. Entre os mais curtidos estão: Ian Lightfoot (de *Dois Irmãos*, com 4 reblogues e 28 curtidas), Elsa (de *Frozen*,

com 5 reblogues e 31 curtidas), Homer Simpson (de *Os Simpsons* com 4 reblogues, 20 curtidas e 1 comentário), Lisa Simpson (do mesmo desenho, com 5 reblogues e 34 curtidas), Charlie e Lola (do programa de televisão com o mesmo nome, recebeu 1 reblogue e 21 curtidas), Player (de *Carmen Sandiego*, com 3 reblogues e 18 curtidas), Entrapta (da animação de *She-Ra*, recebeu 4 reblogues, 18 curtidas e 1 comentário em que se avisava que a personagem foi canonicamente tida como autista) e o Urso Polar (com 2 reblogues, 19 curtidas e 1 comentário). Outros personagens também obtiveram comentários, como a Princesa Vivian (de *Princesa Sofia*), Tommy Pickles (de *Rugrats*), Bart Simpson (de *Os Simpsons*), Lula Molusco (de *Bob Esponja*, que recebeu dois comentários concordando com o *headcanon* e se relacionando com o personagem) e Caillou (do desenho com o mesmo nome, este recebeu um comentário negativo, sem concordar com o *headcanon* realizado).

Gráfico 7 – Notas dos personagens de anime

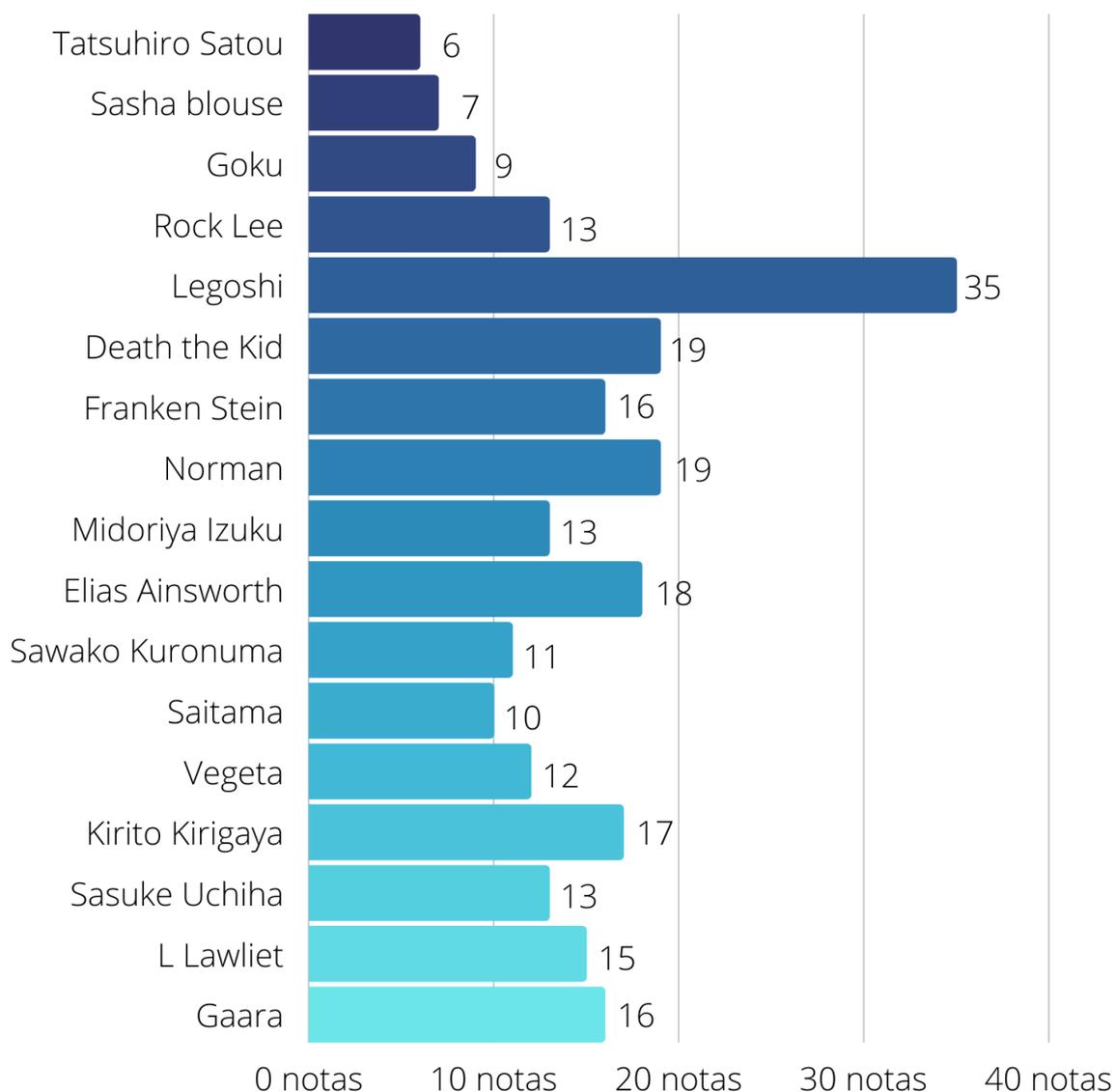


Gráfico montado pela autora com personagens sugeridos pelo grupo focal.

Por ter 17 personagens somente de anime, esta categoria foi separada dos desenhos animados e foi feita uma própria. Entre esses, alguns se destacaram, sendo eles: Legoshi (de *Beastars*, recebeu 4 reblogues e 31 curtidas), Death the Kid (de *Soul Eater*, com 5 reblogues e 14 curtidas) e Norman (de *The Promised Neverland*, com 6 reblogues, 11 curtidas e 2 comentários a favor do *headcanon*).

Gráfico 8 – Notas dos personagens de HQ

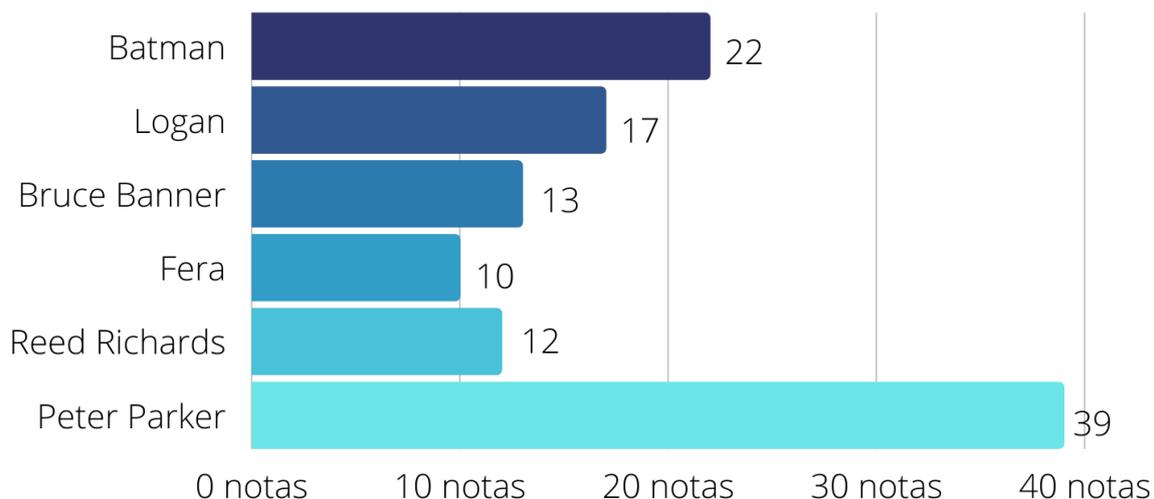


Gráfico montado pela autora com personagens sugeridos pelo grupo focal.

Apesar de vários dos 6 personagens separados no meio midiático de HQ também aparecerem ora em filme, em série, livros e desenhos, foi necessário dividi-los em uma seção de histórias em quadrinhos, de onde são provenientes. Dois foram os que se destacaram nas publicações: Batman (com 4 reblogs e 18 curtidas) e Peter Parker (o *Homem-Aranha*, que obteve 5 reblogs e 34 curtidas).

Gráfico 9 – Notas dos personagens de games



Gráfico montado pela autora com personagens sugeridos pelo grupo focal.

Com o menor número de personagens sugeridos (dois únicos), e que somente aparecem nos jogos de *Pokémon*, o personagem N obteve 2 reblogs e 14 curtidas, enquanto Red recebeu 2 reblogs e 7 curtidas.

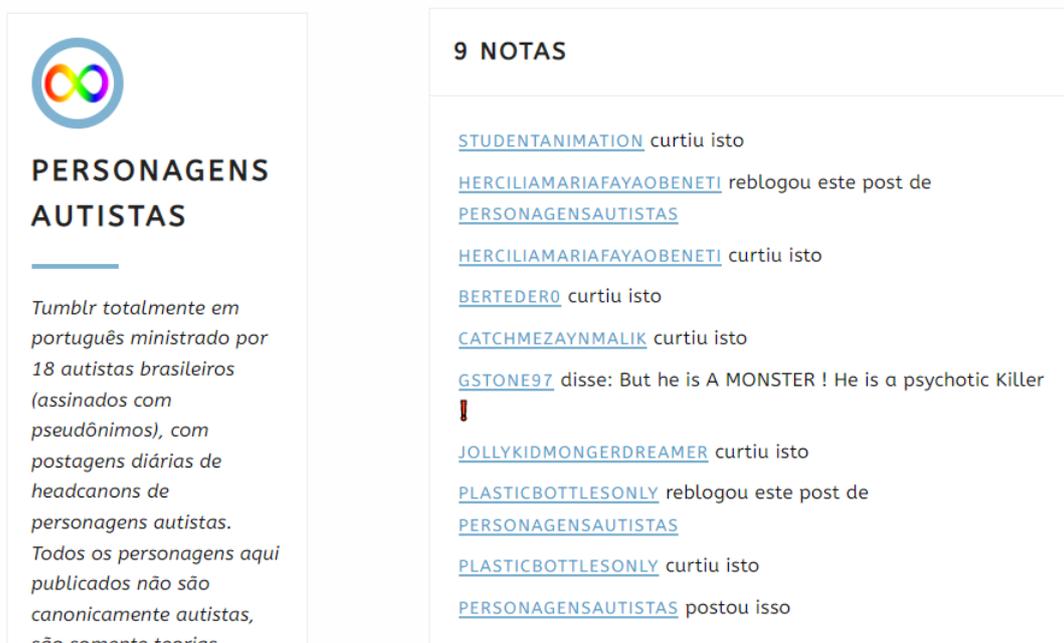
Em outras análises, foi possível perceber que os dois personagens com maior número de reblogs foram Norman, do anime *The Promised Neverland*, e Newt

Scamander, da série de filmes *Animais Fantásticos e Onde Habitam*. Ambos conseguiram 6 reblogs cada um. Quanto às curtidas, os personagens com maior número de curtidas foram Lisa Simpson, do desenho *Os Simpsons*, e Peter Parker, dos HQs de *Homem-Aranha*, que receberam 34 curtidas. Os dois também são donos das maiores notas gerais: 39.

Com relação às piores notas, é possível quantificar o total de 6 (geralmente 2 reblogs e 4 curtidas) para os personagens Monroe, da série *Grimm*; Sara Sidle, de *CSI Las Vegas*; Charly, do filme *Os dois mundos de Charly*; Tatsuhiro Satou, do anime *Bem-vindo à N.H.K.*, e os personagens Rafael, Lúcio, Carlos, Adelina, Fernando, Emílio e Otávio, do filme brasileiro *Nise, o coração da loucura*.

Um total de 10 personagens receberam comentários, e somente dois obtiveram comentários duplos: Lula Molusco e Norman, como já anteriormente citados. O importante de se citar sobre os personagens que foram comentados é que nem sempre os mais votados foram os que receberam comentários, aqueles com menos de 10 notas e que ganhavam comentários, eram sempre voltados para discordância do *headcanon*, como é o caso do exemplo abaixo:

Figura 49 – Comentário de discordância do *headcanon*



The image shows a Tumblr post titled "PERSONAGENS AUTISTAS" with a logo featuring a colorful infinity symbol. The post text describes a community of 18 Brazilian autistic people sharing daily headcanons. To the right, a list of 9 notes is visible, including reblogs from users like STUDENTANIMATION, HERCILIAMARIAFAYAOBENETI, BERTEDERO, CATCHMEZAYNMALIK, GSTONE97 (with a comment: "But he is A MONSTER ! He is a psychotic Killer"), JOLLYKIDMONGERDREAMER, and PLASTICBOTTLESONLY.

Print tirado pela autora das atividades do tumblr.

Esse também foi o caso da postagem do personagem Caillou, que recebeu o comentário negativo, com somente 9 notas no total. Em todas as outras postagens, com números maiores de 10 notas, os comentários foram positivos em meio aos *headcanons* propostos.

Em meio às análises das postagens, foram separados novos personagens dentre os 100 publicados para a montagem do novo mapa de *fanarts*, com a mesma artista, Maria Fernanda, mas desta vez com uma visão diferente.

3.10 DO EMPÍRICO PARA O TEÓRICO: O INÍCIO DA REPPEMS

Após a realização de todo o processo empírico do trabalho, as análises finais foram observadas. A quantidade de interação em cada postagem, feitas na rede social *Tumblr*, trouxe uma observação a mais: o número de usuários que se identificavam com os personagens e com seus traços de autismo. Vários dos comentários traziam em seu conteúdo não somente a reafirmação da concordância do *headcanon* realizado, como também a relação entre o indivíduo e o personagem postado.

Já foi debatido anteriormente neste trabalho que os integrantes do *fandom* podem se sentir representados de diversas formas. A representação vem através de personagens canonicamente iguais ao indivíduo ou, como é o exemplo deste trabalho, em *headcanons* de representação. Os exemplos de comentários que surgem durante as publicações do *tumblr* demonstram uma realidade que o fã se vê naquele personagem por seus traços serem parecidos com o autismo que o usuário tem. É o exemplo do *print* abaixo:

Figura 50 – Comentário de representação

[SOURNOTE2014](#) disse: I relate to him in the comic where he wants to block out the workplace noises.

[SOURNOTE2014](#) disse: Now I know why I love him so much.

[STUDENTANIMATION](#) curtiu isto

Print retirado do *tumblr* *Personagens Autistas*. Tradução literal dos dois comentários: “Eu me relaciono com ele nos quadrinhos quando ele quer bloquear os barulhos do espaço de trabalho. Agora eu sei porque eu o amo tanto.”.

Foi após análises de diversos comentários como o exemplo acima, que se percebeu que este tipo de *headcanon* não era um qualquer. Os *headcanons* podem ser realizados através da crença em qualquer coisa, seja ela um objeto, um personagem, um meio, animal etc. Estes *headcanons* estudados no trabalho são diferentes, pois são todos provenientes de representações e, conseqüentemente, geram mais representatividade.

Através desta realização, montou-se uma nova proposta, que engloba toda a representação que os personagens estudados na parte metodológica e empírica deste trabalho se relacionam.

CAPÍTULO 4 – REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS E PERSONAS EM MINORIAS SOCIAIS (REPPEMS), UM ACRÔNIMO PARA A COMUNICAÇÃO INCLUSIVA NA CULTURA POP

4.1 PRINCIPAIS CONCEITOS DA REPPEMS

A seguir, serão tratados os principais conceitos teóricos da Teoria da Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais: representação e representatividade, identidade, comunicação inclusiva e uma discussão do que são personagens e personas.

4.1.1 “Corra, Forrest!”: por que a representação de minorias importa?

A palavra representação pode ser dividida em diversas áreas diferentes. De acordo com Souza (2021), pode estar relacionada à representação teatral, representação política, representação social, representação coletiva, entre várias outras. Aqui neste estudo, a representação está sendo analisada quando se trata de um símbolo ou uma substituição, relacionando-se diretamente à noção de imagem.

Cada *fandom* está dentro de uma mídia e todas as produções midiáticas são portadoras de representações, sejam elas de minorias ou não. Essas representações sociais são influenciadas pelo que a própria sociedade contém; sejam ideias, ideologias ou valores que condicionam o comportamento socialmente construído (SCHNEIDER; TREVISOL, 2018). Nesse sentido, é possível afirmar que se existe um valor de constante heteronormatividade em um ambiente social, é normal que suas representações midiáticas de ficção sejam, portanto, de personagens heterossexuais. Caso haja a necessidade de expor um grupo diferente deste e que também compõe a sociedade, estes serão construídos midiaticamente da mesma forma. É assim que as minorias conseguem espaços.

Identificar quais são as subjetividades presentes nessas representações e observar como elas são percebidas pelo público, é uma forma de compreendermos, dentre outras coisas, como a mídia está contribuindo ou não para que essas minorias conquistem seus espaços. A representatividade na ficção é, neste contexto, um ato político que demanda influência sobre as realidades por ela retratadas (DAL'PONTE, 2019, p. 58).

Ainda de acordo com Dal’Ponte (2019), os indivíduos que são percebidos e, portanto, representados midiaticamente, têm a oportunidade de desconstruir preconceitos através de seus personagens. Schneider e Trevisol (2018) concordam com a possibilidade de eliminação de preconceitos, porém também apontam que em alguns casos essa representação midiática, se não for efetiva, pode reforçar estereótipos mal vistos. O que se sublinha, entretanto, é o fato de que as minorias são demonstradas indireta ou diretamente, de uma forma ou de outra, e somente esse fato de serem representados já pode ser um elemento de suma importância para a formação de um *fandom* (LIMA; CAVALCANTI, 2018).

Ao ter seu gênero, sexualidade, cor, deficiência, entre outros, inclusos em uma narrativa, Lima e Cavalcanti (2018) afirmam que o público automaticamente fica mais disposto a cooperar com a história em si através da defesa de seus personagens e ser um fã produtivo. O contrário também pode acontecer, já que a representação pode estar tão estigmatizada e pejorativa que o fã pode passar seu tempo tentando mostrar aos criadores do conteúdo que aquilo que está sendo mostrado não é o correto.

Em todos os meios, existe uma necessidade de que contenha um elemento que o seu usuário consiga se identificar. Sato (2007) dá o exemplo de personagens em videogames, ao afirmar que se não existir uma mínima familiaridade do jogador com os elementos do jogo, este se torna imediatamente desinteressante. O mesmo pode ser utilizado para exemplificar as séries, filmes, livros, animes, entre outros. Deve existir um personagem negro, uma pessoa com deficiência, um indígena ou então um gay, tanto quanto o personagem branco e hetero, já normativamente comum e frequente.

As representações, como diz, têm o intuito de buscarem e superarem construções que são estereotipadas de personagens, ou também apontam contextos intolerantes e discriminatórios. “Para fazer isso, elas tentam ir dos estereótipos aos arquétipos, com diferentes resultados. Buscam atribuir aos protagonistas as características dinâmicas e heterogêneas dos arquétipos, que são portadores de forças opostas (positivas e negativas)” (ANAZ, 2017, p. 90). É claro que nem sempre todas as representações são feitas dessa forma, desconstruídas e desenvolvidas.

Na maioria das vezes, a representação da pessoa com deficiência é estereotipada, isso porque existe uma “concepção social hegemônica do deficiente como um inútil ou um ser digno de piedade” (FARIA e CASOTTI, 2014, p. 388), portanto são assim demonstrados nos meios midiáticos. Os autistas, por exemplo, são exemplificados como seres incapazes de se relacionar socialmente, com uma dificuldade imensa de fazer

amizade ou manter relacionamentos (na maioria das vezes têm todos os relacionamentos ministrados pelos pais ou guardiões) e, o que ainda é pior, é visto como um fardo para seu integrante familiar.

No caso das pessoas com deficiência, suas representações são geralmente mal-feitas, com o intuito de mostrá-los como peso morto ou como um herói que superou todas as tragédias de sua vida. “Assunções estereotípicas acerca de PcD são baseadas em superstições, mitos e crenças estabelecidas ao longo dos séculos, que são inerentes à nossa sociocultura e reproduzidas pelos meios de comunicação midiática e pelos produtos da indústria cultural.” (FARIA e CASOTTI, 2014, p. 389). Nas séries e filmes atuais, como as já debatidas anteriormente neste trabalho (ao exemplo de *Atypical* e *Please, stand by*), esses estereótipos estão cada vez mais diminuindo e até mesmo durante o decorrer do filme/dos episódios essas questões são debatidas. Entretanto, nas novelas brasileiras e em filmes mais antigos, as pessoas com deficiência não são vistas da mesma forma.

Uma representação estereotipada ainda é uma representação. Não agrada a maioria das pessoas, no entanto faz com que exista pelo menos algum indivíduo que se reconhece naquele personagem. Chamar a única personagem asiática em toda a saga dos sete livros de Harry Potter de Cho Chang é estereotipado, sim, no entanto J. K. Rowling conseguiu representar não só garotas chinesas, como asiáticas, que gostariam de se ver frequentando Hogwarts.

Esta é, enfim, a principal importância da representação das minorias. Se uma pessoa não acha necessário que o personagem principal de uma série seja indiano, na verdade nem ao menos sente falta de existir um personagem dessa etnia na mídia, é porque essa mesma pessoa provavelmente não é indiana e não precisa dessa representação. O mesmo vale, obviamente, para personagens negros, pardos, pessoas com deficiências, LGBTQIA+ etc. A representação dessas minorias faz com que estas estejam muito mais engajadas na mídia, o que faz com que aumente inegavelmente o consumo de produtos, o tópico de assuntos em redes sociais, entre outros.

