

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
NÍVEL DOUTORADO**

RODRIGO NAJAR

**APONTAMENTOS PARA UM DESIGN A PARTIR DO DISCURSO:
projetando para a neurodiversidade**

Porto Alegre

2022

RODRIGO NAJAR

**APONTAMENTOS PARA UM DESIGN A PARTIR DO DISCURSO:
projetando para a neurodiversidade**

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

Orientadora: Profa. Dra. Ione Maria Ghislene Bentz

Porto Alegre

2022

N162a Najar, Rodrigo.
Apontamentos para um design a partir do discurso :
projetando para a neurodiversidade / por Rodrigo Najar. –
2022.
242 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio
dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design,
Porto Alegre, RS, 2022.
“Orientadora: Dra. Ione Maria Ghislene Bentz”.

1. Design. 2. Positivismo. 3. Pós-estruturalismo.
4. Discurso. 5. Análise do discurso. 6. Autismo.
I. Título.

CDU: 7.05:801

RODRIGO NAJAR

**APONTAMENTOS PARA UM DESIGN A PARTIR DO DISCURSO:
projetando para a neurodiversidade**

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

Aprovado em (dia) (mês) (ano)

BANCA EXAMINADORA

Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence

Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence

Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence

Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence

Componente da Banca Examinadora – Instituição a que pertence

AGRADECIMENTO À CAPES

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

RESUMO

Neste trabalho, argumenta-se que a pesquisa em design foi marcadamente influenciada por paradigmas científicos e epistemológicos positivistas, mimetizando muitas vezes metodologias e métodos de áreas como as ciências cognitivas e psicologia cognitiva. Esta influência ajudou a formatar um tipo de pesquisa em design que se desenvolveu a partir dos anos 1960 e deu origem, na década de 1990, a metodologias como Design Thinking e Design Estratégico, mantendo o fio epistemológico adotado por Herbert Simon sem rompê-lo completamente em nenhum momento. Propõe-se um paradigma majoritariamente pós-estruturalista como base para o desenvolvimento de um design que, tanto em termos de pesquisa quanto de prática projetual, se elabore a partir da ideia central de projeção discursiva. Partindo de um projeto direcionado e feito coletivamente com pessoas autistas, percorre-se um percurso teórico-projetual em que são discutidos e reformulados elementos básicos do design com o objetivo de se explorar as possibilidades de Um Design a Partir do Discurso.

Palavras-chave: design; positivismo; pós-estruturalismo; discurso; análise do discurso; autismo.

ABSTRACT

In this work, it is argued that design research was heavily influenced by scientific paradigms and positivistic epistemologies, many times mimicking methodologies and methods from areas such as cognitive sciences and cognitive psychology. This influence helped mold a kind of design research that has been developed since the 1960s, and it spawned in the 1990s, to methodologies like Design Thinking and Strategic Design, keeping the epistemological thread adopted by Herbert Simon. It also proposes a mostly post-structuralist paradigm to create a design that, both in terms of research and design praxis, it is centered around a discursive blueprint. Starting with a project directed towards and collectively made with autistic people, it goes through a theoretical and pragmatic journey in which basic elements of design are discussed and rethought with the goal to explore the possibilities of Design Stemming from Discourse.

Keywords: design; positivism; poststructuralism; discourse; discourse analysis; autism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Double Diamond	32
Figura 2 – Processos análogos ao Double Diamond	32
Figura 3 - Joe and Josephine designed by Dreyfuss and illustrated by Alvin Tilley.	68