Não somente para o bem dos produtores, escritores, diretores e desenhistas, a representação também muda conceitos em uma sociedade. Ao assistir *Atypical*, um neurotípico percebe como pode ser a vida de autista funcional. Alguns de seus preconceitos e dúvidas que teriam anteriormente formado em sua mente, por pouco saber sobre o mundo neurodiverso, vão ser sanados conforme for conhecendo o personagem principal. Por isso a necessidade de representações bem-feitas e não estereotipadas, que aumentam os temores e preconceitos da sociedade.

Conforme as representações estereotipadas vão sumindo dos principais meios midiáticos (das telenovelas, filmes e séries), também desaparecem preconceitos anteriormente formados pela sociedade. O conceito de chamar alguém com deficiência auditiva de “mudinho”, muito comum antigamente, já não existe mais. A ideia de chamar um portador da síndrome de Down de “debilóide”, também não. O respeito cresce, também, conforme o respeito representado também aumenta. Essa representação das minorias dentro dos *fandoms* ajuda fazer com que o respeito e o conhecimento aumentem cada vez mais, da mesma forma.

Koehm (2018) afirma que os autistas dizem que o *fandom* em si ensina mais a ser social, interagir, comunicar e outros, do que os grupos de psicólogos e classe. A internet, através dos *fandoms*, expande essa possibilidade de diversas vozes falarem por si só e representam minorias de forma importante.

O *fandom* constitui espaços de sociabilidade importantes para representações de minorias. Black et. al (2019) afirma, por exemplo, que através da escrita de *fanfics*, os autores podem reescrever e se reintroduzir de forma representativa, da mesma forma os leitores deste tipo de texto também se sentem representados. “fanfiction oferece oportunidades únicas para ver como os fãs se envolvem em culturas participativas para reimaginar identidades, se não sempre radicalmente, pelo menos diferentemente umas das outras e como elas podem ser retratadas na grande mídia.” (BLACK et al, 2019, p. 35). É essa construção de identidade que será debatida no próximo item.

4.1.2 “Oi, eu sou o Goku!”: como é a construção de identidade e a cultura do fã?

O que diferencia um fã produtor de identidades de uma pessoa com uma identidade local? Bem, o fã é capaz de produzir diversas identidades em seus diversos *fandoms*, na escala global, a partir do momento em que pode ser integrante ativo de grupos diferentes que não são somente aqueles pertencentes da sua nacionalidade. Um fã brasileiro pode ser fã de animes japoneses ou de k-pop e ainda mais: se sentir identificado com essa cultura na qual tanto está imerso. “A cultura molda a identidade ao dar sentido à experiência e ao tornar possível optar, entre as várias identidades possíveis, por um modo específico de subjetividade” (WOODWARD, 2014, p. 19), isso leva em consideração o fato de que o fã pode ter uma ou várias identidades totalmente subjetivas. De acordo com Souza e Martins (2012), como os fãs produzem cultura, também pode-se afirmar que produzem identidade.

Para pertencer a um grupo é necessário ter algo em comum, e antes da internet também precisava ter o mesmo território geográfico. Agora, “identificar-se com um segmento cultural deixou de ser uma condição firmada ao nascer em determinada época, lugar ou classe social, para transformar-se em um movimento de adesão por similaridade de interesses, ideias e sensações” (SOUZA; MARTINS, 2012, p. 8). Esse sentimento de identificação cria identidades, que o indivíduo pode partilhar com outros em seu ambiente no *fandom*. A globalização, de acordo com Hall (1992), trouxe uma diversificação nas identidades; o que antes era somente feito de forma local, agora é global, plural, diversa.

Coppa (2014) afirma que a identidade “fã” pode se dividir em várias identidades adicionais, como a identidade de consumidor, de “escritor, de blogueiro, cineasta, organizador, ativista etc – que impacta no seu senso de si mesma e na forma que ela engaja com o mundo” (p. 78). O indivíduo pode, inclusive, ter uma identidade performática quando está vestindo uma blusa do *fandom* que participa e se demonstrando como fã para o mundo que não é seu próprio *fandom*. As identidades estão em constante construção, “aqueles que pertencem a este cenário não possuem identidades limitadas, elas passam a ser reformuladas a partir do contato com novas práticas culturais, muitas vezes inacabadas e que estão em constante construção” (ZANOLA, 2019, p. 25).

A identidade do fã pode ser desenvolvida de uma forma no *Twitter* e realizada de outra no *Tumblr*, como detalha Greco (2015), e pode vir através de críticas ou escrita de *fanfics*, até mesmo da construção de produtos para venda. O *fandom* é, portanto, uma variedade de diferentes realizações, atividades e identidades. Até mesmo o que circula o *fandom*, mas não participa dele, também pode gerar uma identidade: É o caso dos *haters*, os ditos “odiadores”, que incitam violência e ódio. “Os *haters* são pessoas que violam as regras de gentileza e de comportamento civil para chamar a atenção. Por isso, o termo *hater* é tão pejorativo, pois se refere às pessoas que expressam ódio nos espaços de interação e conversação” (AMARAL; COIMBRA, 2015, p. 300). Se ser um fã é uma identidade, ser um *hater* também pode ser considerado uma, da mesma forma. Os *haters* existem há anos, não é uma novidade.

Na década de 60, além da explosão musical que estava atraindo vários fãs e *haters* de cantores como Elvis e bandas como os Beatles, também surgiram séries específicas que criaram fãs de outro estilo: ficção científica.

Os fãs de quadrinhos já existiam desde a década de 30 (com o gênero de *comic book* surgindo em 1937), e os próprios fãs de ficção científica já estavam consolidados com a *World Science Fiction Society* (que em 1939 criou uma convenção global chamada

Worldcon, que existe até hoje), mas somente em 1963 o primeiro episódio de *Doctor Who*³³ foi lançado e, em 1966, o primeiro de *Star Trek*³⁴ teve sua estreia.

Enquanto diversos fãs (em torno de 500 mil) participavam do *Woodstock* em 1969, outros tipos de fãs participavam da primeira *San Diego Comic-Com International*, em 1970, que continua até essa data como a maior convenção *nerd* (ou *geek*) do mundo. O lançamento das séries *Doctor Who* e *Star Trek* foram importantes para reunir fãs de ficção científica para essa convenção, e mais importantes ainda para a criação das primeiras *fanfictions*, *fanarts*, *fanzines* e *cosplays* que se tem conhecimento.

As *fanfics* e as *fanarts* podem ser encontradas *online* e em *fanzines*, que são revistas feitas por fãs (a junção da palavra fã e magazine, que é revista em inglês). De acordo com Vargas (2011), a primeira *fanzine* de *Star Trek* data de 1967 e tem em seu interior informações sobre a série, *fanfics* e *fanarts*. A produção e distribuição era toda feita por fãs e para fãs. Monteiro (2013) afirma que a criação de *fanzines*, no Brasil, se iniciou em 1980 e continua na atualidade.

A produção de conteúdo acontece pelos fãs porque eles “rejeitam a ideia de uma versão definitiva produzida, autorizada e regulada por algum conglomerado. Em vez disso, idealizam um mundo onde todos nós podemos participar da criação e circulação de mitos culturais fundamentais.” (JENKINS, 2009, p. 340). A maioria é distribuída de forma gratuita e para fomentar a divulgação e distribuição de conteúdo dentro do *fandom*.

O fã, entretanto, não somente consome textos e imagens que ele mesmo produz. Dentro do *fandom* existe a troca constante de objetos através de venda de produtos, e é sempre necessário, ao falar de cultura de fã, também falar do consumo em si. “Consumo que, em sua maior parte, é realizado a partir de uma decisão e de um ato individuais. Os sujeitos, então, identificam-se e reconhecem-se como parte do *fandom* a partir do consumo.” (BECKO, 2019, p. 93). A relação do fã com o objeto é diferente, desde o momento da compra até a hora de receber e guardar o que comprou.

Dentro dos *fandoms* existe um compartilhamento constante de informação, seja produzido por fã (como as *fanfics* e *fanarts* que vimos anteriormente), seja de informações oficiais (postadas no *Twitter* oficial do famoso, retirada do próprio livro ou do filme etc).

³³ O seriado *Doctor Who* (em português com o mesmo nome) foi criado por Sydney Newman, C. E. Webber e Donald Wilson, produzido e distribuído pela BBC Studios. Começou sua exibição dia 23 de novembro de 1963 e continua atualmente, com 26 primeiras temporadas (de 1963-89) e 12 novas temporadas (2005-presente).

³⁴ O seriado *Star Trek* (em português: *Jornada nas Estrelas*) foi criado por Gene Roddenberry, produzido pela Desilu Productions e, posteriormente, pela Paramount Television. Foi exibido pela NBC de 8 de setembro de 1966 até 3 de junho de 1969.

Além desse compartilhamento de conteúdo, existe também o consumo de objetos, que o *fandom* fomenta com bastante constância, já que, como diz Duffett (2013), o fã tem uma ligação emocional forte com os objetos que vai além dos processos de aquisição e uso.

A chamada economia afetiva é uma teoria do marketing que tenta compreender a tomada de decisão do consumidor, sendo este geralmente o fã, e que representa o envolvimento do espectador com o objeto (JENKINS, 2009). Leva em consideração que o possível comprador tem uma relação emotiva e afetiva com o objeto que vai comprar; então ele não vai comprar o livro, por exemplo, só porque não o tem, e sim porque é uma edição de colecionador, bonita e que poderia guardá-la. A prática de colecionismo é cada vez mais comum dentro dos *fandoms*, “o colecionismo se trata de um processo criativo que consiste na busca e na posse de objetos de maneira seletiva e apaixonada” (BECKO, 2019, p. 91). No caso do livro, como foi citado o exemplo, o fã não terá somente uma versão do seu livro preferido, terá várias que já foram lançadas simplesmente porque ele está aficcionado a ela.

O fã, enquanto consumidor e agente de circulação de informações acerca da obra, se configura como formador de opinião sobre aquele universo e é capaz de exercer influência tanto sobre o direcionamento das narrativas, ao se manifestar junto ao produtor, quanto sobre as formas e intensidades de consumo, ao se organizar em comunidades que compartilham critérios de interpretação específicos sobre o produto cultural, as comunidades interpretativas (COSTA, 2018, p. 66)

Um fã exerce influência sobre o outro, que tem mais chance de comprar o produto sugerido pelo fã que está no mesmo *fandom* do que ele em comparação a um produto que desconhecido. Os produtos, atualmente, são voltados para fãs e as lojas constroem departamentos inteiros só com o nome “*geek*” com produtos diversos para os *fandoms*. Ao mesmo tempo que gostam de ser representados, os fãs também não querem ser explorados economicamente (JENKINS, 2009).

É importante lembrar que o fã não é somente consumo e todo o interesse cultural de um fã vai além desse processo de compra. Um fã não pode ser medido somente pelo número de objetos que ele tem. “Ver o *fandom* como principalmente sobre consumo é esquecer, primeiro, que os fãs gostam de coisas de graça, e, segundo, que eles são sempre *mais do que* consumistas” (DUFFETT, 2013, p. 21).

Dentro dos *fandoms* existe o compartilhamento intenso de conteúdo gratuito, e mais do que isso, dentro deles o fã consegue constituir a própria identidade como fã, o consumo pode atuar de forma a construir identidades e gerar identificações no meio da

cultura do fã (MATOS, 2011). É necessário focar, entretanto, na identidade do fã que passa por uma forma de representação. A representação é importante no processo da formação da identidade justamente porque ao se sentir representado por um personagem, o indivíduo pode pegar traços deste para sua própria formação identitária.

A representação, compreendida como um processo cultural, estabelece identidades individuais e coletivas e os sistemas simbólicos nos quais ela se baseia fornecem possíveis respostas às questões: quem eu sou? O que eu poderia ser? Quem eu quero ser? Os discursos e os sistemas de representação constroem os lugares a partir dos quais os indivíduos podem se posicionar e a partir dos quais podem falar. (WOODWARD, 2014, p. 18).

A autora Woodward (2014) ainda defende que as identidades também são formadas através da diferença e da exclusão social. A identidade depende da diferença, não é o oposto desta, e também trata de meios de representação. Quando uma pessoa passa por um processo de exclusão, forma-se uma identidade ali que nem sempre é acolhedora. As identidades são produzidas baseadas nos momentos e no tempo vivido, nos exemplos e representações recebidas. Hall (1992) afirma que a identidade é formada inconscientemente, além de depender do tempo, também está em constante formação, sempre em processo.

Ao ser representado pelos personagens, os indivíduos formam uma identidade dentro de diversos *fandoms*. O movimento de *headcanon* estudado no trabalho é um movimento de representação que gera uma identidade unificadora: aqueles que se veem nos personagens, se relacionam com eles, realizam as postagens e compartilham, curtem, interagem. A formação de identidade é coletiva e unificadora, perpassando diversos *fandoms* ao mesmo tempo.

Nenhum indivíduo tem uma única identidade. Existe uma identidade que é mostrada no meio externo, uma que é mostrada nas redes sociais, e até mesmo em cada meio *online* essas identidades são fragmentadas. Gonzatti et. al. (2016) estuda o fato de que é possível buscar pontos que contribuem para a formação das identidades complexas, que são eternamente inacabadas. O fã representado tem sua formação constante de identidade em um ciclo vicioso de personagem/cena no meio midiático – representação – criação de identidade.

4.1.3 “Bazinga!”: qual a necessidade de haver uma comunicação inclusiva?

Quando se fala de comunicação inclusiva, é necessário não confundir com comunicação alternativa (ou a chamada Comunicação Alternativa e Ampliada, abreviada como C.A.A.). Esta última se trata de outras formas de comunicação que não sejam a oral, como língua de sinais, símbolos, expressões faciais etc. Já a primeira, estudada neste trabalho, pode ser amplamente discutida de duas formas: a comunicação para incluir pessoas com deficiência ou a comunicação feita por pessoas com deficiência, que já é inclusiva aos próprios.

Também é necessário não confundir com inclusão digital, que se trata de facilitar a utilização dos meios tecnológicos para as pessoas (sejam elas com deficiência ou não). Ao se pesquisar sobre a comunicação inclusiva em trabalhos acadêmicos, encontra-se o maior número de trabalhos sobre inclusão digital e C.A.A., por esse motivo existe a necessidade de diferenciar esses termos logo no início do texto. Também explica o motivo da bibliografia não ser extensa sobre a comunicação feita por pessoas com deficiência e para pessoas com deficiência, com representatividade e inclusão, que é a base da própria comunicação inclusiva – na verdade, a bibliografia de comunicação inclusiva é tão escassa que só faz com que este trabalho seja ainda mais necessário. Vão, a seguir, algumas das definições.

Para Francisco e Neves (2010), falar de inclusão na era da comunicação digital é falar de sites que tenham condições de acesso e usabilidade para todos. Isso quer dizer que devem considerar as limitações de mobilidade, cognitivas ou sensoriais. É necessário mais do que uma descrição de imagens (para pessoas com deficiência visual) ou legendas em vídeos (para pessoas com deficiência auditiva). Todas as informações transmitidas devem ser acessíveis ao público.

“É fundamental que os meios de comunicação saibam ‘com quem’ vão se comunicar, para então definir ‘como’ irá formatar sua programação.” (PORTELA, 2016, p. 6). Se caso um programa for analisado por alguém com deficiência auditiva e legendado por ele, será muito mais fácil de outro igual entender, do que legendado na língua materna de um ouvinte (o português tradicional).

Fazer o produto midiático com o intuito de ser inclusivo é uma das formas de comunicação inclusiva. A outra forma seria, portanto, deixar que a própria pessoa com deficiência faça e produza para, enfim, ser uma forma de inclusão e de que o produto em si já seja inclusivo. É o caso dos *headcanons* estudados no trabalho.

São conceitos trazidos pelos próprios autistas, que se enxergam em determinados personagens e se sentem representados através deles. Assim, colocam em suas redes

sociais (especialmente os *tumblr*s aqui demonstrados) suas teorias realizadas. Dessa forma, fazem o uso de textos, imagens, vídeos, GIFs, entre outros que estão em sua disposição. Perpassam *fandoms* diversos e sublinham conceitos distintos para se incluírem.

O *fandom* é um espaço em que o fã pode realizar edições e modificações no que foi feito canonicamente. A inclusão pode não ter sido demonstrada de forma oficial, mas através de traços deixados pelo autor é possível haver uma representação com os chamados *headcanons* – no entanto, são somente teorias de *fandom*. Mesmo assim, essa forma de representação que só existe dentro dos *fandoms* conta como inclusão e abre espaço para desenvolver outras formas de representação midiática através de personagens.

Se sentir incluído e representado é uma necessidade humana, seja em qualquer âmbito. O ser humano é um ser social que quer se encaixar em algum lugar. A comunicação traz essa possibilidade, desde que seja dinamizada e transformada para assumir uma dimensão inclusiva, que mostre os diversos lados que a sociedade expõe e vive. No *fandom*, a comunicação inclusiva acontece com uma abrangência.

4.1.4 “Elementar, meu caro Watson”: o que são personagens e personas?

Existem várias teorias para personas, que podem variar entre o meio do teatro, da comunicação e da psicologia. De acordo com Labra (2005), antigamente, no teatro, a persona era como uma máscara que podia separar o ator no palco da personagem que estava representando. O artista pode expressar sua opinião, seus desejos e ideias através da persona e não do personagem. Com o personagem, existem ideias próprias e únicas criadas e manipuladas no papel.

O personagem é construído pelo ator, diretor, escritor, roteirista. Zikan pergunta qual a diferença “entre personagens de um drama e a pessoa que somos e com as quais convivemos?” (2005, p. 13), isso porque personagens são baseados em estruturas de pessoas reais, mas não necessariamente significa que seja uma pessoa real. Alguém pode se sentir representado por um personagem, e este é o intuito de escrever um personagem realístico, mas não significa que o personagem em si seja uma única pessoa. Ele pode ser todos ao mesmo tempo.

Já a persona pode significar nossa outra personalidade, vinda em momentos em que procuramos aceitação em convívio social e harmonioso. “Persona é um artifício

psicológico e social adotado com um propósito” (ZIKAN, 2005, p. 19). Pode ter diversas manifestações, flexibilidades e pode advir de um personagem. A persona, de acordo com Krüger e Fonseca (2016), faz com que seja possível compreender as diferentes formas de agir de um indivíduo.

Para um personagem ser uma persona de alguém, o indivíduo necessita aceitá-lo como parte de si, parecido consigo, pegar seus trejeitos e suas formas de agir, colocá-los em seu cotidiano e adaptá-los em seu dia a dia. Não é somente dizer “acho que esse personagem se parece comigo”, é aceitar que o tal personagem pode ter traços de sua personalidade e trazê-lo para si como mais do que um amigo próximo, um confidente, uma personalidade alternativa.

Berbereia (2020) também afirma que, nas artes cênicas, a persona nada mais era do que o papel do ator em uma performance, ou seja, a máscara que ele utilizava para transformá-lo no intérprete. Já na psicologia, associa-se com o comportamento da pessoa, que está relacionada com o mundo que ela convive. O último campo em que a autora trabalha a persona é o marketing, como um usuário fictício que ajuda a elaborar projetos para um público específico, que seria o público-alvo.

A persona, neste trabalho, é um misto entre as projeções de construção da imagem de um indivíduo, como diz a psicologia, e a máscara que ela utiliza, como diz o teatro. Ao se identificar com um personagem de uma forma mais profunda, ele pode virar uma persona para o sujeito, que gostaria de ser como esse personagem, de vestir uma máscara como ele. Torna-se, portanto, uma persona.

Nem todas as sensações de representação por um ícone fazem com que ele se torne uma persona. Somente os mais profundos, com raízes de projeção, trazem essa necessidade de desenvolver uma estrutura maior de relação entre a representação e o representado. De acordo com Berbereia (2020, p. 56), a “comunicação cotidiana é dramatizada e construída, através de elemento que possibilitam ao público uma leitura da imagem que desejamos transmitir ou emitir”, e isso pode se dar através de uma escolha de uma persona que a pessoa se identifica, uma máscara que o indivíduo gostaria de vestir.

4.2 O QUE É A REPPEMS

O presente trabalho trouxe um embasamento teórico para a produção de uma proposta que traz o debate entre *headcanons* e representação. A proposta REPPEMS (Representação de Personagens e Personagens em Minorias Sociais) julga a diferença entre

realizar uma teoria e se sentir representado em algum âmbito, através de alguma cena, ação ou traço de um personagem.

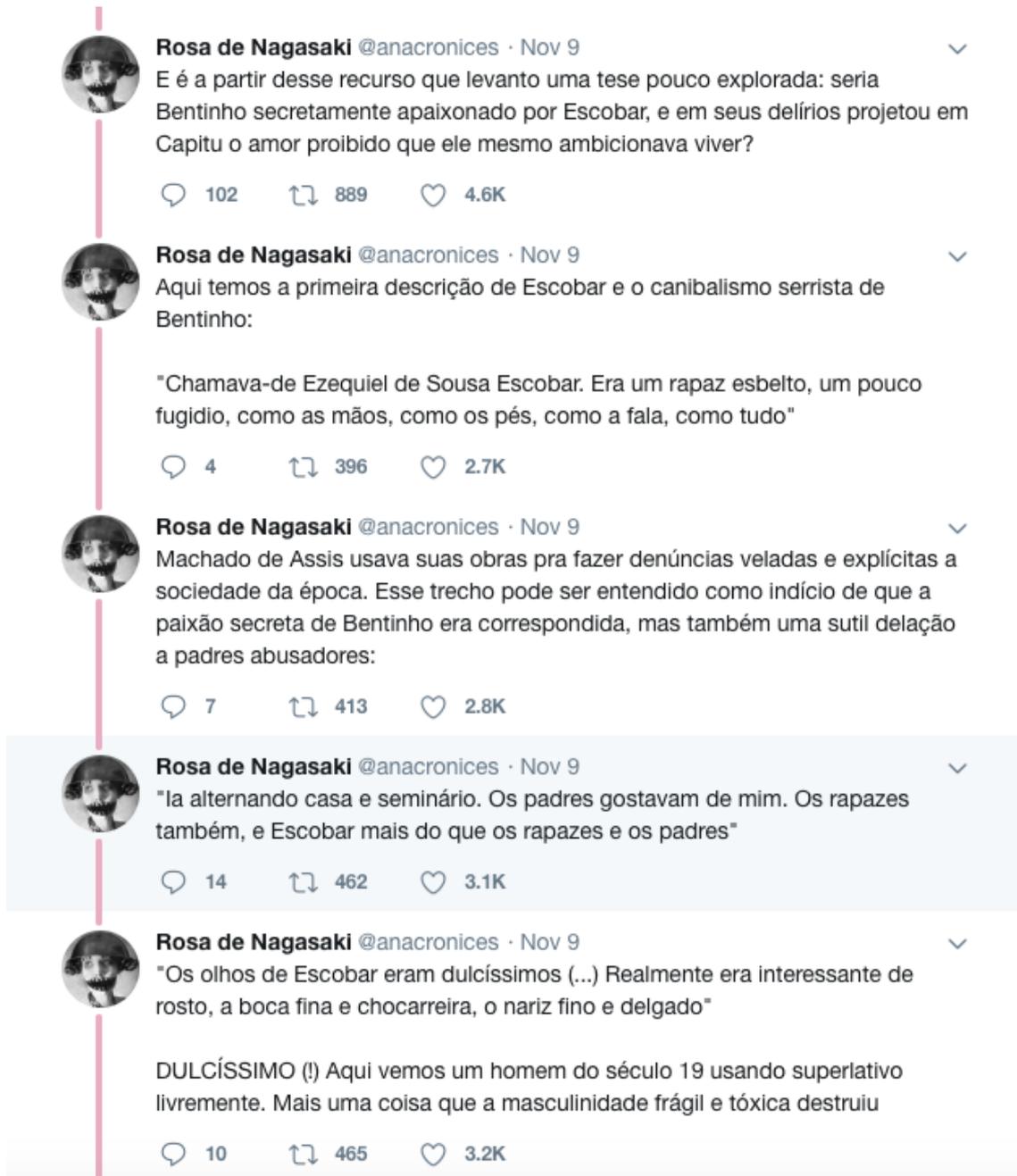
4.2.1 “Vida longa e próspera”: *headcanons* autistas ou Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais?

Ao longo deste trabalho, poucas foram as vezes em que a definição de *headcanon* foi debatida. Isso porque, depois de entender o que significavam os *headcanons*, o mais importante era compreender o foco de estudo da presente tese: os *headcanons* autistas, de representação de personagens autistas na internet. Agora, será necessário voltar alguns passos e compreender como são feitos os *headcanons* em geral, em todos os *fandoms* e de todas as formas.

Como já foi debatido anteriormente, *headcanon* é, em sua tradução literal, o “canon que está na cabeça do fã”. Ou seja, uma teoria que não é realmente canônica, mas que por algum motivo aquele fã acha pertinente o suficiente para acreditar que seja verídico. Isso não se aplica somente ao personagem da narrativa, como também à narrativa em si, em seu ambiente e espaços, objetos que circundam, palavras, sons; enfim, tudo que envolve o meio dentro do *fandom*. Isso quer dizer, portanto, que o *headcanon* pode ser algo muito simples ou então algo muito grande e complexo.

O fã pode fazer um *headcanon* detalhado de que, na verdade, Capitu não traiu Bentinho (no livro tão discutido e debatido de Machado de Assis, *Dom Casmurro*). Na verdade, em seu *headcanon*, Bentinho que era apaixonado por seu melhor amigo Escobar e não conseguia parar de pensar na ideia de que ele nunca teria este amor correspondido. Este *headcanon* complexo, tirado de um usuário no *Twitter*, trata de *ships* (relacionamentos) e nada mais é do que uma teoria que muda o percurso da história do livro *Dom Casmurro*.

Figura 51 – *Headcanon* sobre Bentinho e Escobar



O *print* foi retirado do Google, de uma sequência de *Tweets* de uma conta chamada @anacronices.

É possível, entretanto, realizar *headcanons* muito mais simples e com pouca significância real na narrativa. Ao exemplo de *headcanons* que contam coisas comuns que os personagens fazem durante o dia a dia, como super-heróis realizando tarefas diárias ou o personagem de um livro de ficção em um dilema real da vida. Um exemplo deste tipo de *headcanon* é o dito abaixo no *tumblr*:

Figura 52 – *Headcanon* sobre Peter Parker



O *print* foi retirado do Google, de um post do *Tumblr* de uma conta chamada @marvelasmemes. A tradução literal do texto diz: “Ok então todo mundo faz *headcanon* do Peter como sendo um garoto estereótipo da geração z, mas a gente honestamente não REALMENTE pensa sobre isso o suficiente. Tipo, Peter Parker é definitivamente fã de B99 e porque é filmado em Nova York, eles provavelmente falam sobre os Vingadores de vez em quando, certo? Ok, então imagine que a May e o Peter estão assistindo um novo episódio e eles estão falando sobre os seus Vingadores preferidos e então Jake fala “uh, Homem Aranha, é claro?? Ele é o mais legal, como isso ainda é uma discussão???” E então Peter tem que explicar para May o porquê de ele estar chorando no sofá agora porque gente eles SABEM o NOME dele” (tradução livre feita pela autora).

É possível compreender como o universo de *headcanons* é extremamente amplo. Os dois exemplos aqui em cima demonstrados são pequenos pedaços de uma gama extensa de criação que o fim se dá somente na criatividade de cada fã. Isso sem contar os minúsculos *headcanons*, feitos somente para dizer que algum personagem específico fez

uma tatuagem em forma de coração na cintura quando era adolescente, ou então os *headcanons* de locais, como o que afirma que a sala comunal da Corvinal (*Ravenclaw*), em Hogwarts, tem também livros trouxas (não mágicos) que os alunos que não são bruxos trazem para os alunos bruxos conhecerem.

Somente com esses exemplos aqui demonstrados, é possível perceber o quanto grande é o *hall* de possibilidades de um *headcanon*. Fazer uma teoria, ter uma crença ou até mesmo dar ideias de um diálogo pequeno que nunca realmente aconteceu, mas poderia ter acontecido, entre um ou mais personagens, é somente uma das pequenas possibilidades de um *headcanon*. Ainda é possível misturar mundos: fazer com que os cantores e dançarinos da banda de k-pop BTS participem de Hogwarts, ou então tirar o Luke Skywalker de uma galáxia muito distante e levá-lo para desvendar mistérios com Sherlock Holmes na Terra. Fazer esses *headcanons* com pequenas postagens pode estimular o desenvolvimento de grandes *fanfics*, a criação de criativas *fanarts* ou ainda a edição de interessantes fanvídeos.

No trabalho aqui apresentado, não foram estudados quaisquer tipos de *headcanons*. O principal foco foram os *headcanons* de representação, ou seja, aqueles em que o indivíduo se sente representado através da descrição de um personagem e, ao se ver nele, publica sua teoria de que o personagem é de um jeito diferente do que ele previamente foi apresentado em seu meio canônico. Um bom exemplo disso foi toda a lista de personagens autistas explorados durante o decorrer do capítulo empírico, no entanto não é somente com a representação de neurodiversos que é possível perceber este tipo de *headcanon* representativo.

Figura 53 – *Headcanon* de representação de BTS



O *print* foi retirado do *Twitter* de uma conta chamada @SangledHere. A postagem se lê “Esse é um *headcanon* LGBT para pessoas reais?”, com a imagem logo abaixo com o *headcanon* da sexualidade e pronome de cada integrante da banda de k-pop BTS.

Apesar de muito frequentemente criticado, os *headcanons* com as chamadas “pessoas reais” (como o dito no *Tweet* acima) – ou seja, com famosos e integrantes de bandas – também existem como forma de representação. Apesar de quase nunca confirmados e frequentemente negados, os *headcanons* de representação em famosos são tão frequentes quanto as *fanfics* criadas também nessa área. Esse tipo de *headcanon* (realizado em famosos) gera muita guerra dentro do próprio *fandom*, em que as fãs se atacam para ou defender o *headcanon* e *ship* criado, ou atacam para defender o que é dito de forma *canon*.

Os *headcanons* de representação aparecem, portanto, não somente em personagens de ficção, como também em integrantes de banda, em espaços criados no meio de uma narrativa ficcional, de qualquer forma que a pessoa consiga se sentir representada. Veja abaixo um exemplo de representação feito através de um espaço de uma narrativa:

Figura 54 – *Headcanon* de representação no espaço da narrativa



howlingguardian

Wait, so in Gryffindor Tower, if a boy tries to go up the girl's staircase, it turns into a slide, right? What if one day a kid sets foot on it, but it remains stairs, all the way to the top, and at the top the kid whispers "I knew I was a real girl"



willow-wanderings

***slamming fist on the table* MORE TRANS POSITIVE HEADCANONS (TRANS POSITIVE CANON WOULD BE FUCKING GREAT TOO WHILE WE'RE AT IT)**

O *print* foi retirado do Google, de um post do *Tumblr* de uma conta chamada @howlingguardian e outra chamada @willow-wanderings. A tradução literal do texto diz: "Espera, então na Torre da Grifinória, se um garoto tenta subir a escada do dormitório das garotas, esta se transforma em um escorregador, certo? E se um dia um garoto começar a subir, mas continua uma escada até o topo, e lá no topo o garoto sussurra

‘eu sabia que eu era uma garota de verdade’” / “*batendo com o punho na mesa* MAIS *HEADCANONS* POSITIVOS DE TRANS (ENQUANTO ESTAMOS NISSO, CANONS POSITIVOS DE TRANS TAMBÉM SERIAM ÓTIMOS)” (tradução livre feita pela autora).

O exemplo citado acima provém do espaço da narrativa de *Harry Potter*. Não se trata de nenhum personagem, o indivíduo que realizou o *headcanon* não se vê representado em nenhum personagem de forma específica, e sim, no espaço em que a história se passa. É uma forma válida de *headcanon* de representação, e também é um tipo de representação LGBTQIA+, assim como foi o exemplo anterior, da banda BTS. Entretanto este é de um meio fictício, portanto a geração de polêmicas é muito menor do que quando é realizada com a do k-pop.

É claro que não é somente com a comunidade LGBTQIA+ que os *headcanons* de representação funcionam. A exemplo disso, tem-se todo o processo metodológico e empírico deste trabalho com os vários *headcanons* autistas. No entanto, também existem *headcanons* de raça, dos vários que são as minorias pouco representadas pelos autores, roteiristas e diretores.

Hermione Granger, uma das personagens principais de *Harry Potter* e interpretada por Emma Watson nos filmes, recebeu um *headcanon* de ser negra durante as histórias. Este caso já foi debatido anteriormente neste trabalho, no entanto vale a pena lembrar que este *headcanon* foi tão abertamente aceito pelos fãs que após virar *fanon*, também virou *canon*. Hermione Granger, a personagem no teatro de *A Criança Amaldiçoada*, é interpretada pela atriz Yanna McIntosh, negra.

Figura 55 – *Headcanon* Hermione Granger negra: atriz



A foto foi retirada do Google, mostra a atriz Yanna McIntosh posando para seu papel de Hermione Granger.

Os *headcanons* de representação mais debatidos nesta tese são os de neurodiversidade, dentro do meio do autismo. Nestes *headcanons* específicos, geralmente feitos pelos próprios autistas, o indivíduo vê traços de autismo no personagem e se sente representado através de um modo de falar, de agir, de se portar diante de situações e pessoas. Estes *headcanons*, assim como todos os outros, não necessariamente precisam ser feitos por um autista, mas na maioria das vezes os blogs em que as postagens são feitas de forma diária são movimentados por pessoas que estão no espectro.

Não somente abrangendo o meio do autismo, como todas as outras áreas da neurodivergência, o *headcanon* de representação também traz postagens que mostram o personagem sendo portador de TDAH, bipolaridade, depressão, ansiedade crônica, dissociação, entre outros.

Portanto, é possível concluir que os *headcanons* de representação estão nas minorias sociais, em todas elas. Mas quem são essas ditas minorias sociais? Geralmente relacionado ao que está em menor quantidade ou menor representatividade, tudo que está em minoria é o que não convém para quem está na maioria. Atualmente, são exemplos de minorias sociais: negros, indígenas, imigrantes, mulheres, LGBTQIA+, idosos, moradores de favelas e em situação de rua e, enfim, as pessoas portadoras de deficiência. Dizer que as minorias sociais são aquelas que estão em menor quantidade na sociedade pode soar como um absurdo (sim, a maioria não são indígenas, a maioria não mora em rua etc.), pois ao olhar o grupo como um todo, são mais fortes do que a maioria e, ainda assim, não são bem representados midiaticamente. Até mesmo se for analisado somente as mulheres, de acordo com a pesquisa do IBGE (2019), no Brasil, 51,8% da população são do sexo feminino. Não deveriam – porém, ainda assim são – ser tratadas como pouca representação. Deveriam existir mais representações, mas como não existem, são feitos os *headcanons* de representação.

Os *headcanons* de representação são realizados pelos fãs porque não existe representação canônica o suficiente feita nos meios midiáticos. Por não se sentir suficientemente bem representado, o indivíduo procura suas saídas através de teorias e crenças que possam suprir suas necessidades individuais e coletivas.

Agora, já foi visto ainda neste item que falar de *headcanons* é falar de algo muito, mas muito abrangente. É intenso o número de *headcanons* que podem ser feitos em um

único *fandom*, com um único personagem, em uma única cena. Talvez então, ao visualizar dessa forma, falar de um *headcanon* de representação também seja muito amplo para uma ação bastante específica que é realizada por um grupo de minorias sociais.

Durante todo o decorrer da tese, foi utilizado o termo *headcanon* autista para as teorias feitas pelos autistas para os personagens nos quais eles se enxergavam em traços e trejeitos. Isso se aplica a todos os âmbitos, não somente no autismo: o indivíduo, ao se sentir representado, realiza sua teoria de representação. Se visualiza no espaço, no momento, no tempo e no personagem. Ele vai além de um *headcanon* comum, de simplesmente achar que algo acontece ou imaginar uma cena: ele crê que algo é real porque ele se vê naquela situação, naquele personagem, que passa a ser quase como uma persona para ele.

Por isso, surge a necessidade da existência da Teoria de Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais (REPPEMS). O que o fã faz, ao se identificar naquele personagem, é mais do que somente um *headcanon* qualquer. Foi compreendido, aqui, que o *headcanon* é tão amplo que pode passar a ser um somente “eu acho que este personagem tem a unha do pé encravada”. Os *headcanons* de representação são muito maiores e mais amplos, portanto, deixam de ser somente *headcanons* e passam a ser essa teoria própria, que dá vida e representatividade não somente a um fã, mas ao grupo inteiro do *fandom*, ao ser postado em uma rede social.

O fã, ao integrar na REPPEMS e visualizar traços de autismo em um personagem, por exemplo, pode fazer uma postagem dizendo que aquele personagem é autista. Ao fazer isso, ele não somente está se incluindo e se sentindo representado, como também está fazendo com que todos os seus seguidores que curtirem, compartilharem e reblogarem a postagem sejam inseridos na mesma narrativa de representatividade que aquela postagem contém.

A escolha de colocar tanto a palavra “personagem” quanto a palavra “persona” na teoria se dá porque, dependendo do nível de identificação do fã com o personagem, este passa a ser como uma persona para ele. Alguns personagens somente são personagens e não passam dessa linha, tem sua própria fala e ações, são somente ferramentas para a representação do fã. Outros personagens, entretanto, cruzam a fronteira e passam a ter a voz do próprio fã a partir do momento em que o indivíduo passa a querer ser mais como o personagem, ter seus jeitos, suas manias. O personagem e a pessoa se tornam um só porque o personagem não é somente uma forma de representação, é também uma inspiração, uma identidade do fã. Passa a ser como uma máscara, como uma persona.

Portanto, as representações, nestes casos, podem ser feitas através de personagens ou de personas.

A Proposta de Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais se aplica em todos os aqui anteriormente ditos e explicados como *headcanons* de representação. Isso significa que a proposta REPPEMS também pode se embasar no maior estudo desta tese, que são os personagens autistas, tomando como base não somente as postagens analisadas no capítulo de metodologia, nem também todas as postagens feitas no *Tumblr* criado pelo trabalho, mas todas as interações recebidas neste *Tumblr* durante as postagens. As concordâncias e anuências, os reblogs e likes durante as postagens, fazem com que seja possível analisar que a REPPEMS não seja somente para a satisfação individual de um fã, e sim, para o coletivo de um *fandom* em geral.

Este trabalho é um grande estudo da proposta REPPEMS autistas, com a criação de um *tumblr* baseado nestas postagens. O *tumblr*, totalmente em português e com interações em diversas línguas (português, inglês, espanhol), é o produto que comprova que uma rede social pode ser usada como base de divulgação e disseminação de ideias e teorias de representação de uma minoria social. A escolhida e apresentada neste estudo foi o autismo, mas poderia ter sido feita com qualquer outra minoria das citadas anteriormente.

CAPÍTULO 5 – PERSONAGENS AUTISTAS: OS MAPAS DE *FANARTS*

5.1 PRIMEIRO MAPA DOS PRINCIPAIS PERSONAGENS

Para uma melhor compreensão de quais são os personagens mais citados dentro do *headcanon* autista, foi feito um mapa com *fanarts* desses personagens. As *fanarts* foram feitas por encomendas pela artista Maria Fernanda (Hazelly) e devidamente pagas pelo serviço. O contrato para a Commission de *Fanart* se encontra no Anexo 1.

A proposta inicial era de, em conjunto com uma artista brasileira neurodiversa (com traços de déficit de atenção e ansiedade), somente realizar *fanarts* dos principais personagens que são constantemente citados em todos os *tumblrs* dentro do movimento de *headcanons*. Essa ideia logo foi substituída por uma mais complexa: selecionar uma gama de personagens recorrentes e organizá-los em um mapa mental que unisse de forma bem distribuída tanto seus nomes e a mídia em que apareceram, quanto um desenho que os representasse (não precisava ser necessariamente seus rostos).

A artista Maria Fernanda (também conhecida nas redes sociais como Hazelly) foi escolhida tanto por ser brasileira, quanto por seu estilo de trabalho ser com uma frequência de *fanarts* de vários gêneros. Após algumas reuniões, foi possível selecionar os personagens e também organizar como será feito o processo do mapa, que não seria em uma organização de um “mapa mental”, e sim, como um mapa físico; em que cada grupo de personagens passaria por um local físico.

Foi feita uma divisão de sete grupos midiáticos, e dentro deles, uma subdivisão de cinco personagens em cada grupo. Esses grupos seriam continentes nos mapas, ou ilhas que interligavam os continentes, ou até mesmo monstros de água no meio do oceano. Foram necessárias três reuniões *online* (durante o período da pandemia da Covid-19 de 2020 e 2021) para estabelecer exatamente como seriam feitas as localidades nos mapas e quais seriam as representações, em forma de desenho, para cada personagem.

A primeira divisão é a de livros, que será representada por uma ilha no canto direito do desenho. Essa ilha, grande o suficiente para ser um pequeno continente, está no canto mais separado por ser a inspiração de todos os meios midiáticos do mapa, e terá a representação de cinco personagens; são eles: Sherlock Holmes (dos livros de *Sherlock Holmes*, do Sir Arthur Conan Doyle) e Hercule Poirot (escrito por Agatha Christie), ambos representados em imagens como duas casinhas pequenas e aumentadas por uma

lupa de detetive, e cada casa com representantes dos personagens (a de Sherlock com o chapéu e cachimbo e a de Poirot com seu famoso bigode). Também aparece a personagem Alice (do livro *Alice no País das Maravilhas*, escrito por Lewis Carroll), que será representada por várias casas em forma de cogumelo e em cima de um deles terá a famosa lagarta; o personagem Bill Denbrough (do livro *It: A Coisa*, escrito por Stephen King), representado por um balão vermelho e um esgoto com barquinho, e, por fim, a personagem Violet Baudelaire (da série de livros *Desventuras em Série*, escritos por Lemony Snicket), representada com sua casa toda queimada e destruída, assim como no livro.

A segunda divisão, de desenhos, trata-se de um outro continente logo acima do de livros, no canto superior direito. São cinco personagens que aparecem no meio midiático de desenhos (tanto em filmes quanto em séries animadas) e são estes: a Rapunzel (do filme e série animada *Enrolados*) e a Elsa (do filme *Frozen*), ambas representadas em uma montanha com gelo, mas a Rapunzel mais especificamente em uma torre alta na montanha. Soluço (do filme e série animada *Como Treinar o Seu Dragão*), representado com um grande dragão voando no entorno da montanha, e os dois últimos personagens: Lilo Pelekai (do filme e série animada *Lilo e Stitch*) e Bob Esponja (do filme e série animada *Bob Esponja Calça Quadrada*), que serão representados perto do mar, com ondas altas e coqueiros, a casa de abacaxi do Bob Esponja e o ukulele de Lilo.