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Esquema de Guilford.....	34
-------------------------------------	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 ...SOBRE O CAMINHO AO LONGO DO DOUTORADO	15
1.2 ...SOBRE OS OBJETIVOS	17
1.2.1 Objetivo Geral	17
1.2.2 Objetivos específicos	17
1.3 METODOLOGIA.....	18
2 PERSPECTIVAS EPISTEMOLÓGICAS PARA DESIGN: UMA ABORDAGEM PÓS-ESTRUTURALISTA	19
2.1 ESTRUTURALISMO, PÓS-ESTRUTURALISMO E DESIGN	23
2.2 ESPECULAÇÕES SOBRE PÓS-ESTRUTURALISMO E DESIGN	24
REFERÊNCIAS	28
3 IMAGENS DO PENSAMENTO: RUMO A UM PROCESSO DE DESIGN INSPIRADO NO RIZOMA	31
3.1 DOUBLE DIAMOND.....	31
3.2 IMAGENS DO PENSAMENTO	36
3.3 PENSAMENTO E ATO DE PENSAR.....	39
3.4 O RIZOMA DE DELEUZE E GUATTARI	40
3.5 RIZOMA E UM PENSAMENTO SEM PRESSUPOSTOS.....	43
3.6 RUMO A UM PROCESSO DE DESIGN INSPIRADO NO RIZOMA.....	43
3.7 EXPERIÊNCIA REALIZADA	45
3.8 CONCLUSÃO.....	50
REFERÊNCIAS	51
4 UM DESIGN PROBLEMATIZADOR	53
4.1 O PROBLEMA DE DESIGN PELO DESIGN.....	53
4.2 FOUCAULT, PROBLEMATIZAÇÃO E DISCURSO	55
4.3 O PROBLEMA DE DESIGN NÃO EXISTE	57
4.4 DISCURSO	59
4.5 UM DESIGN PROBLEMATIZADOR.....	61
REFERÊNCIAS	63
5 A INVENÇÃO DO USUÁRIO	65
5.1 USER-CENTERED DESIGN	69
5.2 O SUJEITO NA ANÁLISE DO DISCURSO	70

5.2.1 Dois esquecimentos e um sujeito	73
5.2.2 Sujeito da Ideologia	75
5.2.3 Sujeito do Inconsciente.....	76
5.3 MATEM O USUÁRIO!	77
REFERÊNCIAS	80
6 FORMAÇÕES IMAGINÁRIAS.....	82
6.1 TRÊS ÉPOCAS DA AD E O PRIMADO DO INTERDISCURSO	82
6.2 JOGOS DE IMAGENS – AS FORMAÇÕES IMAGINÁRIAS.....	84
6.3 FORMAÇÕES IMAGINÁRIAS: DESIGNERS E USUÁRIOS	87
REFERÊNCIAS	90
7 ANÁLISE DO DISCURSO NO DESIGN	91
7.1 O PARADIGMA INDICIÁRIO	91
7.2 O DITO E O NÃO-DITO	94
7.3 UM JEITO DE ANALISAR OS DISCURSOS NO DESIGN: “DIZER X PARA NÃO DIZER Y”	95
7.4 CORPUS.....	96
7.5 RECORTE.....	97
7.6 DESLINEARIZAR.....	98
7.7 REPETIÇÃO, PARÁFRASES E METÁFORAS	99
7.8 TRANSCRIÇÃO E ANÁLISE DO PRIMEIRO WORKSHOP E ALGUNS INSIGHTS PARA DESIGN.....	101
7.9 CONCLUSÃO.....	123
7.10 O DESIGN E UMA ANÁLISE DO DISCURSO PARA CHAMAR DE SUA.....	124
REFERÊNCIAS	125
8 PROBLEMATIZANDO PARA O DESIGN: A ANÁLISE DOS DISCURSOS SOBRE AUTISMO	127
8.1 BIOPOLÍTICA, BIOSOCIABILIDADE E NEURODIVERSIDADE: DISCURSOS EM CURSO.....	141
8.2 CONCLUSÕES	147
REFERÊNCIAS	148
9 DIÁLOGOS PROJETUAIS: A CRIAÇÃO DO GAME BRIANNA.....	150
9.1 OS DIÁLOGOS PROJETUAIS.....	152
9.2 ...SOBRE O CONCEITO	152
9.3 ...SOBRE O INÍCIO	161

9.4 ...SOBRE A PROTAGONISTA.....	176
9.5 ... SOBRE MELTDOWN	185
9.6 ... SOBRE SHUTDOWN	188
9.7 ... SOBRE HIPERSENSIBILIDADE.....	190
9.8 ... SOBRE A SINOPSE	194
REFERÊNCIAS	238