Logo à esquerda do continente dos desenhos, como uma ilha um pouco menor, é possível ver a divisão dos animes, que são desenhos animados japoneses (com um estilo completamente diferente dos desenhos). O meio dos animes também engloba os mangás japoneses. É uma ilha cheia de nuvens e nevoeiro e lá estão divididos cinco personagens: tanto L Lawliet (do anime e mangá *Death Note*) quanto Goku (do anime e mangá *Dragon Ball*) estão representados como seres que voam entre as nuvens. Já Ash Ketchum (do anime, filme e games de *Pokémon*) está representado por um grande Pokémon nadando nos mares ao redor (um Lapras) e na parte de terra da ilha é possível ver um lago de gelo, que representa o personagem Yuri Plisetsky (do anime *Yuri!!! On Ice*) e uma máquina de escrever, que representa a personagem Violet Evergarden (do anime *Violet Evergarden*).

Ao lado da pequena ilha de animes, aparece um grande continente de filmes, imponente e que encosta no canto esquerdo da folha. É um continente cheio de árvores e de florestas, e contém cinco personagens, entre eles: Forrest Gump (do filme *Forrest Gump*), representado com seu barco de pesca de camarão, o *Bubba Gump*, Newt Scamander (do filme *Animais Fantásticos*) e Luna Lovegood (do filme *Harry Potter*),

representados ambos como o castelo de Hogwarts e um animal voando em volta, Kylo Ren (do filme *Star Wars*), representado com sua nave espacial do mal, e Neo (do filme *Matrix*), que é representado como uma “falha na Matrix”: alguns números verdes no meio das árvores no continente.

Embaixo do continente de filmes, ainda no canto esquerdo e unidos por uma grande ponte, aparece outro continente: o das séries, que é voltado para terra e montanhas. Nele, contém cinco personagens, entre eles: Castiel (da série *Supernatural*), que será representado por um símbolo no chão (símbolo na série de invocar anjos), Spock (da série *Star Trek*), que é representado com a nave Enterprise, The Doctor (da série *Doctor Who*), representado pela Tardis. A personagem Phoebe (da série *Friends*) é representada por um gato fedido (referência à música *Smelly cat* que ela canta na série), e por fim, o personagem Sheldon Cooper (da série *The Big Bang Theory*) é representado por várias bandeiras, uma referência ao programa que o personagem fazia no *Youtube*, na série, chamado *Fun with flags* (tradução livre: “se divertindo com bandeiras”).

Entre os grandes continentes de filmes e séries, unidos por duas pontes, coloca-se a ilha dos HQs, as histórias em quadrinhos, que inspiram tanto filmes quanto séries a serem produzidos. É uma ilha predominantemente verde, com cinco personagens: Groot (da HQ e filme *Guardiões da Galáxia*) é representado como uma árvore com rosto; Matthew Murdock (da HQ e série *Daredevil*) e Wade Wilson (da HQ e filme *Deadpool*) têm suas máscaras boiando em um grande rio que passa pela ilha. Já Peter Parker (da HQ, filme e desenho do *Homem-Aranha*) é representado por uma aranha, e por fim, Bruce Banner (da HQ e filme *O Incrível Hulk*) é representado por um laboratório de química com o Hulk.

Por fim, na base de baixo da folha, entre o continente de séries e o de livros, que está no canto, encontra-se um monstro em forma de polvo (o conhecido Kraken), que é a representação do meio midiático dos games. Em cada um de seus tentáculos que passam para fora da água, encontra-se um dos cinco personagens: Papyrus (do game *Undertale*) que é representado com alguns ossos, Aloy (do game *Horizon Zero Dawn*), representada por um arco e flecha, Lara Croft (do game e filme *Tomb Raider*), representada por uma arma, Max Caulfield (do game *Life is Strange*), representada por uma câmera fotográfica, e por fim, Connor/RK800 (do game *Detroit: Become Human*), representado por um círculo de led azul na cabeça do polvo.

Com essas minúcias estabelecidas, o seguinte rascunho do mapa foi criado e finalizado no dia 25 de fevereiro de 2021.

Figura 56 – Rascunho do mapa cartográfico de *fanarts*



O desenho do mapa foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, porém o rascunho em si foi feito pela própria artista, com autorização para colocar na tese.

Reuniões foram feitas durante o decorrer dos meses e algumas modificações foram realizadas, com o intuito de manter o mapa com mais veracidade e aparência de mapa, mas sem tirar o propósito principal: de demonstrar os personagens principais citados dentro do movimento de *headcanons*. A artista Maria Fernanda mandou todos os processos de trabalho, enquanto estavam sendo feitos rascunhos e primeiros testes, para que todos os passos fossem aprovados e discutidos em conjunto.

5.1.1 O 1º mapa de *fanarts*

Exatamente no dia 10 de maio de 2021, o mapa de *fanarts* foi finalizado e, com isso, foram enviadas suas partes separadas e o mapa todo em conjunto. Dessa forma, é possível ver as imagens abaixo:

Figura 57 – Ilha dos livros



O desenho da ilha dos livros foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

A ilha dos livros foi a primeira a ser finalizada, com uma atenção maior aos detalhes da referência à personagem Violet Baudelaire: sua mansão. Todos os itens foram feitos especificamente com referências aos seus personagens, como por exemplo o sorriso do palhaço Pennywise dentro do esgoto, que referencia o livro *It: a coisa*, do personagem Bill Denbrough.

Figura 58 – Ilha dos desenhos



O desenho da ilha dos desenhos foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

A ilha dos desenhos foi a segunda a ficar pronta, e o dragão Banguela, que representa o personagem Solução, do filme *Como Treinar o seu Dragão*, foi o primeiro a ser desenhado. Algumas modificações foram feitas durante o processo de desenho, como por exemplo o ukulele (pequeno violão de quatro cordas) perto das palmeiras, que representa a Lilo do filme *Lilo & Stitch*. Anteriormente, seria representado com os dois personagens surfando na maior onda perto da ilha, mas foi modificado com uma reunião entre a autora e a artista, pois o desenho ficaria pequeno demais.

Figura 59 – Ilha dos animes



O desenho da ilha dos animes foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

A ilha dos animes, uma das menores do mapa, ficou pronta em pedaços. Teve primeiramente as esferas do dragão feitas (do anime *Dragon Ball*) e, logo depois, o Pokémon Lapras desenhado nadando no mar ao lado. Outros itens do mapa foram feitos para, posteriormente, essa ilha ser finalizada.

Figura 60 – Continente dos filmes



O desenho do continente dos filmes foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

O continente dos filmes foi o penúltimo a ser desenhado, pois é um dos que mais requer detalhes. Tanto o castelo de Hogwarts, quanto o Hipogrifo voando em cima (ambos representam, respectivamente, a personagem Luna Lovegood e o personagem Newt Scamander) foram os últimos a serem feitos, logo depois da nave espacial do *Star Wars* (do personagem Kylo Ren, ou Ben Solo). O navio de pesca de camarão do filme *Forrest Gump* também teve muitos detalhes a serem feitos. Pode-se notar que este continente tem duas pontes: a de baixo liga para o continente das séries e a da lateral direita liga para a ilha das HQs.

Figura 61 – Continente das séries

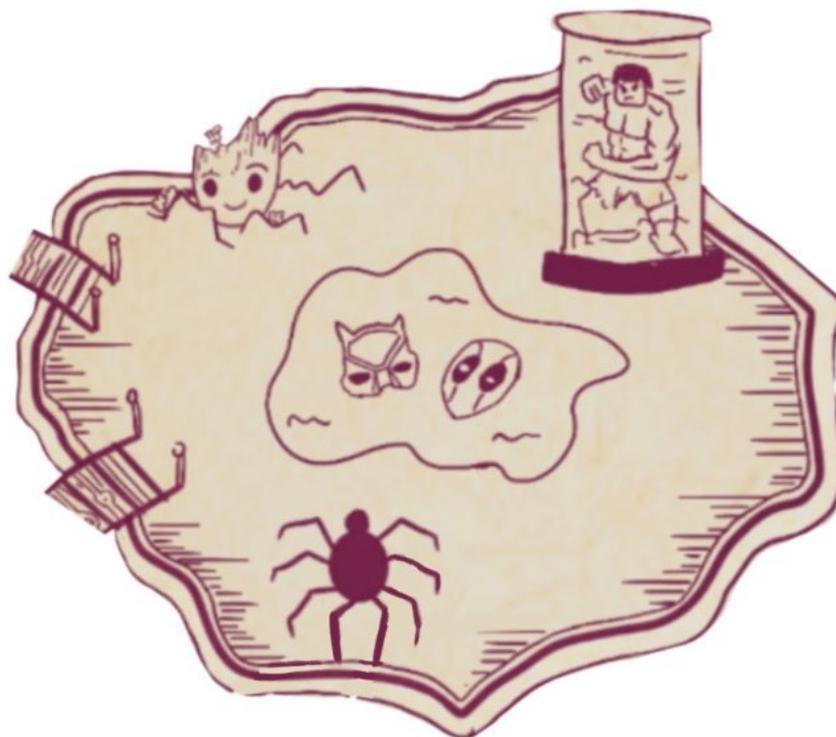


O desenho do continente das séries foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

O continente das séries foi feito em pedaços. O primeiro item a ser realizado foi a Tardis, da série *Doctor Who*, e logo depois a nave Enterprise, da série *Star Trek*. A representação da personagem Phoebe, da série *Friends*, foi deixada por último, pois a ideia inicial era que o sofá desse espaço para representar tanto Phoebe (com o gato e o violão) quanto o personagem Sheldon, da série *The Big Bang Theory* (com ele sentado em “seu lugar” específico, como é tão falado durante os episódios da série). No entanto, durante a mesma reunião em que houve a decisão da mudança do desenho da personagem Lilo na ilha dos desenhos, a mesma discussão aconteceu: a representação de Sheldon seria muito pequena, o desenho de um ser humano no meio de um mapa seria minúsculo. Portanto, ocorreu uma mudança: somente Phoebe foi representada no sofá e Sheldon passou a ser representado com bandeiras, como se pode ver no mapa, que faz referência ao seu programa do *Youtube* “Se divertindo com bandeiras” (do inglês, “*Fun with flags*”).

Por fim, é também possível ver duas pontes no continente: uma no topo (que faz ligação ao continente de filmes) e uma no canto superior direito (que faz ligação à ilha de HQs).

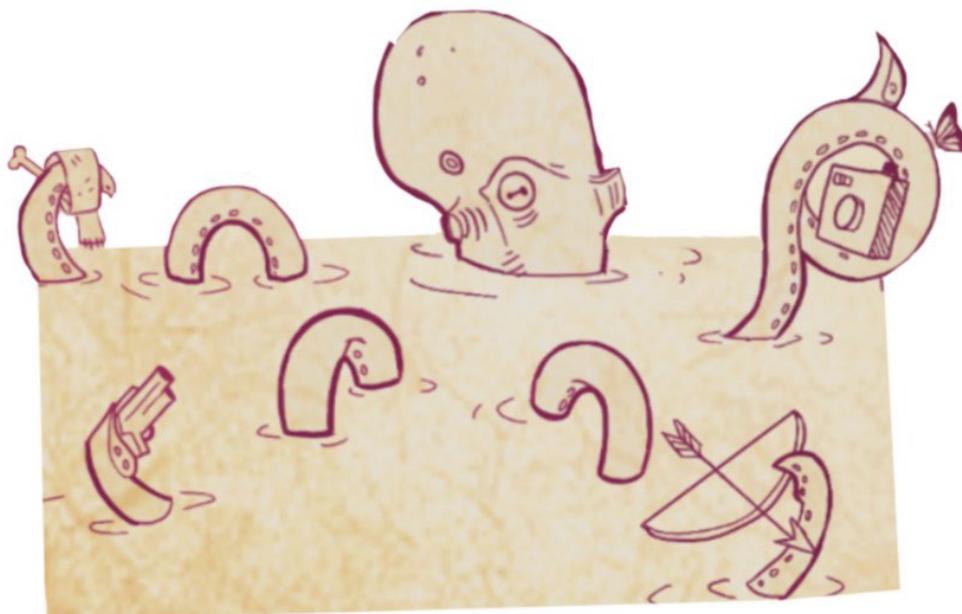
Figura 62 – Ilha das HQs



O desenho da ilha das HQs foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

Representando a menor ilha do mapa, a ilha das HQs é a mais clara e óbvia com relação aos ícones que demonstram seus personagens, mostra suas máscaras ou, em vezes, o personagem por inteiro (como é o caso de Hulk, que representa o personagem Bruce Banner). O diferencial dessa ilha está em suas duas pontes, que ligam diretamente ao continente de filmes e o de séries. Isso se dá porque os mundos das histórias em quadrinhos várias vezes influenciam diversas criações de séries e de filmes, tanto antigamente quanto ainda na atualidade. Seu tamanho (uma ilha pequena) não corresponde à realidade: é um mercado grande e influente.

Figura 63 – Monstro dos Games



O desenho do monstro dos games foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

O monstro dos games foi o último a ser criado, e também o último a ser discutido em reuniões de como poderia ser feito. Chegou a ser pensado que ele próprio poderia ser uma representação de um dos personagens, no entanto decidiu-se que ele deveria segurar, em seus tentáculos, várias representações. O único ícone que não está sendo segurado, e sim colocado no próprio monstro, é o círculo de led ao lado da cabeça do Kraken, que representa o personagem Conor (RK800), do game *Detroit Become Human*. O polvo gigante está no meio do mar, entre o continente das séries e a ilha dos livros.

Todos esses espaços foram feitos um de cada vez, mas em um único mapa, que estava tudo junto. Ou seja, não foi preciso juntá-los como partes separadas para colocá-los em um único local: eles já estavam prontos. O mapa, finalizado, ficou exatamente dessa forma:

Figura 64 – Mapa cartográfico de *fanarts* finalizado



O desenho final do mapa de *fanarts* foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

A preferência por realizar um mapa com representações dos personagens, e não ícones de perfil dos personagens (como *fanarts* próprias dos rostos de cada personagem, que seria mais claro de qual está sendo representado), se deu pelo fato de que é um trabalho totalmente novo, nunca foi feito antes.

Em outras palavras, já existem *fanarts* de personagens autistas, são feitas e trabalhadas constantemente, da mesma forma em que existem *fanfics* com o mesmo tema. É possível encontrar o rosto de Sherlock Holmes, com seu chapéu e sua lupa, com o símbolo da neurodiversidade logo atrás, ou encontrar a Luna Lovegood vivendo aventuras em Hogwarts em histórias completas que demonstram sua dificuldade como autista, em sites específicos de *fanfic*.

O que nunca foi feito, entretanto, é uma única arte que representasse vários desses personagens de uma só vez; não com fotos de perfil, e sim com itens que fazem sentido para ele. O mundo dos *fandoms* é constantemente representado como um mapa, um mundo à parte, e no caso do movimento de *headcanon* autista, é possível perceber claramente que todas as teorias perpassam diversos *fandoms* sem ligar para as fronteiras desse mapa. Como se os *fandoms* tivessem uma coisa em comum: podem até ser divididos

entre continentes, ilhas, estados e monstros de água, mas todos têm personagens autistas em seu meio que vão perpassar suas terras e ligá-los de uma forma única e singular.

Por isso, surgiu a possibilidade de também realizar uma proposta única. Ao invés de representar os *fandoms* em forma de países, seria possível representar o próprio movimento de *headcanon* autista em um mapa, um que unisse diversos *fandoms* e os colocasse em conexão constante. Dessa forma, a proposta foi elaborada e o trabalho final foi apresentado. A unicidade do mapa de *fanart* se deu com a possibilidade de criação e divulgação deste trabalho, em meios acadêmicos e também do próprio *tumblr* proposto nessa tese, o que será visto a seguir.

5.2 SEGUNDO MAPA, DO TUMBLR PERSONAGENS AUTISTAS

Como um mapa com o desenho de 100 personagens ficaria muito poluído (quase inviável, após discussão com a artista), foi decidido realizar um mapa com somente os personagens que obtiveram mais interação, ou seja, acima de 18 notas gerais. Para os personagens brasileiros, como não houve nenhum personagem que obtivesse essa quantidade, foram selecionados os dois com mais votos.

Assim, foi feita uma nova reunião com a artista Maria Fernanda para o debate de uma nova arte (o novo contrato está disponível no Anexo 6 deste trabalho). Desta vez com um *layout* mais moderno, já que o primeiro mapa foi feito em um estilo antigo, este novo mapa seria em um modelo de mapa novo. Os personagens selecionados foram os demonstrados no gráfico abaixo, com suas respectivas notas:

Gráfico 10 – Notas dos personagens escolhidos para o 2º mapa de *fanarts*

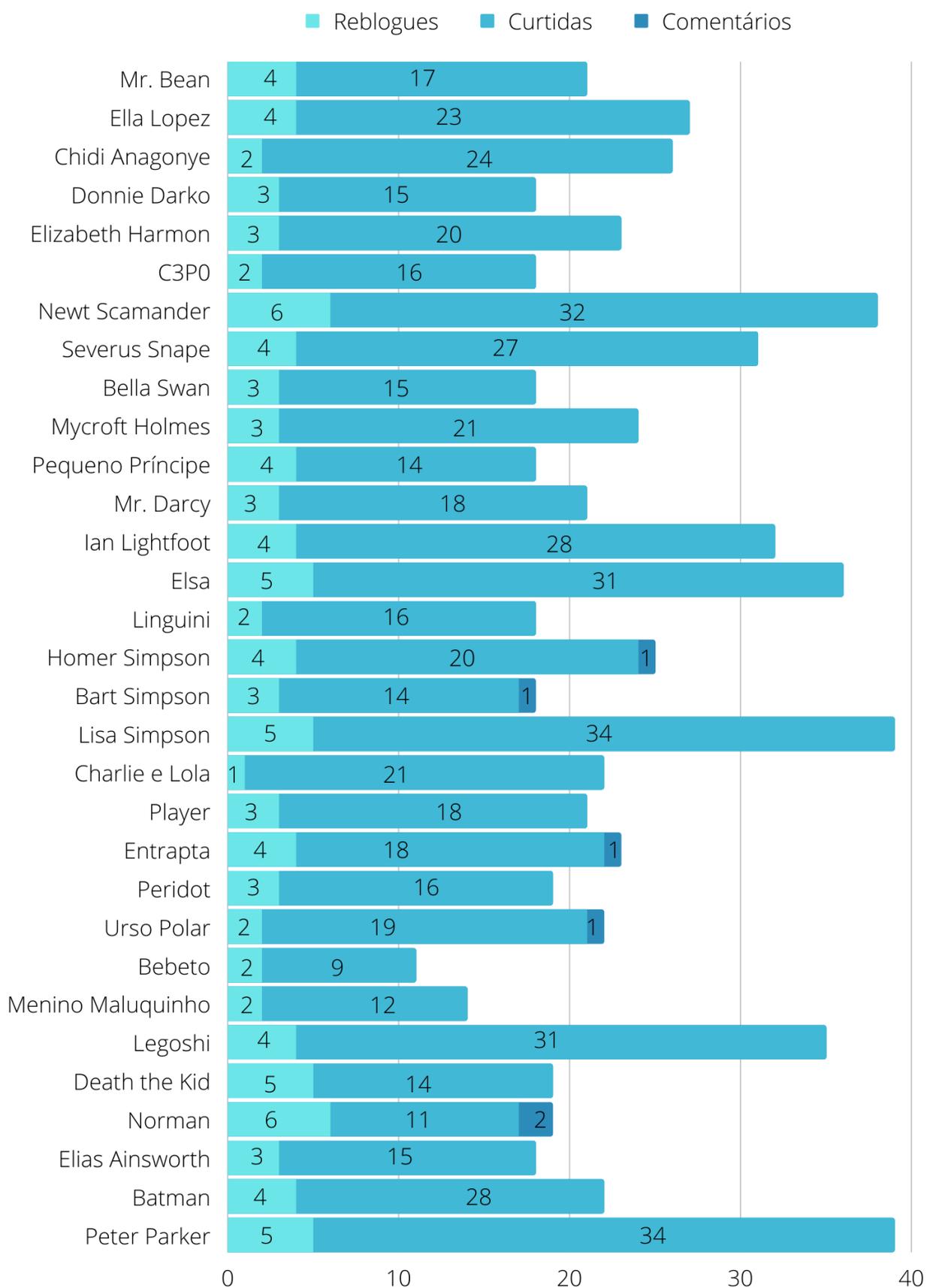


Gráfico montado pela autora com personagens publicados no *Tumblr* e escolhidos para o 2º mapa de *fanarts*.

A única mídia cujos personagens não foram selecionados foi o de *games*, mas estes serão representados de outra forma no mapa, como um todo. Somente esse total de 28 personagens selecionados (entre os 100 escolhidos pelo grupo focal) foram desenhados em forma de *fanart* no mapa.

O mapa foi realizado como um mapa moderno, ainda com as divisões de continentes como no mapa anterior, mas a diferença principal é a demarcação de cidades, representadas por pontinhos. Cada personagem é um pontinho, uma cidade em um dos continentes, que representa um meio midiático. Os 28 personagens que mais receberam notas foram desenhados com uma *fanart* que os representa, como se fossem uma grande cidade no mapa.