1 INTRODUÇÃO

Esta tese de doutorado em Design não passou incólume por 2020, ano em que a pandemia de covid-19 definiu, autoritária e violentamente, como deveriam ser as vidas, os trabalhos, os afetos, as relações e, evidentemente, as pesquisas. O planejamento desta tese previa que em 2020 seriam realizados 12 workshops presenciais, de 3 horas de duração cada um. Em cada um destes workshops estaria em foco um aspecto da proposta da tese, uma metodologia de design baseada no jogo, com grande influência de jogos de improvisação teatral. O design proposto era físico, alardeava que pretendia “jogar design”, com o corpo todo, em interação constante. Em um singelo jogo de palavras dizíamos que o brain, dos brainstorms, estava supervalorizado; faltava o corpo todo, faltava o play, o jogo, a diversão, o estado de divertimento próprio do jogo. Assim, se pretendia formular processos criativos no design que explorassem caminhos que não aqueles das etapas subsequentes, ferramentas prontas para usar e modelos seguidos a risca ou levemente modificados por todos os processos de design e inovação. Inovar no produto sem se arriscar a inovar nos processos? Não, não parecia uma opção pertinente. A proposta de investigação/hipótese justamente fundava-se na ideia de que a inovação dos processos seria fundamental para que se atingisse a criatividade e inovação nos produtos.

A intenção de jogar design com o corpo inteiro não era mais possível em meio a uma pandemia que nos fazia reféns das telas de computador e conversas virtuais praticando um até então inimaginável isolamento social. O alardeado novo normal causado pela pandemia no ano de 2020 mostrou que jamais será normal. Entretanto, é o real, o possível e o inegável registrado nos assombrosos números de contaminações e óbitos expostos diariamente nas notícias. Este era o novo normal desta pesquisa de doutorado. Esta ainda é a nova realidade desta pesquisa. No mês de março de 2020 acreditávamos que em maio a situação estaria resolvida e as atividades presenciais voltariam ao normal. Não foi o que aconteceu. Em maio passamos acreditar que em julho estaríamos livres para os workshops, o jogo, a interação entre pessoas de diferentes áreas em direção a um projeto de design conjunto. Antes de agosto, talvez no início do mês de julho, ficou claro que o ano estava definitivamente aprisionado às possibilidades que o mundo virtual nos pudesse oferecer. Não haveria, por certo, workshop possível diante do panorama que a covid-19 nos empurrava goela abaixo.

A entrada no mestrado em Design Estratégico me trouxe a oportunidade de encontrar na teoria elementos que apenas faziam sentido na minha intuição. Foi aí, na pesquisa teórica, no conhecimento de autores como Deleuze, Guattari, Foucault que fui encontrando a solidez de um pensamento dos quais eu só podia ver as pegadas, as marcas fugidias em meio a um turbilhão

de práticas que já faziam parte do meu caminho. Foi na teoria que o Jogo se me apresentou de outra maneira, nas obras de Huizinga, Caillois, Greimas, ou Nietzsche. O design já não era mais o Design que me fora ensinado, também não era mais o design que eu próprio ensinava. Havia uma névoa encobrindo as certezas que até então eu aprendera, cultivara e ensinara a um tanto de alunos. Homem nenhum sai incólume do encontro com poderosos autores que exploraram tão corajosamente os caminhos escorregadios, continentais; em um embate com a face analítica do neopositivismo e seu monopólio sobre a ciência. Da névoa, depois de algum tempo de pesquisa eu já conseguia vislumbrar: era necessário compreender as diferentes origens epistemológicas das quais diferentes formas de abordar o design haviam se originado. Deste movimento em direção a perspectivas epistemológicas para o design, algo que até então não me parecia tão importante converte-se em uma questão fundamental, compreender a que pensamento eu me filiava como pesquisador. À qual corrente epistemológica correspondia o modo como eu via o mundo, a vida, a ciência e a pesquisa. O que era névoa torna-se límpido. Não sou um dos Analíticos, sou um dos Continentais. Não pratico e tampouco pesquiso design com a meta de produzir uma ciência de dados que pretendam ser um espelho da realidade. Não acredito em realidade fora da interpretação. Não acredito em espelhos da realidade.

Encontro assim nos chamados pós-estruturalistas a filosofia que preenche minhas lacunas, que coaduna com meus pensamentos e que me leva a pensar o design como uma atividade de produção de sentido, de mediação entre discursos, de projeção dos discursos mesmos, que encarnados nos artefatos criados, poderão trazer sua força e influência, mesmo que singela se comparada a outras áreas, às relações de poder que se estabelecem e condicionam os seres a um assujeitamento estéril de questionamentos e mantenedor de comportamentos domesticados e dóceis. Comportamentos incapazes de romper com uma cadeia discursiva que escreve a história sempre com as mesmas palavras. Como designer, pergunto-me agora, o que quero projetar são os dispositivos de controle dos quais falava Foucault? Não, absolutamente não. O design a que me proponho tem relação com lutas pela liberdade, com a problematização dos discursos vigentes, com a proposição de mudanças, como protagonismo daqueles que por outros são tratados como usuários. Neste sentido, o jogo, tema ainda caro e importante, abre espaço para o questionamento, no design, acerca das relações de poder, dos processos não cartesianos, da problematização, da busca pelo não assujeitamento, pela autonomia, pelo cuidado de si. O tema do autismo, já previsto no projeto original de pesquisa, segue o mesmo. Entretanto as relações entre discurso, design e poder tomam o protagonismo.

1.1 ...SOBRE O CAMINHO AO LONGO DO DOUTORADO

A entrada no mestrado em Design Estratégico me trouxe a oportunidade de encontrar na teoria elementos que apenas faziam sentido na minha intuição. Foi aí, na pesquisa teórica, no conhecimento de autores como Deleuze, Guattari, Foucault que fui encontrando a solidez de um pensamento dos quais eu só podia ver as pegadas, as marcas fugidias em meio a um turbilhão de práticas que já faziam parte do meu caminho. O design já não era mais o Design que me fora ensinado, também não era mais o design que eu próprio ensinava. Havia uma névoa encobrendo as certezas que até então eu aprendera, cultivara e ensinara a um tanto de alunos. Homem nenhum sai incólume do encontro com poderosos autores que exploraram tão corajosamente os caminhos escorregadios, continentais; em um embate com ao face analítica do neopositivismo e seu monopólio sobre a ciência. Da névoa, depois de algum tempo de pesquisa eu já conseguia vislumbrar: era necessário compreender as diferentes origens epistemológicas das quais diferentes formas de abordar o design haviam se originado. Deste movimento em direção a perspectivas epistemológicas para o design, algo que até então não me parecia tão importante converte-se em uma questão fundamental, compreender a que pensamento eu me filiava como pesquisador – e como designer. A qual corrente epistemológica correspondia o modo como eu via o mundo, a vida, a ciência e a pesquisa. Não sou um dos Analíticos, sou um dos Continentais. Não prático e tampouco pesquiso design com a meta de produzir uma ciência de dados que pretendam ser um espelho da realidade. Não acredito em realidade fora da interpretação. Não acredito em espelhos da realidade.

Esta tese foi escrita na forma de artigos independentes que explorando os desdobramentos epistemológicos – baseados no pós-estruturalismo – na prática do design. Ao longo destes artigos, que embora independentes ajudam a contar a mesma história, busco construir um caminho projetual firmemente apoiados nas bases científicas e epistemológicas pós-estruturalistas. A escolha do formato de artigos se deu sobretudo porque era fundamental que pudesse haver uma volta ao design em cada estágio, em cada texto. Também porque os textos independentes e mais curtos possibilitaram que perguntasse a mim mesmo muitas e muitas vezes, “em que isto que estou escrevendo interessa ao design?” Isto porque indo a fontes teóricas que pareciam tão distantes do fazer projetual, era natural imaginar que houvesse um distanciamento do objetivo principal, que era explorar uma forma de fazer design baseado em autores, ideias, teorias que refletem a maneira com que vejo o mundo. Nestes artigos, abordo pontos que julgo cruciais para a ampliação do debate tanto sobre a teoria em design, quanto sobre a prática projetual. Este, aliás, é um ponto que preciso assinalar com bastante ênfase: não se faz, nesta tese,

nenhuma separação definitiva entre teoria e prática projetual. Prática e teoria se retroalimentam e estabelecem um permanente jogo em que uma busca na outra o que necessita para se desenvolver. O artigo “Design Problematizador” foi publicado em inglês, sob o título de “Problematizer Design: A Foucaultian Approach”, na revista *Design Issues* 2022, volume 38, issue 1, winter 2022. O artigo “Perspectivas epistemológicas e design: uma abordagem pós-estruturalista”, foi publicado na revista *Estudos em Design*, volume 27, n.1, 2019.