No total, são 8 continentes diferentes, entre eles: séries (com o total de 22 personagens/cidades, entre eles 5 desenhados em forma de *fanart*); filmes (17 cidades, 4 personagens selecionados para desenho); livros (3 cidades e todas estas serão representadas como *fanarts*); desenho (25 pontinhos em forma de cidade e 11 personagens selecionados, no entanto somente 9 serão desenhados, pois 3 deles são do mesmo programa de televisão, então serão representados com a mesma *fanart*); brasileiro (com 8 cidades e somente 2 artes); anime (17 personagens e 4 desenhados); HQ (um total de 6 personagens, mas 2 em forma de *fanart*) e, por fim, games (que são 2 personagens, mas nenhum em forma de *fanart*).

O continente dos *games*, por ter somente dois personagens e ambos do mundo do Pokémon, será desenhado em forma de uma pokébola, item redondo que se usa para capturar os pokémons nos jogos. Assim, terá uma forma de representação de ambos os personagens, apesar de nenhum dos dois terem atingido um número de notas acima de 18.

Os dois personagens do meio de HQs que foram desenhados são o Batman e o Peter Parker. No primeiro mapa, o Homem-Aranha já havia sido representado, portanto o desenho é parecido: uma aranha radioativa. Já Batman tem como desenho um holofote com seu símbolo de morcego. Outro país (desenhado com a silhueta do Brasil) com somente dois desenhos é o brasileiro, o Menino Maluquinho (com um menino com uma panela na cabeça) e Beбето (com uma estante de livros).

O próximo continente com a menor quantidade de *fanarts* desenhadas é o de livros, com Mycroft Holmes, representado com seu guarda-chuva que o personagem usa

de bengala, o Pequeno Príncipe, com a rosa plantada ao lado da raposa, e Mr. Darcy, com a escultura de seu buço. Com 4 personagens, segue a área dos animes, com o desenho de uma lua com a sombra de um lobo para representar Legoshi, o de uma caveira com longos dentes para simbolizar *Death the Kid*, uma flor para Norman e uma xícara de chá para Elias Ainsworth.

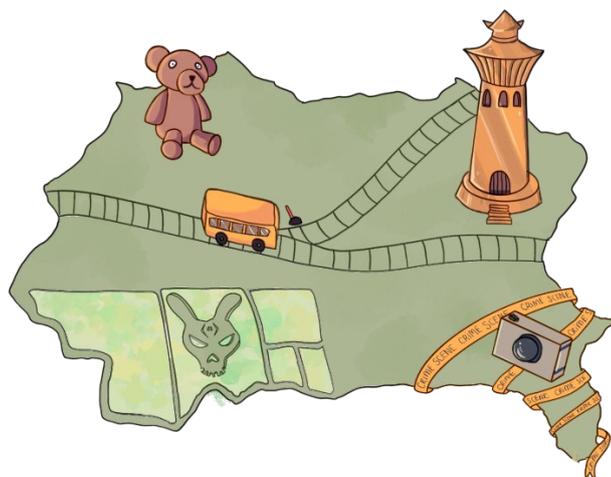
Os últimos três espaços que contém o maior número de *fanarts* são os de séries, filmes e desenhos. Em séries, é possível encontrar Mr. Bean, representado por seu ursinho, Ella Lopez, com uma câmera fotográfica e fitas da perícia de polícia, Chidi Anagonye, representado com seu dilema do trilho do bondinho, decidindo para qual lado vai, Donnie Darko, com sua máscara de caveira, e Elizabeth Harmon, com a peça da rainha do jogo de xadrez. Na área dos filmes, é possível ver uma espaçonave de *Star Wars*, como demonstrativo do C3P0, uma maçã, a mesma que aparece na capa do livro *Crepúsculo*, para condizer à Bella Swan, e o castelo de Hogwarts com um Hipogrifo voando em cima, assim como no primeiro mapa, em que ambos representam os personagens Severus Snape e Newt Scamander.

O maior continente de todos, com o maior número de *fanarts* desenhadas, é o de desenho. Com um total de 11 personagens e 9 *fanarts*, foram desenhados: um cajado com uma gema mágica para ser a adaptação de Ian Lightfoot, a mesma montanha com gelo do primeiro mapa foi a personificação da personagem Elsa, um chapéu de cozinheiro com a sombra de um rato dentro representou Linguini, rabiscos e rascunhos (conhecidos como *doodles*) significam os mesmos desenhos feitos por Charlie e Lola, um computador representa Player e, para englobar os últimos três personagens da série de desenho “Os Simpsons”, tanto Homer quanto Lisa e Bart foram personificados com o sofá que aparece na abertura do programa de desenho.

5.2.1 O 2º mapa de *fanarts*

Exatamente no dia 08 de agosto de 2022, o mapa de *fanarts* foi finalizado e, com isso, foi enviado suas partes separadas e o mapa todo em conjunto. Dessa forma, é possível ver as imagens abaixo:

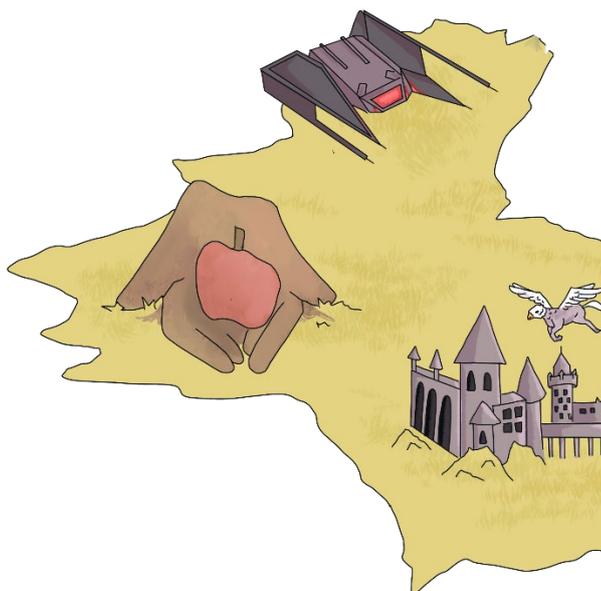
Figura 65 – Continente das séries do 2º mapa



O desenho do continente das séries foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

O continente de séries fica do lado mais escuro do mapa, no canto direito. Bondinho perpassa todo seu meio e a torre da rainha é grande, como uma torre de observatório.

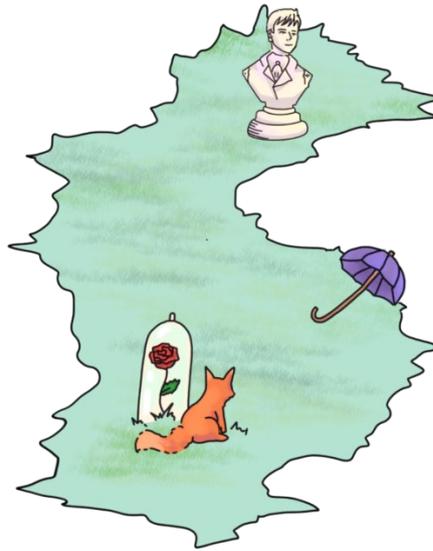
Figura 66 – Continente dos filmes do 2º mapa



O desenho do continente dos filmes foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

O continente dos filmes fica no canto esquerdo do mapa, também em uma área mais escura. Ele é um dos mais cheios de personagens, apesar de não ser o mais cheio de desenhos. A mão com a maçã (do Crepúsculo) faz uma referência à uma montanha.

Figura 67 – A ilha dos livros do 2º mapa



O desenho do continente dos livros foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

Já a pequena ilha dos livros está no canto superior direito e está em uma área mais clara, todos os três personagens que foram citados são desenhados e estão presentes em seu interior.

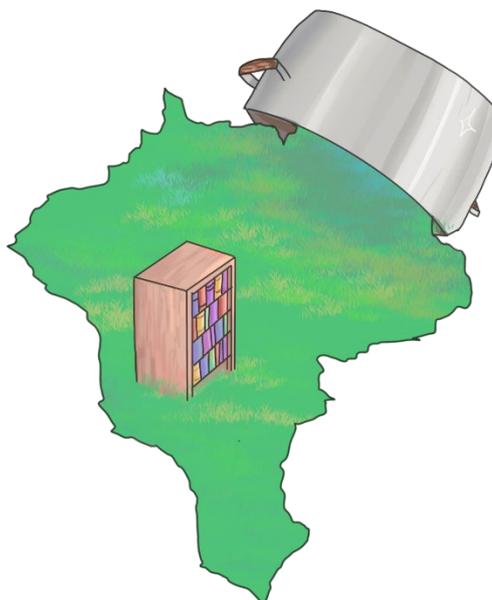
Figura 68 – Continente dos desenhos do 2º mapa



O desenho do continente dos desenhos foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

Como se fosse a Antártica, o gelado continente dos desenhos é o que mais tem personagens desenhados, e um complementa o outro. Todos já foram anteriormente citados, mas o que merece ser novamente comentado é o Urso Polar, que está boiando no rio de gelo das montanhas da Elsa, de Frozen.

Figura 69 – Continente brasileiro do 2º mapa



O desenho do continente brasileiro foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

Imitando o próprio Brasil, o continente com menos personagens, mas um dos melhores desenhados, é o brasileiro. Ele mesmo é um personagem, por si só, com a panela do Menino Maluquinho em cima.

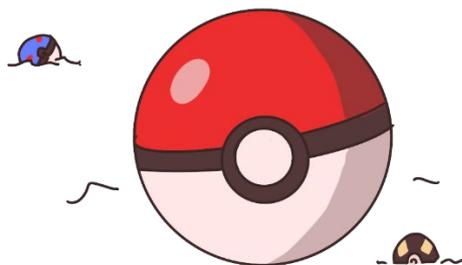
Figura 70 – Continente de anime e HQ do 2º mapa



O desenho dos animes foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

Ocupando toda a parte de cima do mapa, um grudado com o outro, estão as áreas de anime e HQ, somente separados por um rio. Elas se completam, são em conjunto.

Figura 71 – Ilha dos Games do 2º mapa



O desenho da ilha de games foi discutido entre a autora da tese e a artista Maria Fernanda, com autorização para colocar na tese.

assim como o de fanarts, e traz a possibilidade de uma montagem de um mapa como este desenvolvido nesta tese.

Deixar o texto da tese de forma mais visual é um objetivo trazido desde o começo do trabalho (com o glossário e termos desconhecidos) até o momento, com os personagens que foram realizadas as teorias autistas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho tratou de temas importantes e que não são comumente discutidos no meio acadêmico, especialmente na área de Comunicação. É possível entender que esta tese de doutorado foi uma construção lenta e gradativa de uma proposta de inclusão e representação, mas que para chegar nesse ponto, teve que passar por uma pesquisa-ação que teve seu desenvolvimento em uma netnografia, um grupo focal só de autistas brasileiros, a criação de um *tumblr* com postagens diárias e até mesmo finalizou-se em dois mapas de *fanarts*.

O início do trabalho surgiu com a possibilidade de um estudo embasado no movimento *online* chamado *Actually Autistic*, e sua análise netnográfica não pareceu bastar: após a montagem de diversas tabelas e do primeiro mapa de *fanarts*, ainda assim foi necessário a junção de um grupo focal para postagens em um *tumblr* próprio. Após essa parte metodológica, o empírico tomou conta, tudo ainda muito mesclado, e as publicações começaram.

Assim como as análises das publicações feitas por autistas em seus próprios *tumblrs* individuais, as realizadas no *tumblr* desta tese (Personagens Autistas) também foram de suma importância por permitirem perceber as interações, com comentários e reblogs, de pessoas que se relacionavam com personagens que estão no espectro autista. Apesar de parecer ser tudo muito dividido (um primeiro passo metodológico, um segundo empírico e o último teórico), todos os passos andaram juntos e de mãos dadas para a construção da tese.

As teorias desenvolvidas neste trabalho não foram extensas, tanto porque o primeiro e principal foco sempre foi nas análises empíricas, mas ainda assim ajudaram a completar o ciclo criado no momento de experimentação. Ao perceber que os *headcanons* de representação realizados eram algo a mais, surgiu uma necessidade de, também, elaborar um nome próprio que assumisse a responsabilidade de englobar todo o meio que representa. Eis, então, o último capítulo desta tese, a criação da proposta de Representação de Personagens e Personagens em Minorias Sociais. Claramente, nenhuma proposta pode surgir sem um prévio embasamento que, neste caso, apareceu não somente dos capítulos anteriores (método e empírico), como também do próprio capítulo 4, com as propostas escritas de comunicação inclusiva, identidade e representatividade.

Na questão da comunicação inclusiva, vê-se as pesquisas na área acadêmica desfalcadas, pois existe uma gama de possibilidades em inclusão digital, o que não é a mesma forma de entender este conceito. A comunicação inclusiva não é somente se traduzir o que está sendo dito e compartilhado de uma forma em que todos possam entender, é ainda mais do que isso: ser um conteúdo produzido pelas minorias sociais e para elas.

Falar de comunicação inclusiva é ter um passo dentro da representação, já que, ao ser realizada de forma correta, existe uma representatividade nos meios midiáticos. Caso feita de forma estereotipada, não acontece a comunicação inclusiva, e é importante lembrar que “na indústria do entretenimento, nem sempre as representações são de fato representativas e correspondem aos interesses e expectativas desses grupos” (DAL’PONTE, 2019, p. 55). Ao deixar que o criador do conteúdo seja um integrante do grupo desta minoria social que está sendo representada, existe uma chance maior de que a representação seja bem-feita.

Da mesma forma que a comunicação inclusiva e a representatividade estão diretamente linkadas, não foi à toa que o tema de identidade também foi escolhido para compor a base teórica para a proposta REPPEMS. Ao tomar o exemplo de que um autista irá criar, desenvolver e interpretar um personagem autista, este será bem representado no meio midiático em que irá aparecer e, assim, servirá de exemplo e apoio aos outros autistas, que também formarão uma de suas identidades em base nesse personagem.

Se levarmos em consideração que as identidades estão sendo construídas constantemente e em momentos particulares no tempo, como afirma Woodward (2014), essa diversidade de estímulos que somos apresentados também faz com que estejamos dispostos a criar um leque de identidades; ora para aplicá-las em um ambiente social, ora para utilizá-las no meio digital, assim vai seguindo. A cultura que estamos inseridos nos ajuda a moldar nossas possíveis identidades, e se o indivíduo se sente representado através de um personagem específico, ele pode montar seu discurso identitário baseado naquele personagem, pelo menos para aquele momento particular.

As três teorias-bases trazidas no decorrer do capítulo 4 podem ter sido exploradas de forma separadas, mas estão conectadas ainda mais quando se aponta de que a própria REPPEMS é uma proposta de representação através de personagens e personas e que é feita a partir da comunicação inclusiva, ajudando a gerar identidades em, especificamente, minorias sociais das quais são representantes. É claro que essas representações não são feitas de forma canônica, como muito poderiam ser feitas, e sim, através de suposições,

crenças e teorias (aqui nesta tese já bem conhecidas como *headcanons*), as postagens *online*. Isso não diminui sua forma de representação e nem tira seu poder de construção de identidade no indivíduo.

A Representação de Personagens e Personas em Minorias Sociais foi aplicada em todo o seu embasamento teórico durante o processo metodológico e empírico deste trabalho, levando em consideração que: todas as sugestões de postagens de personagens autistas realizadas no *tumblr* deste trabalho (tanto as feitas durante a parte empírica pelo grupo focal, quanto as analisadas durante a netnografia, nos *tumblrs* estrangeiros) foram propostas por autistas, que viram traços de autismo nos personagens e propuseram as publicações.

Por serem autistas falando sobre o autismo em redes sociais em que as postagens são voltadas para isso, com *tags* específicas sobre autismo e neurodivergência, foi realizado a comunicação inclusiva neste meio. A representatividade estava presente não somente no momento em que os autistas viam traços de autismo nos personagens, como também após as publicações serem feitas, já que as interações aconteciam e outros autistas comentavam, também se enxergando no que fora proposto. Neste momento, portanto, começou a construção de uma identidade, que pode vir através da identificação dos personagens expostos.

Mais do que uma análise teórica durante o capítulo 4 desta tese, a própria REPPEMS é descrita e destrinchada durante o decorrer dos outros capítulos e finalizada durante esta conclusão, que encerro com algumas considerações finais. Apesar de que este trabalho teve seu foco na neurodivergência, especialmente no autismo, a REPPEMS pode ser aplicada dessa mesma forma a outras minorias sociais, em empíricos similares e diferentes.

Espero que a minha tese traga uma explicação clara de não somente o que é o autismo, mas também deixe explícito que o autista não é aquele indivíduo incomunicável. Muito pelo contrário, o autista tem sua própria forma de interação e comunicação social, sabe exatamente do que gosta e o que deixa de gostar, além de merecer ser representado de forma justa e correta. Com o objetivo de atingir não somente o meio acadêmico, como todos os interessados em ler esta tese, espero que a forma exposta no texto tenha sido clara e de fácil compreensão, e que também gere diversos trabalhos futuros.

Obrigada pela leitura!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, N. R.; BALDANZA, R. F.; GONDIM, S. M. G. Os grupos focais *on-line*: das reflexões conceituais à aplicação em ambiente virtual. **Revista de Gestão da Tecnologia e Sistemas de Informação**, v. 6 n. 1 p. 05-24, 2009.
- AMARAL, A. Etnografia e pesquisa em cibercultura: limites e insuficiências metodológicas. **Revista USP** n 86, p 122-135, São Paulo, 2010.
- AMARAL, A.; COIMBRA, M. Expressões de ódio nos sites de redes sociais: o universo dos *Haters* no caso #eunãomereçoserestuprada. **Contemporânea comunicação e cultura**, UFBA, v13 n01, p. 294-310, Bahia, 2015.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. Tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento et al, 5. Ed. Porto Alegre: Artmed, 2014.
- ANAZ, S. O arcaico e o contemporâneo em *Sense8*: representações arquetípicas da diversidade. **Intexto**, n 40, p. 77-95, set/dez, Porto Alegre, 2017.
- ARAÚJO, I. S. Contextos, mediações e produção de sentidos: uma abordagem conceitual e metodológica em comunicação e saúde. **Rev. Eletr. De Com. Inf. Inov. Saúde**. v 3, n 3, p. 42-50, 2009.
- BECKO, L. T. **Desvendando o fã de super-heróis**: performances, práticas de consumo e identidades. Dissertação de mestrado para a Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2019.
- BLACK, R.; ALEXANDER, J.; CHEN, V.; DUARTE, J. Representations of Autism in Online Harry Potter *Fanfiction*. **Journal of Literacy Research** vol 51 (1) p. 30-51, 2019.
- CALIXTO, M. E. P. “**Você se sente representada, você se sente visível**”: Apontamentos sobre *fandoms* que tematizam desejo entre mulheres. Dissertação para a Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2019.
- CARLOS, G. S. **Fandom e mercado literário**: um mapa das mediações das fãs de romance no contexto brasileiro. Tese de doutorado para Universidade do Vale do rio dos Sinos, São Leopoldo, 2019.
- CHANEY, K.; LIEBLER, R. Canon vs Fanon: Folksonomies of Fan Culture. **Media in Transition 5**: Creativity, Ownership and Collaboration in the Digital Age, 2007.
- COPPA, F. Fuck yeah, Fandom is beautiful. **Journal of Fandom Studies**, v2 n1, p. 73-82, 2014.
- COSTA, S. M. **Fanworks de Fanworks**: a rede de produção dos fãs. Tese de doutorado para a Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.
- CRARY, J. **Técnicas do Observador**. Editora: Contraponto, Rio de Janeiro, 2012.
- DESOUZA, M. E. A case of the Red Pants Mondays: The Connection Between Fandom, *Tumblr*, and Consumption. In: **Major Papers by Master of Science Students**, University of Rhode Island, p. 1-58, 2013.

- DAL'PONTE, C. **Transgressões e representações sociais sobre gênero e sexualidade no fandom brasileiro de Sense8**. Dissertação para a Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019.
- DUFFETT, M. **Understanding Fandom: na introduction to the study of media fan culture**. New York: Bloomsbury, 2013.
- EHLIN, L. *Tumblr* and the future of the archive. In: **Communicating the archive: physical migration**, p. 55-75, 2013.
- ENGEL, G. I. Pesquisa-ação. **Educar**, n. 16, p. 181-191, Curitiba, 2000.
- FARIA, M. D. Representações e estereótipos das pessoas com deficiência como consumidoras: o drama dos personagens com deficiência em telenovelas brasileiras. **Revista O&S** v 21 n 70 p. 387-404, jul/set, Salvador, 2014.
- FOLSON, S. D. Autistic Self-advocacy and activism on the world wide web: frontiers of digito-neural subject formation. **Autonomy, the Critical Journal of Interdisciplinary Autism Studies** v 1 n 5, 2017.
- FRAGOSO, S. RECUERO, R. AMARAL, A. Abordagens Etnográficas. In: _____. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, p. 167-230, 2011.
- FRANCISCO, M.; NEVES, J. Ver com os ouvidos e ouvir com os olhos: Considerações para uma comunicação inclusiva: a descrição de imagem e som em contextos educativos online. In: MACHADO, G. J. C. **Educação e Ciberespaço: estudos, propostas e desafios**. Virtus Editora, Aracaju, 2010.
- FRANCO, M. A. S. Pedagogia da Pesquisa-Ação. **Educação e Pesquisa**, v. 31, n. 3, p. 483-502, São Paulo, 2005.
- GERNSBACHER, M. A.; RAIMOND, A. R.; STEVENSON, J. L.; BOSTON, J. S.; HARP, B. Do puzzle pieces and autismo puzzle piece logos evoke negative associations? **Revista HHS Public Access** 22(2), p. 118-125, 2018.
- GUERREIRO, A. D. Para uma comunicação mais inclusiva. **Análise Psicológica**, v 3 n xx p. 367-371, 2002.
- GONZATTI, C.; ESMITIZ, F.; SCOPEL, V. Representatividade, cultura pop e jornalismo: uma análise dos coletivos midiáticos collant sem decote e minas nerds. **I Seminário Internacional de pesquisas em midiatização e processos sociais**, São Leopoldo – RS, 2016.
- GRECO, C. O *fandom* como objeto e os objetos do *fandom*. **Matrizes**, v9 n1, p. 147-163, São Paulo, 2015.
- HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Editora lamparina, 1992.
- HENRIQUES, B. A. C. Autismo e neurodiversidade: inclusão das diferenças. **Anais VII CONINTER – Congresso Internacional Interdisciplinar em Sociais e Humanidades**, Rio de Janeiro – RJ, n7, p. 95-102, 12 a 16 de novembro, 2018.
- HILLMAN, S.; PROCYK, J.; NEUSTAEDTER, C.; *Tumblr* Fandoms, Cummunity & Culture. In: **Conference on Computer Supported Cooperative Work & social computing**, p 285-288, 2014.
- JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. Editora Aleph, São Paulo. 2ª edição, 2009.

KOEHM, D. **Revision as Resistance: fanfiction** as em Empowering Community for Female and Queer Fans. Trabalho feito para a Universidade de Connecticut, 2018.

KRÜGER, L. C.; FONSECA, C. L. Outros-eu de um ferreiro – as nuances entre personas e persona rígida no conto como se moesse ferro de Altair Martins. **Caderno de Letras**, n 27, p. 125-136, Jul/Dez, 2016.

LABRA, D. H. **O artista-personagem**. Campinas: Dissertação (mestrado em Artes) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

LIMA, C. A. R.; CAVALCANTI, G. K. Fãs, representação e ativismo: shipping de casais homoafetivos na teledramaturgia da Rede Globo. **Revista Ícone**, v. 16 n. 1, p. 100-119, Recife, 2018.

LUGO, N.; MELÓN, M. E.; CASTILLO, M. C. La representación del autismo em las narrativas de fan fiction.net: los espacios de afinidade como oportunidade para negociación de sentido. **Palavra clave**, v 20 n 4, p 948-978, 2017.

MACHADO, F. C. Inclusão na mídia: práticas de engajamento na contemporaneidade. **Revista Educação Especial**, v. 30 n. 58, p. 351-360, Santa Maria, 2017.

MACIEL, M. R. C. Portadores de deficiência: a questão da inclusão social. **São Paulo em perspectiva**, v 14 n 2, p. 51-56, 2000.

MANNING, L. *Negotiating Doctor Who: neurodiversity in Fandom*. In: THORSEN, E., at all. **Media, margins and popular culture**. Palgrave acmillan, 2015.

MATOS, P. O *nerd* virou *cool*: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. **Intercom, XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, São Paulo, 2011.

MEDEIROS, A. P. S. **Batman VS Superman – a origem da justiça**: as práticas dos fãs em rede. Dissertação de mestrado para a Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.

MEDEIROS, L. S. O papel do *fanzine* na construção da identidade de fãs brasileiros de quadrinhos. **Comunicom, Congresso Internacional Comunicação e Consumo**, São Paulo, 2016.

MIRANDA, F. M. *Fandom*: um novo sistema literário digital. **Hipertextus revista digital**, n3, Pernambuco, junho 2009.

MONTEIRO, C. F. **Fãs, só que ao contrário**: um estudo sobre a relação entre fãs e antifãs a partir do fandom da banda Restart. Dissertação de mestrado para a Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2013.

MULLIS, C. Reflection: Autistic-coded characters and fans in fandom. **Canadian Journal of Disability Studies**, novembro, p. 147-156, 2018.

MORAES, R. R. C. RuPaul's Drag Race e seu Fandom: um nicho em expansão. **Revista Cambiassu**, v. 15 n. 16 p. 94-104, São Luís, 2015.

NEVES, V. F. A. Pesquisa-ação e etnografia: caminhos cruzados. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, v. 1, n. 1, p. 2-18, São João del-Rei, 2006.

NORDAL-HANSEN, A.; OIEN, R. A.; FLETCHER-WATSON, S. Pros and Cons of Character Portrayals of Autismo in TV and Film. **Journal of autism and Developmental disorders**, n 48 p. 635-636, 2018.

OLIVEIRA, V. B. “#Attack on Titan:” Engajamento transmidiático em comunidades de fãs no *Tumblr*. Dissertação de mestrado da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

ORRÚ, S. E. **Autismo, linguagem e educação: interação social no cotidiano escolar**. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2009.

ORTEGA, F. Deficiência, autismo e neurodiversidade. **Revista Ciência & Saúde Coletiva**, URJ, Rio de Janeiro, 14(1), p. 67-77, 2009.

_____. O sujeito cerebral e o movimento da neurodiversidade. **Revista Mana**, 14(2), p. 477-509, 2008.

PERISSINOTO, J. **Conhecimentos essenciais para atender bem as crianças com autismo**. São José dos Campos: Pulso, 2003.

PICO, M. G.; ESTABLÉS, M. J.; MASANET, M. J. Fandom, perspectivas renovadas. **Palavra Chave**, v. 20 n. 4, p. 847-855, outubro-dezembro, 2017.

PORTELA, M. G. Comunicação Inclusiva Já: os surdos na luta por igualdade. **11º Interprograma de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero**, 2016.

ROSA, T. M. **Headcanon: uma revisão conceitual à luz do caso Harry Potter no Tumblr**. Trabalho de conclusão de curso de jornalismo da Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

RUAS, E. C. M. A Comunicação Inclusiva como princípio de conversa para a Educação Permanente no SUS: O Projeto “Caminhos do Cuidado” como Laboratório. **Comunicação & Informação**, Goiânia, Goiás, v. 20, n. 3, p. 84-98, 2017.

SANTOS, M. A empiria como obra aberta: relato de um estudo interrompido transformado em nova pesquisa de campo. In: FIGARO, R.; BRIGNOL, L. D. **Trabalho do pesquisador: os desafios da empiria em estudos de recepção**, p. 209-240. Editora Appris Ltda, Curitiba, 2017.

SANTOS, C. G. B.; FREITAS, R. O. Além do Arco íris: Os Avanços Da Representatividade Midiática LGBTQ Pela Tela da Netflix. **Intercom, 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Curitiba – PR, 2017.

SANSEVERINO, G. G. **As representações do jornalismo na ficção de Harry Potter transmídia: a função social e o ethos profissional**. Dissertação de mestrado para a Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

SATO, A. K. O. **O caráter interpretativo da representação de personagem no videogame**. Universidade Anhembi Morumbi, Design de Games, Brasil, 2007.

SCHNEIDER, A. G.; TREVISOL, M. G. Representatividade e gênero nas produções midiáticas: dilemas e aproximações. In: **Anais Eletrônicos de Comunicação Social do Congresso Interdisciplinar de Comunicação, Mídia e Sociedade**, p. 139-147. Editora Unoesc, Joaçaba – SC, 2018.

SILVA, A. B. B; GAIATO, M. B.; REVELES, L. T. **Mundo singular: entenda o autismo**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

SILVA, M. C. L.; SOUZA, S. L. M. C.; TEIXEIRA, L. M. O uso do picture exchange communication system (PECS) na promoção da comunicação inclusiva de crianças com autismo: uma revisão integrativa: uma revisão integrativa. **Brazilian Medical Students**, [S. l.], v. 5, n. 8, 2021.

SOUZA, A.; MARTINS, H. A Majestade do *Fandom*: a Cultura e a Identidade dos Fãs. **Intercom XXXV Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação**, Fortaleza – CE, 2012.

SOUZA, O. L. P. **Representatividade importa?** Representação, imagens de controle e uma proposta de representatividade a partir das personagens mulheres negras em *Malhação: Viva a diferença*. Dissertação de mestrado UFMG, Belo Horizonte, 2021.

SPOLIDORIO, S. **Comunidades online e legendas de fãs**: novas formas de produzir e consumir legendas. Dissertação de mestrado para a Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

VARGAS, M. L. B. **Slash**: a *fan fiction* homoerótica no *fandom* potteriano brasileiro. Tese de doutorado para a Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

VIDAL, T. M. R. **Representações, Identidade e Práticas de Fãs na Cultura Participativa**: Um estudo de caso sobre o *fan dubbing* em Portugal. Dissertação para o Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2017.

WHITMAN, T. L. **O desenvolvimento do autismo**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2015.

WINKIN, Y. Parte II – Da teoria ao trabalho de campo. In: _____. **A nova comunicação**: da teoria ao trabalho de campo. Campinas, SP: Papyrus, p. 129-155, 1998.

WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: HALL, S.; WOODWARD, K. **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. Editora Vozes, 2014.

ZANOLA, F. A. **“Winter is coming”**: um estudo sobre os projetos de identidade dos fãs de *Game of Thrones*. Dissertação para a Universidade Federal de Lavras, Lavras – MG, 2019.

ZICAN, C. R. **Persona, personagem e sujeito**. Monografia da Universidade Candido Mendes, Rio de Janeiro, 2005.

Anexos

Anexo 1 – 1º Contrato de “*Comisson de fanart*”

Este contrato faz referência ao mapa de *fanarts* produzido por Maria Fernanda de Almeida Castro Amorim, que assina nas redes sociais como Hazelly. Diz respeito à todas as reuniões realizadas para a produção do mapa e, conseqüentemente, a criação do mapa em si. Assim, cria-se um total de 7 ambientes com 35 personagens, cada um deles descritos a seguir, com seu respectivo preço debatido para ser pago:

Mundo dos “Livros”: 30 reais, com os personagens: Sherlock Holmes (de Sherlock), 20 reais; Hercule Poirot (de Agatha Christie), 20 reais; Alice (de Alice no País das Maravilhas), 20 reais; Bill Denbrough (de IT), 20 reais; e Violet Baudelaire (de Desventuras em Série), 20 reais.

Mundo dos “Filmes”: 30 reais, com os personagens: Forest Gump (de Forest Gump), 20 reais; Luna Lovegood (de Harry Potter), 20 reais; Neo (de Matrix), 20 reais; Newt Scamander (de Fantastic Beasts), 20 reais; e Kylo Ren (de Star Wars), 20 reais.

Mundo das “Séries”: 30 reais, com os personagens: Castiel (de Supernatural), 20 reais; Spock (de Star Trek), 20 reais; The Doctor (de Doctor Who), 20 reais; Sheldon Cooper (de The Big Band Theory), 20 reais; e Phoebe (de Friends), 20 reais.

Mundo dos “Games”: 30 reais, com os personagens: Papyrus (de Undertale), 20 reais; Alov (de Horizon Zero Dawn), 20 reais; Connor RK800 (de Detroit: Become Human), 20 reais; Max Caulfield (de Life is Strange), 20 reais; e Lara Croft (de Tomb Raider), 20 reais.

Mundo dos “Desenhos”: 30 reais, com os personagens: Rapunzel (de Enrolados), 20 reais; Solução (de Como Treinar seu Dragão), 20 reais; Lilo Pelekai (de Lilo e Stitch), 20 reais; Elsa (de Frozen), 20 reais; e Bob Esponja (de Bob Esponja Calça Quadrada), 20 reais.

Mundo das “HQs”: 30 reais, com os personagens: Wade Wilson (de Deadpool), 20 reais; Peter Parker (de Homem Aranha), 20 reais; Bruce Banner (de O Incrível Hulk), 20 reais; Groot (de Guardiões da Galáxia), 20 reais; e Matthew Murdock (de Daredevil), 20 reais.

Mundo dos “Animes”: 30 reais, com os personagens: L Lawliet (de Death Note), 20 reais; Ash Ketchum (de Pokémon), 20 reais; Goku (de Dragon Ball Z), 20 reais; Yuri Plisetsky (de Yuri!!! On Ice), 20 reais; e Violet Evergarden (de Violet Evergarden), 20 reais.

Decididos em 210 reais por 7 mundos diferentes e 700 reais por 35 personagens, com um total de 910 reais, também foi adicionado um extra de 90 reais para colorir e dividir todas as áreas. Ficando, dessa forma, com um total de 1.000 reais (mil reais) para 7 desenhos diferentes, que vão se totalizar em um único mapa. Seu rascunho completo ficará pronto em abril de 2021 e será finalizado até junho do mesmo ano.

Com este contrato assinado, a autora da tese (Mariana Bento Beneti) poderá ficar livre para usar o mapa de *fanarts* em qualquer artigo acadêmico, capítulo de livro, outras formas de publicações, e, principalmente, durante o decorrer de sua tese.

Maria Fernanda A.

Maria Fernanda de Almeida Castro Amorim (Hazelley)
Artista

Mari Beneti

Mariana Bento Beneti
Doutoranda

Anexo 2 – Formulário para o Grupo Focal

Este formulário tem finalidade inteiramente acadêmica, para a pesquisa de doutorado em Ciências da Comunicação da Unisinos - RS, da doutoranda Mariana Bento Beneti. O tema, em resumo, é a representação e a comunicação inclusiva dos autistas nos Fandoms, dentro de um movimento específico na plataforma do *Tumblr*. São 9 questões rápidas. Obrigada por participar!

1) Olá! Você pode escrever seu nome, ou um codinome que posso te chamar?

(Resposta escrita)

2) Quantos anos você tem?

(Resposta escrita)

3) Qual seu gênero?

- Feminino
- Masculino
- Prefiro não dizer
- Não binário
- Outro

4) Você é autista?

- Sim, sou
- Não, mas sou neurodivergente (tenho TDAH, ou dislexia, ou TOC, ou algum transtorno psicológico)
- Não, mas tenho amigos/parentes que são
- Não, não sou

5) Você fã/gosta muito de alguma coisa da Cultura Pop?

- Sim
- Não

6) Se sim, marque o que você gosta abaixo, quantos itens quiser:

- Filmes
- Séries
- Animes
- Videogames/Games/Mobile Games

- Livros
- Mangás
- HQs
- Novelas
- Desenhos animados
- Bandas
- Atores/Famosos
- Outros (especifique)

7) Você sabe o que é fandom?

- Sim, e participo de alguns
- Sim, mas não participo de nenhum
- Não, não sei

8) Você gostaria de participar de uma pesquisa acadêmica de doutorado sobre autismo, fandom e comunicação inclusiva?

- Sim, eu adoraria ajudar mais!
- Não, esse questionário já foi o suficiente.
- Talvez, depende do que se trata, quero saber mais o que é isso

9) Caso sua resposta foi sim ou talvez, deixe uma forma de contato abaixo, pode ser e-mail ou Whatsapp, o que você se sentir mais confortável:

(Resposta escrita)

Obrigada por participarem! Para mais informações e qualquer dúvida sobre o que respondeu ou vai participar, sinta-se livre para entrar em contato no e-mail maribeneti@hotmail.com.

Anexo 3 – TCLEs assinados

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Você está prestes a embarcar numa pesquisa sendo convidado por mim, Mariana Bento Beneti, aluna de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) e orientada pela prof. Dra. Adriana Amaral. A pesquisa trata sobre a comunicação inclusiva dos autistas dentro dos fandoms, através do *Tumblr*, e peço que você leia com atenção todo esse documento para poder saber exatamente o que irá fazer caso aceite meu convite de participação. A qualquer instante você pode esclarecer dúvidas comigo sobre este estudo e este termo, que possuirá duas vias: uma ficará comigo e outra com você.

Com relação os procedimentos, você ajudará a montar um *Tumblr* (que é um blog numa plataforma específica) com o foco em montar *headcanons* autistas. Isso quer dizer que você fará uma teoria de fã, que um personagem que você gosta poderia ser autista. Um exemplo: o Sherlock Holmes poderia ser autista, já que é extremamente inteligente e também tem algumas dificuldades de sociabilização. O Curupira também poderia ser autista, pois tem uma relação muito próxima com animais, coisa que vários autistas têm. São só teorias, e elas não precisam ser tidas como verdadeiras ou inteiramente corretas, por isso são chamadas de *headcanons*. Você pode escolher qualquer personagem que gostar e que quiser, de filme, série, games, animes, livros, novelas, folclore, etc., e coloca-los num *headcanon* autista em uma postagem deste *Tumblr* que iremos montar juntos.

Eu usarei os resultados desta pesquisa para somente propósitos acadêmicos, ou seja, vou publicar na minha tese de doutorado e provavelmente escreverei artigos sobre isso, que serão publicados em congressos, anais e periódicos científicos. Nenhuma informação coletada será usada para fins de ganho financeiro, e é importante frisar que você também não receberá ajuda monetária por participar dessa pesquisa, será completamente voluntário.

Sua vontade será sempre respeitada, você tem o direito de estar no anonimato (escolher um codinome para publicação tanto no *Tumblr* quanto no meu trabalho de tese) e também poderá desistir da participação da pesquisa a qualquer momento, caso não se sentir confortável com ela. A qualquer instante você também pode pedir mais

informações sobre o estudo e seus resultados através do meu e-mail maribeneti@hotmail.com ou do meu *Whatsapp* (18) 98121-1123, locais onde manteremos contato com frequência. Para confirmar sua participação, favor assinar as informações abaixo. Obrigada pela colaboração.

Assinatura dos participantes:

ANA CAROLINA

Cema Luiza.

Diego

Bernardo Rodrigues Guin

Isisiana



Documento assinado digitalmente
Bruna dos Santos Barreto
Data: 19/02/2021 10:11:08-0300
CPF: 366.309.948-25

Elisabete Helena Alves da Silva

Isidoro

Isis

Katque S. da Santos

Paulo Barbosa Fontes dos Santos

Maysa Quaresma e Silva

Renan W. Silva

Carine Argêlo dos Santos

Paulo Sergio

Silvia Chieira

Jojo

JOAO PEDRO LASTA KODAMA

Maribeneti

Mariana Bento Beneti
Doutoranda

Anexo 4 – 100 personagens publicados

Data publicação	Qual personagem	Meio midiático	Sugerido por
01/março/2021	20) Chaves	Série: Chaves	Diego Silva
02/março/2021	21) Legoshi	Anime e mangá: Beastars	Mayá
03/março/2021	22) Peter Parker	Filme, série, HQs e desenho: Homem Aranha	Bernardo e PolvoFemea1984
04/março/2021	23) Rafa	Novela: Final Feliz	André
05/março/2021	24) Léon	Filme: O Profissional	Saulo
06/março/2021	25) Mr. Bean	Série e filme: Mr. Bean	Charlotte Theresa
07/março/2021	26) Kirito Kirigaya	Anime: Sword Art Online	Fabiana
08/março/2021	27) Quirino Quirrell	Livros e filmes: Harry Potter	Kaique
09/março/2021	28) Homer Simpson	Série e filme: Os Simpsons	Diego Silva
10/março/2021	29) RoboCop	Filme: RoboCop 2	Saulo
11/março/2021	30) Entrapta	Série, filme e desenho: She-Ra	Loba
12/março/2021	31) Mycroft Holmes	Série, filme e livro: Sherlock Holmes	Bernardo
13/março/2021	32) Stu Pickes	Série e filme: Rugrats	Diego Silva
14/março/2021	33) Mr. Darcy	Filme e livro: Orgulho e Preconceito	PovoFemea1984
15/março/2021	34) C3P0	Filme: Star Wars	Saulo
16/março/2021	35) Toninho da Lua	Novela: Mulheres de Areia	André
17/março/2021	36) Babar	Série e desenho: Babar	Kaique
18/março/2021	37) James	Série: The end of the f***ing world	Fabiana
19/março/2021	38) Bruce Banner	Filme e desenho: O Incrível Hulk	Jojo
20/março/2021	39) Djinn Djarin (Mando)	Série: Mandalorian	Saulo
21/março/2021	40) Elsa	Filme e desenho: Frozen	Charlotte Theresa
22/março/2021	41) Michael Kyle Jr.	Série: Eu, a Patroa e as Crianças	Diego Silva
23/março/2021	42) Marty	Filme: Marty	André
24/março/2021	43) Elizabeth Harmon	Série: O gambito da rainha	Loba
25/março/2021	44) Franken Stein	Anime: Soul Eater	Mayá

26/março/2021	45) Dr. Alan Grant	Filme: Jurassic Park	Charlotte Theresa
27/março/2021	46) Ian Lightfoot	Filme e desenho: Dois irmãos: uma jornada fantástica	Bernardo
28/março/2021	47) Doug	Desenho: Doug	Kaique
29/março/2021	48) L Lawliet	Anime e Mangá: Death Note	Loba e Fabiana
30/março/2021	49) Kari	Série: Bordertown	Fabiana
31/março/2021	50) Chidi Anagonye	Série: O bom lugar	Renan Werly
01/abril/2021	51) Tyler Down	Série: os 13 Porquês	Bernardo
02/abril /2021	52) Paulinho	Novela: O Grito	André
03/abril /2021	53) Sr. Fantástico (Reed Richard)	Desenho, HQ e filme: Quarteto Fantástico	Jojo
04/abril /2021	54) Lisa Simpson	Série, desenho e filme: Os Simpsons	Renan Werly
05/abril /2021	55) Sheldon Cooper	Série: The Big Bang Theory	Ana Carolina
06/abril /2021	56) Goku	Anime e Mangá: Dragon Ball	Renan Werly
07/abril /2021	57) Midorya Izuku	Anime e Mangá: My Hero Academia	Mayá
08/abril /2021	58) Sofia Karppi	Série: Deadwind	Fabiana
09/abril /2021	59) Severo Snape	Filmes e livros: Harry Potter	Kaique
10/abril/2021	60) Urso Polar	Série e desenho: Urso sem curso	Loba
11/abril /2021	61) Dirceu Borboleta	Novela: O Bem Amado	André
12/abril /2021	62) Newt Scamander	Filme e livro: Animais Fantásticos	Kaique e Jojo
13/abril /2021	63) Logan	Filmes, HQs e desenhos: Wolverine	Fabiana
14/abril /2021	64) Evan Taylor / August Rush	Filme: O Som do Coração	Paulo Sérgio
15/abril /2021	65) N	Games e animes: Pokemon	Mayá
16/abril /2021	66) Tommy Pickles	Série, desenho e filme: Rugrats	Diego Silva
17/ abril /2021	67) Ella Lopez	Série: Lúcifer	Renan Werly

18/abril /2021	68) Beбето	Livro: Pai, me compra um amigo	André
19/abril /2021	69) Pinky Dinky Doo	Série e desenho: Pinky Dinky Doo	Kaique
20/abril /2021	70) Amelie Poulain	Filme: O Fabuloso Destino de Amélie Poulain	Loba
21/abril /2021	71) Saitama	Anime e Mangá: One Punch Man	Fabiana
22/abril /2021	72) Caillou	Série e desenho: Caillou	Kaique
23/abril /2021	73) Spencer	Série: Mentes Criminosas	Jojo
24/abril /2021	74) Charlie e Lola	Série e desenho: Charlie e Lola	Kaique
25/abril /2021	75) Linguini	Filme e desenho: Ratatouille	Bernardo
26/abril /2021	76) Norman	Anime e Mangá: The Promised Nerverlend	Mayá
27/abril /2021	77) Rock Lee	Anime e Mangá: Naruto	Renan Werly
28/abril /2021	78) Detona Ralph	Filme e desenho: Detona Ralph	Ana Carolina
29/abril /2021	79) Dr. House	Série: Dr. House	Fabiana
30/abril /2021	80) Sasha Blouse	Anime e Mangá: Attack on Titans	Renan Werly
01/maio/2021	81) Player	Série e desenho: Carmen Sandiego	Loba
02/maio/2021	82) Minerva McGonagall	Filme e livros: Harry Potter	Kaique
03/maio/2021	83) Sr. Carl Fredericksen	Filme: Up: altas aventuras	Charlotte Theresa
04/maio/2021	84) Menino Maluquinho	Livro e gibi: Menino Maluquinho	Rei da Coroa
05/maio/2021	85) Tintim	Filme, série e desenho: Tintim	Kaique
06/maio/2021	86) Anton Chigurh	Filme: Onde os Fracos não têm vez	Saulo
07/maio/2021	87) Tatsuhiro Satou	Anime e Mangá: Bem-vindo à N.H.K.	Renan Werly
08/maio/2021	88) Elsa	Série: Atypical	Floki
09/maio/2021	89) Arthur	Série e desenho: Arthur	Kaique
10/maio/2021	90) Sara Sidle	Série: CSI Las Vegas	Jojo

11/maio/2021	91) Nino	Série: Castelo Rá-Tim-Bum	Kaique
12/maio/2021	92) Charly	Filme: Os dois mundos de Charly	André
13/maio/2021	93) Pequeno Príncipe	Livro: O pequeno príncipe	Floki
14/maio/2021	94) Batman	Filme, HQ e desenho: Batman	Fabiana
15/maio/2021	95) Bobby	Série e desenho: O fantástico mundo de Bobby	Diego Silva
16/maio/2021	96) Donnie Darko	Série: Donnie Darko	Fabiana
17/maio/2021	97) Alexander	Desenho: Os camundongos Aventureiros	Kaique
18/maio/2021	98) Hank McCoy (Fera)	Filme e HQ: X-Men	Jojo
19/maio/2021	99) Elias Ainsworth	Anime: The Ancient Magus Bride	Mayá
20/maio/2021	100) Beakman	Série: O mundo de Beakman	Kaique
21/maio/2021	101) Gil Grissom	Série: CSI Las Vegas	Jojo
22/maio/2021	102) Peridot	Desenho: Steven Universo	Loba
23/maio/2021	103) Lula Molusco	Desenho e filme: Bob Esponja Calça Quadrada	Charlotte Theresa e Fabiana
24/maio/2021	104) Ryan Wolfe	Série: CSI Miami	Jojo
25/maio/2021	105) Sawako Kuronuma	Anime: Kim ni Todoke	Fabiana
26/maio/2021	106) Bart	Série, desenho e filme: Os Simpsons	Ana Carolina
27/maio/2021	107) Rita	Série: Rita	Fabiana
28/maio/2021	108) Bella	Filme e livro: Crepúsculo	Jojo
29/maio/2021	109) Rafael, Lúcio, Carlos, Adelina, Fernando, Emílio e Otávio	Filme: Nise, o coração da loucura	Paulo Sergio
30/maio/2021	110) Monroe	Série: Grimm	PolvoFemea1984
31/maio/2021	111) Vegeta	Anime e Mangá: Dragon Ball	Fabiana
01/junho/2021	112) Princesa Vívian	Desenho: Princesa Sofia	Bernardo

02/junho/2021	113) Theodore Twombly	Filme: Ela	Fabiana
03/junho/2021	114) Death the Kid	Anime: Soul Eater	Mayá
04/junho/2021	115) Edward	Filme: Edward mãos de tesoura	Fabiana
05/junho/2021	116) Red	Game, filme e desenho: Pokemon	Mayá
06/junho/2021	117) Gaara	Anime e Mangá: Naruto	Fabiana
07/junho/2021	118) Fox Mulder	Série: Arquivo X	Jojo
08/junho/2021	119) Sasuke Uchiha	Anime e Mangá: Naruto	Fabiana
Ask: 17/março/2021	120) Sherlock Holmes	Filme, série, livro: Sherlock Holmes	herlocksholmes1888
Ask: 18/março/2021	121) Dirk Gently	Série: Dirk Gently's Holistic Detective Agency	ichabodcranemills
Ask: 18/março/2021	122) Anne Shirley Cuthbert	Série e livros: Anne with an E	rnorningstars
Ask: 29/março/2021	123) Barbara Minerva	Filme: Mulher Maravilha 1984	gstone97
Ask: 05/abril/2021	124) Op	Filme, animação: Extinct	Anônimo
Ask: 06/abril/2021	125) Michelle "MJ" Jones	Filme: Homem Aranha	gstone97
Ask: 08/abril/2021	126) Rebecca Bunch	Série: Crazy Ex-Girlfriend	Anônimo
Ask: 25/abril/2021	127) Helmut Zemo	Série: O Falcão e o Soldado Invernal	gstone97
Ask: 26/abril/2021	128) Tutar Sagdiyev	Filme: Borat 2	Anônimo
Ask: 10/maio/2021	129) Tutar Sagdiyev	Filme: Borat 2	gstone97
Ask: 21/maio/2021	130) Lena Luthor	Série: Supergirl	benefraser
Ask: 23/maio/2021	131) Gilberte "Gigi"	Filme: Gigi	gstone97
Ask: 25/maio/2021	132) Harriet Manners	Livro: Geek Girl	Anônimo
Ask: 26/maio/2021	133) Mantis	Filme: Guardiões da Galáxia	gstone97
Ask: 27/maio/2021	134) Alice	Livro/desenho: Alice no País das Maravilhas	Anônimo
Ask: 30/maio/2021	135) Tahani Al-Jamil	Série: The Good Place	Anônimo
Ask: 31/maio/2021	136) Morte/Death	HQ: Sandman	Anônimo

Ask: 05/junho/2021	137) Dwayne Hoover	Filme: Pequena Miss Sunshine	gstone97
Ask: 07/junho/2021	138) Crowley e Aziraphale	Série: Good Omens	gstone97

Anexo 5 – Personagens publicados entre 2021 e 2022

Data publicação	Qual personagem	Meio midiático
09/junho/2021	1) Micheletto Corella	Série: The Borgias
10/junho/2021	2) Castiel	Série: Supernatural
11/junho/2021	3) Spock	Série: Star Trek
12/junho/2021	4) Janet	Série: The Good Place
13/junho/2021	5) Hercule Poirot	Livro e filme: Agatha Christie
14/junho/2021	6) Matthew Murdock	HQ e série: Daredevil
15/junho/2021	7) Will Graham	Série: Hannibal
16/junho/2021	8) Soluço	Filme: Como Treinar o seu dragão
17/junho/2021	9) Papyrus	Jogo: Undertale
18/junho/2021	10) Edward Nygma	Série: Gotham
19/junho/2021	11) Luna Lovegood	Livro e filme: Harry Potter
20/junho/2021	12) Rapunzel	Filme: Tangled
21/junho/2021	13) Kylo Ren (Ben Solo)	Filme: Star Wars
22/junho/2021	14) Marinette Dupain-Cheng	Desenho: Miraculous Ladybug
23/junho/2021	15) 2D	Banda: Gorillaz
24/junho/2021	16) Lucifer Morningstar	Série: Lucifer
25/junho/2021	17) Lilo	Filme: Lilo & Stich
26/junho/2021	18) Dean Winchester	Série: Supernatural
27/junho/2021	19) Spongebob	Desenho: Spongebob Squarepants
28/junho/2021	20) Sans	Jogo: Undertale
29/junho/2021	21) The Doctor	Série: Doctor Who
30/junho/2021	22) Groot	Filme: Guardiões da Galáxia
Ask: 09/junho/2021	23) Moranguinho	Desenho: moranguinho
Ask: 09/junho/2021	24) R. L. Stine	Filme: Goosebumps: Monstros e Arrepios
Ask: 10/junho/2021	25) Anna	Filme: Frozen
Ask: 10/junho/2021	26) O Grito	Arte: Edvard Munch
Ask: 10/junho/2021	27) Evan Taylor / August Rush	Filme: O som do coração
Ask: 10/junho/2021	28) Jack Spicer	Desenho: Duelo Xiaolin
Ask: 11/junho/2021	29) Syd	Série: I'm not ok with this
Ask: 11/junho/2021	30) Matilda	Filme: Matilda
Ask: 13/junho/2021	31) Elphaba	Musical: Wicked
Ask: 13/junho/2021	32) Annabeth Chase	Filme e livro: Percy Jackson
Ask: 13/junho/2021	33) Riley	Filme: Divertida Mente

Ask: 13/junho/2021	34) Sherlock Holmes	Série, livro e filme: Sherlock Holmes
Ask: 15/junho/2021	35) Cruz Ramirez	Filme: Carros 3
Ask: 15/junho/2021	36) Groot	Filme: Guardiões da Galáxia
Ask: 15/junho/2021	37) Dorothy Gale	Livro e filme: O Mágico de Oz
Ask: 26/junho/2021	38) Fei Fei	Filme: A caminho da Lua
Ask: 26/junho/2021	39) Sofia	Filme: A menina índigo
Ask: 26/junho/2021	40) Barry Alen	Série: The Flash
Ask: 26/junho/2021	41) Garota que dança	Chandelier da Sia

01/julho/2021	1) Steven Universe	Desenho: Steven Universe
02/julho/2021	2) Matthew Cuthbert	Série: Anne with an E
03/julho/2021	3) Anakin Skywalker	Filme: Star Wars
04/julho/2021	4) Baby	Filme: Baby Driver
05/julho/2021	5) Anna	Filme: Frozen
06/julho/2021	6) Connor (RK800)	Jogo: Detroit: Become Human
07/julho/2021	7) Wyborn "Wybie" Lovat	Livro e desenho: Coraline
08/julho/2021	8) Charlie Kelmeckis	Livro e filme: The Perks of Being a Wallflower
09/julho/2021	9) Pavel Chekov	Série: Star Trek
10/julho/2021	10) Lloyd	Desenho: Ninjago
11/julho/2021	11) Max Caulfield	Jogo: Life is strange
12/julho/2021	12) Lara Croft	Jogo e filme: Tomb Raider
13/julho/2021	13) Aloy	Jogo: Horizon Zero Down
14/julho/2021	14) Miku	Banda: Vocaloid
15/julho/2021	15) Seven of Nine	Série: Star Trek: Voyager
16/julho/2021	16) Ryan	Série: Doctor Who
17/julho/2021	17) Mina	Anime: Boku no Hero Academia
18/julho/2021	18) Aira	Desenho: Lego Elves
19/julho/2021	19) Symmetra	Jogo: Overwatch
20/julho/2021	20) Peggy Schuyler	Musical: Hamilton
21/julho/2021	21) Dr. John Dolittle	Filme: Dolittle (2020)
22/julho/2021	22) Elphaba	Musical: Wicked
23/julho/2021	23) Bill Denbrough	Filme e livro: It a coisa
24/julho/2021	24) Yuri Plisetsky	Anime: Yuri!!! On Ice
25/julho/2021	25) Jake Peralta	Série: Brooklyn Nine-Nie
26/julho/2021	26) Neville Longbottom	Filme e livro: Harry Potter
27/julho/2021	27) Wade Wilson	HQ e filme: Deadpool
28/julho/2021	28) Violet Baudelaire	Livro e série: A series of unfortunate events
29/julho/2021	29) T. J.	Magnus Chase

30/julho/2021	30) Toko Fukawa	Dangantonpa
31/julho/2021	31) Dipper Pines	Desenho: Gravity Falls

01/agosto/2021	1) Jane Foster	Filme: Thor
02/agosto/2021	2) Bart Curlish	Série: Dirk Gently
03/agosto/2021	3) Carlos	Welcome to Night Vale
04/agosto/2021	4) Star	Star vs the forces of evil
05/agosto/2021	5) Hiro	Filme: Big Hero 6
06/agosto/2021	6) Miss Perigrine	Livro e filme: Miss Perigrine's home for Peculiar Children
07/agosto/2021	7) Ariel	Filme: The Little Mermaid
08/agosto/2021	8) Talbott Winger	Jogo: Hogwarts Mystery
09/agosto/2021	9) Clark Kent	Filme: Superman
10/agosto/2021	10) Klaus Baudelaire	Filme, livro e série: A series of unfortunate events
11/agosto/2021	11) Tinker Bell	Desenho: Tinker Bell
12/agosto/2021	12) Peedee	Desenho: Steven Universe
13/agosto/2021	13) Izuru Kamukura	Danganronpa
14/agosto/2021	14) Tarzan	Filme: Tarzan
15/agosto/2021	15) Dora	Filme e desenho: Dora the Explorer
16/agosto/2021	16) Harley Quinn	Filme e HQ: Suicide Squad
17/agosto/2021	17) Ron Swanson	Série: Parks and Recreation
18/agosto/2021	18) Megamind	Filme: Megamind
19/agosto/2021	19) Finn	Filme: Star Wars
20/agosto/2021	20) Eleven	Série: Stranger Things
21/agosto/2021	21) Loras Tyrel	Série: Game of Thrones
22/agosto/2021	22) Michael Scofield	Série: Prison Break
23/agosto/2021	23) Luke Skywalker	Filme: Star Wars
24/agosto/2021	24) America	Anime: Hetalia
25/agosto/2021	25) Bob Belcher	Desenho: Bob's Burgers
26/agosto/2021	26) Victoria	Desenho: Copse Bride
27/agosto/2021	27) Pheobe	Série: Friends
28/agosto/2021	28) Jon Snow	Série: Game of Thrones
29/agosto/2021	29) Virginia Dizon	Série: Grays Anatomy
30/agosto/2021	30) Billy Cranston	Série: Power Rangers
31/agosto/2021	31) Max Horowitz	Série: Mary and Max
Ask: 05/ago/2021	32) Drake Mallard / Darkwing Duck	Desenho e HQ: DuckTales
Ask: 15/ago/2021	33) Capara Sonia	Filme: 31 minutos
Ask: 27/ago/2021	34) Glimmer	Desenho e série: She-Ra and the Princesses of Power
Ask: 30/ago/2021	1) Baby Shelby	O Point do Mickey
01/setembro/2021	1) Sugar Motta	Série: Glee
02/ setembro /2021	2) Barney Stinson	Série: How I met your mother
03/ setembro /2021	3) Chandler Bing	Série: Friends

04/ setembro /2021	4)	Kurt Hummel	Série: Glee
05/ setembro /2021	5)	Harold Crick	Stranger than Fiction
06/ setembro /2021	6)	Donald Duck	Disney
07/ setembro /2021	7)	Beaker	Muppets
08/ setembro /2021	8)	Akira Ono	Anime: Hi-Score Girl
09/ setembro /2021	9)	Goku	Anime: Dragon Ball
10/ setembro /2021	10)	Violet Evergarden	Anime: Violet Evergarden
11/ setembro /2021	11)	Forrest Gump	Filme: Forrest Gump
12/ setembro /2021	12)	Patton	Youtube: Sanders Sides
13/ setembro /2021	13)	Tina Belcher	Desenho: Bob's Burger
14/ setembro /2021	14)	Wen Li	Dorama: Well-intended love
15/ setembro /2021	15)	Galahad	Filme: Kingsman
16/ setembro /2021	16)	Peter Quill	Guardians of the Galaxy
17/ setembro /2021	17)	Tony Stark	Marvel
18/ setembro /2021	18)	Ash Ketchum	Pokemon
19/ setembro /2021	19)	Leonard 'Bones' McCoy	Star Trek
20/ setembro /2021	20)	Edward	Fullmetal Alchemist
21/ setembro /2021	21)	Thresh	League of Legends
22/ setembro /2021	22)	Miles	Ace Attorney
23/ setembro /2021	23)	Juuzou	Tokyo Ghoul
24/ setembro /2021	24)	Haruhi	Ouran High School Host Club
25/ setembro /2021	25)	mrs. hudson	Overwatch
26/ setembro /2021	26)	Taako Taaco	Adventure Zone
27/ setembro /2021	27)	Cecil Terwilliger	The Simpsons
28/ setembro /2021	28)	Pinocchio	Shrek
29/ setembro /2021	29)	Kristoff	Frozen
30/ setembro /2021	30)	James T. Kirk	Star Trek
Ask: 13/set/2021	31)	Cebolo	Filme: Spirit of the Forest
Ask: 13/set/2021	32)	Carter Grant	Série: Supergirl

01/ outubro /2021	1)	Sam Winchester	Supernatural
02/ outubro /2021	2)	Richie Tozier	IT
03/ outubro /2021	3)	Hermione Granger	Harry Potter
04/ outubro /2021	4)	Nagito Komaeda	Danganronpa
05/ outubro /2021	5)	Jean Jacques Leroy	Yuri: on ice!!!
06/ outubro /2021	6)	Hermes	Percy Jackson
07/ outubro /2021	7)	Martin Stein	DC
08/ outubro /2021	8)	Kara Danvers	DC
09/ outubro /2021	9)	Yuri Katsuki	Yuri: on ice!!!
10/ outubro /2021	10)	Waverly Earp	Wynonna Earp
11/ outubro /2021	11)	Arya Stark	Game of Thrones
12/ setembro /2021	12)	Kozume Kenma	Haikyuu
13/ outubro /2021	13)	Ianto Jones	Torchwood
14/ outubro /2021	14)	Italia	Hetalia
15/ outubro /2021	15)	Linda Freeman	Snow Cake
16/ outubro /2021	16)	Rosa Reyes	FBP

17/ outubro /2021	17) Charlie Mollison	The Black Balloon
18/ outubro /2021	18) Julia	Sesame Street
19/ outubro /2021	19) Bolinha	O Esquadrão Suicida
20/ outubro /2021	20) Carl Gould	Arthur
21/ outubro /2021	21) Dr Brigid Tenenbaum	Bioshock
22/ outubro /2021	22) Saga Noren	The Bridge
23/ outubro /2021	23) Abed Nadir	Community
24/ outubro /2021	24) Umetarou Nozaki	Montly Girls Nozaki-kun
25/ outubro /2021	25) Agent 8	Splatoon 2
26/ outubro /2021	26) Michael J. Caboose	Red vs Blue
27/ outubro /2021	27) Master Gula	Kingdom Hearts
28/ outubro /2021	28) Amy	Space Boy
29/ outubro /2021	29) Jonah Heidelberg	The Hunters
30/ outubro /2021	30) Tubarão-Rei	O Esquadrão Suicida
31/ outubro /2021	31) Eric Gibb	The Boy Who Could Fly
Ask: 02/ outubro /2021	32) Newt Scamander	Animais Fantásticos
Ask: 06/ outubro /2021	33) The Riddler	Série: Gotham
Ask: 08/ outubro /2021	34) Skalman	Bamse
Ask: 15/ outubro /2021	35) Paul Atreides	Dune

01/ nov /2021	1) Barney	FILME Ron Bugado
02/ nov /2021	2) Six	GAME Little Nightmares
03/ nov /2021	3) Sarah	FILME Labyrinth
04/ nov /2021	4) Rawhide	SÉRIE Long Gone Gulch
05/ nov /2021	5) Kristofferson Silverfox	FILME Fantastic Mr Fox
06/ nov /2021	6) San	Princess Mononoke
07/ nov /2021	7) Rachel	The Office UK
08/ nov /2021	8) Gillian Taylor	Star Trek IV: The Voyage Home
09/ nov /2021	9) Karen Delfs	Bones
10/ nov /2021	10) stanley uris	IT
11/ nov /2021	11) Velma	Scooby-Doo
12/ nov /2021	12) Aaron Mitchell	Mitchell Family vs The Machines
13/ nov /2021	13) Ally Dawson	Austin and Ally
14/ nov /2021	14) Victoria	Cats
15/ nov /2021	15) Piper	Star Darlings
16/ nov /2021	16) Schroeder	Peanuts
17/ nov /2021	17) Evelyn Carnahan	the Mummy
18/ nov /2021	18) Charlotte La Bouff	The Princess and the Frog
19/ nov /2021	19) Draco Malfoy	Harry Potter
20/ nov /2021	20) Raya	The Last Dragon
21/ nov /2021	21) Natsuki Subaru	Re:Zero
22/ nov /2021	22) James	Pokemon

23/ nov /2021	23) Shirou Ogami	Brand New Animal
24/ nov /2021	24) Ice King	Adventure Time
25/ nov /2021	25) Thor	Thor
26/ nov /2021	26) Haru	Beastars
27/ nov /2021	27) Loki	Loki
28/ nov /2021	28) Fiddleford	Gravity falls
29/ nov /2021	29) Rico	penguins of madagascar
30/ nov /2021	30) Legoshi	Beastars
Ask: 03 / nov /2021	31) Wandinha	Addams
Ask: 15 / nov /2021	32) Sprite	Eternos
Ask: 15 / nov /2021	33) Sonny	Em um Bairro de Nova York (In the Heights)
Ask: 21 / nov /2021	34) Armandinho	Alexandre Beck

01/ dez /2021	1) Ben Gates	National Treasure
02/ dez /2021	2) Frankie	Bizaardvark
03/ dez /2021	3) V	V for Vendetta
04/ dez /2021	4) Shouta Aizawa	My Hero Academia
05/ dez /2021	5) VIRGIL	Sanders Sides
06/ dez /2021	6) Pietro Maximoff	X-Men
07/ dez /2021	7) Owen Hunt	Grey's Anatomy
08/ dez /2021	8) frankie	grace and frankie
09/ dez /2021	9) charlie magne	hazbin hotel
10/ dez /2021	10) Doctor Stephen Strange	Marvel
11/ dez /2021	11) Ron	Ron Bugado
12/ dez /2021	12) Dylan	101 Dalmatian Street
13/ dez /2021	13) Miles Morales	Spider-Man: Into the Spider-Verse
14/ dez /2021	14) Riley Poole	National Treasure
15/ dez /2021	15) Princess Tiana	The Princess and the Frog
16/ dez /2021	16) Linus van Pelt	Peanuts
17/ dez /2021	17) Morticia Addams	The Addams Family
18/ dez /2021	18) Ezra Bridger	Star Wars: Rebels
19/ dez /2021	19) Legolas	Lord of the Rings
20/ dez /2021	20) Nathaniel Kurtzberg	Miraculous Ladybug
21/ dez /2021	21) Riley Andersen	Inside Out
22/ dez /2021	22) Tecna	Winx Club
23/ dez /2021	23) Giselle	Enchanted
24/ dez /2021	24) Jo March	Little Women
25/ dez /2021	25) Papai Noel	Operação Presente
26/ dez /2021	26) Obi Wan Kenobi	Star Wars
27/ dez /2021	27) Hartley Rathaway	DC Comics
28/ dez /2021	28) Peter Petrelli	Heroes
29/ dez /2021	29) Lancelot Du Lac	Lenda do rei Arthur
30/ dez /2021	30) Jesse Chambers	DC Comics

31/ dez /2021	31) Gabriella Montez	High School Musical
Ask: 26 / dez /2021	32) Bene	Malhação: Viva a diferença
Ask: 26 / dez /2021	33) Noelle Kringle	Noelle
Ask: 27 / dez /2021	34) Thunk Crood	Os Croods
Ask: 27 / dez /2021	35) Lerk	Croods, o início

01/ jan /2022	1) Princess Bubblegum	Adventure Time
02/ jan /2022	2) Foggy Nelson	Daredevil
03/ jan /2022	3) Vision	Marvel
04/ jan /2022	4) Kelly Kapoor	The Office
05/ jan /2022	5) Pooky	Dragon Tales
06/ jan /2022	6) violet	Os Incríveis
07/ jan /2022	7) Animal	the Muppets
08/ jan /2022	8) Rose Nylund	The Golden Girls
09/ jan /2022	9) Katniss Everdeen	Jogos Vorazes
10/ jan /2022	10) Elle Woods	Legally Blonde
11/ jan /2022	11) Marty McFly	Back to the Future
12/ jan /2022	12) Herbert West	Reanimator
13/ jan /2022	13) Roo	Winnie the Pooh
14/ jan /2022	14) Borat	Borat
15/ jan /2022	15) Cory Carson	Go Go Cory Carson
16/ jan /2022	16) Junior Asparagus	VeggieTales
17/ jan /2022	17) Catra	She-Ra
18/ jan /2022	18) Vincent Nigel-Murray	Bones
19/ jan /2022	19) Damian Wayne	Batman
20/ jan /2022	20) Fred	The Penguins of Madagascar
21/ jan /2022	21) Ratcatcher 2	The suicide squad
22/ jan /2022	22) Jaskier	The Witcher
23/ jan /2022	23) Thomas Thorne	BBC Ghosts
24/ jan /2022	24) Cal Kestis	Star Wars Jedi: Fallen Order
25/ jan /2022	25) Willow Rosenberg	Buffy The Vampire Slayer
26/ jan /2022	26) Melody	The Little Mermaid II: Return to the Sea
27/ jan /2022	27) Lucy Pevensie	The Chronicles of Narnia
28/ jan /2022	28) Rosa Diaz	Brooklyn Nine Nine
29/ jan /2022	29) Webby Vanderquack	the DuckTales
30/ jan /2022	30) Ririka Momobami	Kakegurui
31/ jan /2022	31) Geralt of Rivia	The Witcher
Ask: 03 / jan /2022	32) Dolores Madrigal	Encanto
Ask: 10 / jan /2022	33) Marceline	Hora da Aventura
Ask: 11 / jan /2022	34) Marcy Wu	Amphibia

Ask: 24 / jan /2022	35) She-Ra	She-Ra e as princesas
Ask: 25 / jan /2022	36) Ned Leed	Homem Aranha
01/ fev /2022	1) Eddie Brock	Venom
02/ fev /2022	2) Elliot Alderson	Mr. Robot
03/ fev /2022	3) charlie	charlie and the chocolate factory
04/ fev /2022	4) Klaus Hargreeves	Umbrella Academy
05/ fev /2022	5) Marvin the Martian	Looney Tunes
06/ fev /2022	6) Barbie	Barbie
07/ fev /2022	7) Mumble	Happy Feet
08/ fev /2022	8) Ren	Footloose
09/ fev /2022	9) Barb	Trolls World Tour
10/ fev /2022	10) Martha Kaply	Jumanji: Welcome to the Jungle
11/ fev /2022	11) Dwayne Hoover	Little Miss Sunshine
12/ fev /2022	12) Luca Paguro	Luca
13/ fev /2022	13) Eveline	Resident Evil 7
14/ fev /2022	14) Jon arbuckle	garfield
15/ fev /2022	15) Katie Torres	Yes Day
16/ fev /2022	16) Mickey Milkovich	Shameless
17/ fev /2022	17) Freddy Freeman	Shazam!
18/ fev /2022	18) David	Camp Camp
19/ fev /2022	19) Jetta Handover	Clifford the big red dog
20/ fev /2022	20) Kat Harvey	Casper
21/ fev /2022	21) Bobby Santiago	Casagrandes
22/ fev /2022	22) 9	9 (filme)
23/ fev /2022	23) Harry Potter	Harry Potter
24/ fev /2022	24) Gene	Super 4
25/ fev /2022	25) Sally	Black Clover
26/ fev /2022	26) Doctor Allison Cameron	House
27/ fev /2022	27) Padmé Amidala	Star Wars
28/ fev /2022	28) Papika	Flip Flappers
Ask: 26/ fev /2022	29) Jasper Dunlop	Henry Danger
	30)	

01/ mar /2022	1) Frisk	Undertale
02/ mar /2022	2) Barry Bluejeans	the adventure zone
03/ mar /2022	3) Sid	A Era do Gelo
04/ mar /2022	4) Jamie Sullivan	A Walk to Remember
05/ mar /2022	5) Bu	Monstros SA
06/ mar /2022	6) Princess Lumina	Barbie: The Pearl Princess
07/ mar /2022	7) Adrian Veidt	Watchmen
08/ mar /2022	8) Nick Carraway	The Great Gatsby
09/ mar /2022	9) Juri Katou	Digimon Tamers
10/ mar /2022	10) Leo Bloom	The Producers

11/ mar /2022	11)	The Brain (Cérebro)	Pinky and The Brain
12/ mar /2022	12)	Archie Hopper	Once Upon a Time
13/ mar /2022	13)	Norman Babcock	ParaNorman
14/ mar /2022	14)	Misa Amane	Death Note
15/ mar /2022	15)	Rufus	street fighter iv
16/ mar /2022	16)	Alex	Julie And The Phantoms
17/ mar /2022	17)	Willy Wonka	Charlie And The Chocolate Factor
18/ mar /2022	18)	Alison	The Breakfast Club
19/ mar /2022	19)	Seki	Tonari no Seki-kun
20/ mar /2022	20)	Quint Baker	Last Kid on earth
21/ mar /2022	21)	Brain Bell	Cleopatra in Space
22/ mar /2022	22)	Lan Zhan	the untamed
23/ mar /2022	23)	Morwenna Chynoweth	Poldark
24/ mar /2022	24)	Billy	thundermans
25/ mar /2022	25)	Penelope	criminal minds
26/ mar /2022	26)	Henry Daniel Mills	Once Upon A Time
27/ mar /2022	27)	Jason Bourne	Bourne
28/ mar /2022	28)	Mark Watney	The Martian
29/ mar /2022	29)	Bolin	The Legend of Korra
30/ mar /2022	30)	Carrot	One Piece
31/ mar /2022	31)	Phineas	Phineas and Ferb
Ask: 26 / mar /2022	32)	Pepa Madrigal	Encanto
Ask: 27 / mar /2022	33)	Juleka Couffaine	Miraculous Ladybug

01/ abril /2022	1)	Steve Rogers	Marvel
02/ abril /2022	2)	John "J.D." Dorian	Scrubs
03/ abril /2022	3)	Claudette Morel	Dead By Daylight
04/ abril /2022	4)	Estelar	Teen Titans
05/ abril /2022	5)	Michelle 'MJ' Jones-Watson	MCU's SpiderMan
06/ abril /2022	6)	Jerry Smith	Rick and Morty
07/ abril /2022	7)	Branch (Tronco)	Trolls
08/ abril /2022	8)	Kronk	The Emperor's New Groove
09/ abril /2022	9)	Grace Hart	Miss Congeniality
10/ abril /2022	10)	Fa Mulan	Mulan
11/ abril /2022	11)	Wanda Maximoff	Marvel
12/ abril /2022	12)	Milo Thatch	Atlantis
13/ abril /2022	13)	Velma Dinkley	Scooby-Doo
14/ abril /2022	14)	Cordelia Chase	Buffy a Caça Vampiros
15/ abril /2022	15)	Link	Legend of Zelda
16/ abril /2022	16)	Antonio Madrigal	Encanto
17/ abril /2022	17)	Jason	Falsettos
18/ abril /2022	18)	Munch Barrett	Earth to Echo
19/ abril /2022	19)	Hannah	Please like me
20/ abril /2022	20)	Moana Waialiki	Moana
21/ abril /2022	21)	Vanya Hargreeves	The Umbrella Academy

22/ abril /2022	22) Winky	Harry Potter
23/ abril /2022	23) The Scout	Team Fortress 2
24/ abril /2022	24) Bryan Jacobsen	Inside Job
25/ abril /2022	25) Bruno Madrigal	Encanto
26/ abril /2022	26) Walter Bishop	Fringe
27/ abril /2022	27) Luz Noceda	The Owl House
28/ abril /2022	28) Todd Anderson	Dead Poet's Society
29/ abril /2022	29) Ducky	The Land Before Time
30/ abril /2022	30) Mérida DunBroch	Brave
Ask: / abril /2022	31)	

01/ maio /2022	1) Pepa Madrigal	Encanto
02/ maio /2022	2) Violet Apollonia	Ducktales 2017
03/ maio /2022	3) The Captain	BBC Ghosts
04/ maio /2022	4) Ophelia	Ophelia
05/ maio /2022	5) Tyrone Johnson	Cloak & Dagger
06/ maio /2022	6) Leia Organa	Star Wars
07/ maio /2022	7) Dopey / Dunga	Snow White
08/ maio /2022	8) Jyn Erso	Star Wars
09/ maio/2022	9) Fred Jones	Scooby-Doo
10/ maio /2022	10) Sally	Estranho mundo de Jack
11/ maio /2022	11) Derek Hale	Teen Wolf
12/ maio /2022	12) Koda	Brother Bear
13/ maio /2022	13) Shanoa	Castlevania: Order of Ecclesia
14/ maio /2022	14) Ignis Scientia	Final Fantasy XV
15/ maio /2022	15) Mayday	Straight Roads
16/ maio /2022	16) Jane Smith	Sr e Sra Smith
17/ maio /2022	17) Regina George	Mean Girls
18/ maio /2022	18) Alex Russo	Os feiticeiros de Waverly Place
19/ maio /2022	19) George Banks	Mary Poppins
20/ maio /2022	20) T'Lyn	Star Trek Lower Decks
21/ maio /2022	21) Debbie Gallagher	Shameless
22/ maio /2022	22) Bilbo Baggins	The Hobbit
23/ maio /2022	23) Riley Matthews	Girl Meets World
24/ maio /2022	24) Jimmy	Ed, Edd n Eddy
25/ maio /2022	25) Hastur	Good Omens
26/ maio /2022	26) Alistair Krei	Big Hero 6
27/ maio /2022	27) Rachel Berry	Glee
28/ maio /2022	28) Sam Rutherford	Star Trek: Lower Decks
29/ maio /2022	29) Lego Batman	Lego Batman
30/ maio/2022	30) George Mcfly	Back To The Future
31/ maio /2022	31) Spinel	Steven Universe
Ask: / maio /2022	32)	

01/ jun /2022	1) Frodo Baggins	Lord of The Rings
---------------	------------------	-------------------

02/ jun /2022	2) Dot	Warner Animaniacs
03/ jun /2022	3) Cal Kestis	Star Wars Jedi: Fallen Order
04/ jun /2022	4) Marnie	Halloweentown
05/ jun /2022	5) Luigi	Super Mario
06/ jun /2022	6) Justin Russo	Wizards of Waverly Place
07/ jun /2022	7) Carl Gallagher	Shameless
08/ jun /2022	8) Brian Johnson	The Breakfast Club
09/ jun /2022	9) Amae	Vagrant
10/ jun /2022	10) Glen Bishop	Mad Men
11/ jun /2022	11) Noi	Dorohedoro
12/ jun /2022	12) Ned Flanders	The Simpsons
13/ jun /2022	13) Noodle	Gorillaz
14/ jun /2022	14) Doc Emmett Brown	Back To The Future
15/ jun /2022	15) Anga	Lion Guard
16/ jun /2022	16) Pumbaa	The Lion King
17/ jun /2022	17) Zuko	Avatar the last airbender
18/ jun /2022	18) Nada	They Live
19/ jun /2022	19) Darrel 'Darry' Curtis	The Outsiders
20/ jun /2022	20) Draco Malfoy	A Very Potter Musical
21/ jun /2022	21) Special Agent Dale Cooper	Twin Peaks
22/ jun /2022	22) Maggie Pierce	Grey's Anatomy
23/ jun /2022	23) David Rose	Schitt's Creek
24/ jun /2022	24) Dylan	Halloweentown
25/ jun /2022	25) Yakko	Warner
26/ jun /2022	26) Cassie O'Pia	Psychonauts 2
27/ jun /2022	27) Giulia Marcovaldo	Luca
28/ jun /2022	28) Alice Carroll	Aria
29/ jun /2022	29) Sasha	Bratz
30/ jun /2022	30) Yuki Takeya	Gakkou Gurashi
Ask: / maio /2022	31)	

01/ jul /2022	1) Emmet	The Lego Movie
02/ jul /2022	2) Samantha Evelyn Cook (Art3mis)	Ready Player One
03/ jul /2022	3) Heat Miser	The Year Without a Santa Claus
04/ jul /2022	4) Roxanne	A Goofy Movie
05/ jul /2022	5) Max Russo	Wizards of Waverly Place
06/ jul /2022	6) Timothy Lovejoy	The Simpsons
07/ jul /2022	7) Sophie	Halloweentown
08/ jul /2022	8) Sally Draper	Mad Men
09/ jul /2022	9) Wakko	Warner
10/ jul /2022	10) Megu-Nee	Gakkou Gurashi
11/ jul /2022	11) Qui-Gon	Star Wars
12/ jul /2022	12) Erin Hannon	The Office
13/ jul /2022	13) Aziraphale	Good Omens
14/ jul /2022	14) Dorothy Gale	O mágico de oz

15/ jul /2022	15) Jessica Day	New Girl
16/ jul /2022	16) Haymitch Abernathy	the Hunger Games
17/ jul /2022	17) Mal	Descendants
18/ jul /2022	18) Dr. Heinz Doofenshmirtz	Phineas and Ferb
19/ jul /2022	19) Donkey	Shrek
20/ jul /2022	20) Jerry	Tom and Jerry
21/ jul /2022	21) Lando	Star Wars
22/ jul /2022	22) Michael 'Mike' Cooper	BBC Ghosts
23/ jul /2022	23) Max Goof	A Goofy Movie
24/ jul /2022	24) James Donovan Halliday (Anorak)	Ready Player One
25/ jul /2022	25) Misha	Chuck's Choice
26/ jul /2022	26) Twilight Sparkle	My little pony
27/ jul /2022	27) Fiona	Shrek
28/ jul /2022	28) Tom	Tom and Jerry
29/ jul /2022	29) Rue	the Hunger Games
30/ jul /2022	30) Crowley	Good Omens
31/ jul /2022	31) Miki Naoki	Gakkou Gurashi
Ask: / maio /2022	32)	

Anexo 6 – 2º Contrato de “Comisson de fanart”

Este contrato faz referência ao 2º mapa de *fanarts* e ao glossário produzido por Maria Fernanda de Almeida Castro Amorim, que assina nas redes sociais como Hazelly. Diz respeito à todas as reuniões realizadas para a produção do mapa e, conseqüentemente, a criação do mapa em si. Assim, cria-se um total de 8 ambientes e 28 personagens, totalizando 600 reais. Além deste mapa de *fanarts*, foi também pedido desenhos para o glossário, com o total de 5 artes explicativas: para *headcanon*, AU, *fanfic*, *fanart* e neurodivergência. Em específico, com valor e data de entrega:

Arte	Data de entrega	Valor proposto
Artes do glossário: Headcanon (Elsa corvinal)	OK	40 (sketch + cores)
Artes do glossário: AU (Homer de Batman)	17/03	40 (sketch + cores)
Artes do glossário: Fanfic (print rebuscado)	24/03	20 (artes ao redor)
Artes do glossário: Fanart (alguma fanart)	24/03	40 (sketch + cores)
Artes do glossário: Autismo e neurodivergência (tipos propostos)	24/03	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/séries: Mr Bean	31/03	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/séries: Ella Lopez	31/03	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/séries: Chidi	07/04	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/séries: Donnie Darko	07/04	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/séries: Elizabeth Harmon	07/04	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/séries: FINALIZADO	07/04	20 (nomes nos mapas)
Artes do mapa/filmes: C3P0	14/04	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/filmes: Newt Scamander	14/04	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/filmes: Snape	14/04	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/filmes: Bella	21/04	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/filmes: FINALIZADO	21/04	20 (nomes nos mapas)
Artes do mapa/livros: Mycroft Holmes	28/04	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/livros: Pequeno Príncipe	28/04	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/livros: Mr. Darcy	05/05	40 (sketch + cores)

Artes do mapa/livros: FINALIZADO	05/05	20 (nomes nos mapas)
Artes do mapa/desenhos: Ian	12/05	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/desenhos: Elsa	12/05	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/desenhos: Linguini	12/05	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/desenhos: Homer, Bart e Lisa	19/05	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/desenhos: Charlie e Lola	19/05	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/desenhos: Player	26/05	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/desenhos: Entrapta	26/05	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/desenhos: Peridot	26/05	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/desenhos: Urso Polar	02/06	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/desenhos: FINALIZADO	02/06	20 (nomes nos mapas)
Artes do mapa/brasileiro: Bebeto	09/06	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/brasileiro: Menino Maluquinho	09/06	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/brasileiro: FINALIZADO	09/06	20 (nomes nos mapas)
Artes do mapa/animes: Legoshi	16/06	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/animes: Death the Kid	16/06	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/animes: Norman	16/06	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/animes: Elias Ainsworth	23/06	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/animes: FINALIZADO	23/06	20 (nomes nos mapas)
Artes do mapa/Games: FINZALIDO	30/06	20 (nomes nos mapas)
Artes do mapa/HQs: Batman	07/07	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/HQs: Peter Parker	07/07	40 (sketch + cores)
Artes do mapa/HQs: FINALIZADO	07/07	20 (nomes nos mapas)
Revisão	Até 14/07	Total: 1.420 reais

Decididos o total de 1.420 reais, o mapa e as artes explicativas serão todos entregues até o dia 07 de julho de 2022. Com este contrato assinado, a autora da tese

(Mariana Bento Beneti) poderá ficar livre para usar o mapa de *fanarts* em qualquer artigo acadêmico, capítulo de livro, outras formas de publicações, e, principalmente, durante o decorrer de sua tese.

~Maria Fernanda A.

Maria Fernanda de Almeida Castro Amorim (Hazelly)
Artista

MariBeneti

Mariana Bento Beneti
Doutoranda