Como já mencionei, meu encontro com os profissionais especializados aconteceu durante a pesquisa de mestrado. Os encontros com autistas ocorreram no ano de 2021. Isto é, em plena pandemia de covid-19, sob fortes restrições quanto ao convívio social. A rigor, estávamos todos impedidos de sair de casa, de encontrar pessoas, de conversar. Um workshop como foi feito no mestrado estava absolutamente fora de cogitação. Desta forma, a ideia de trabalhar com os jogos foi abandonada por ora, sobretudo porque a maior parte dos jogos são físicos, necessitam ser presenciais. Os encontros com os autistas foram todos online, por vídeo. Algumas vezes apenas entre mim e uma outra pessoa; às vezes em grupos de três, quatro ou cinco pessoas. Acabei chamando estes encontros de diálogos projetuais, porque estávamos criando a partir da conversa e, a rigor, limitados à conversa. Era assim que tinha que ser, e era assim que deveríamos fazer as coisas acontecerem. Muitas dúvidas e muito medo povoaram a minha cabeça, principalmente porque a imagem social que se faz de um autista tem a ver com uma dificuldade enorme de comunicação e eu não sabia se conseguiria manter uma conversa com eles, se conseguiria fazer meu tema parecer interessante e principalmente, não sabia se conseguiria estabelecer este teor “projetual” às conversas, trazendo a experiência para o campo do fazer criativo no design. Não havia como saber antes de fazer as entrevistas, então fui a procura de pessoas para o grupo que formei.

Os contatos foram feitos todos pelas redes sociais e, a partir do momento em que consegui conversar com um autista, que por fim não participou do trabalho, ele mesmo fez a enorme gentileza de me apresentar a alguns de seus amigos também autistas e assim fomos até conseguir formar nosso grupo. Todos eles têm perfis abertos nas redes sociais e falam muito sobre autismo. Mesmo assim, optei por não revelar os nomes reais e tampouco as imagens aqui neste trabalho. Parto do princípio de que esses dados somente devem ser publicados quando são realmente necessários aos resultados da pesquisa, o que não é o caso aqui. Todas as características descritas e entrevistas são reais, apenas o nome foi trocado.

O que posso dizer, para encerrar esta já bastante longa introdução é que se tratou de uma verdadeira aventura intelectual, exploratória e criativa. Desafiadora, assustadora, alegre, e descontraída ao mesmo tempo. As informações e atividades se linearizavam e deslinearizavam ao

longo do processo, muitas vezes caótica e vertiginosamente. Entretanto confiei em Deleuze e Guattari e deixei o Rizoma fluir, assim como tomei para mim a tarefa de deslinearizar os processos e diálogos, sempre que eles insistiam em se tornar retilíneos. Realmente confiei em Deleuze e Guattari (2000), quando disseram que nenhuma ordenação cartesiana do pensamento tem fundamento senão na arbitrariedade de um sistema de controle do conhecimento.

1.2 ...SOBRE OS OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho é desenvolver uma metodologia de design coletivo para projetar, antes do artefato em si, o discurso que nele estará materializado.

1.2.2 Objetivos específicos

- a) Explorar perspectivas epistemológicas para o design
- b) Estabelecer as bases epistemológicas pós-estruturalistas que norteiam esta pesquisa e a metodologia de design proposta nesta pesquisa.
- c) Questionar as noções, técnicas e processos aplicados ao design e propor possibilidades inspiradas pelos pensamentos de autores pós-estruturalistas.
- d) Explorar um processo de design inspirado na noção de Rizoma de Deleuze e Guattari
- e) Questionar a noção de problema de design e propor um design problematizador o pelas bases da problematização e noções como discurso e relações de poder/saber propostas por Foucault
- f) Realizar a experiência da prática projetual da proposta feita na tese tendo como tema do projeto o autismo.
- g) Realizar um workshop de design com profissionais especializados e pais de autistas. (presencial)
- h) Realizar 10 entrevistas em profundidade com aproximadamente 60 min de duração cada um com autistas. (por vídeo chamada)
- i) Realizar a análise dos discursos do workshop e das entrevistas
- j) Justificar e fundamentar a escolha do designer por fortalecer a alguns e não outros discursos identificados.

- k) Introduzir os autistas entrevistados ao projeto proposto: um projeto coletivo de design em que eles, autistas, criarão artefatos que julguem relevantes para algum aspecto de suas próprias vidas.
- l) Realizar encontros, por videoconferência, com grupos de autistas já focados na criação dos artefatos.
- m) Desenvolver o artefato proposto desde a fase de criação até a prototipagem e avaliação dos próprios autistas.
- n) Realizar encontros, por videoconferência, com designers e autistas para a introdução do saber especializado do designer nos projetos
- o) Análise e formalização dos processos criativos realizados no projeto de design.
- p) Análise e formalização de diretrizes metodológicas praticadas no projeto de design.

1.3 METODOLOGIA

- a) Revisão bibliográfica e fundamentação teórica.
- b) Entrevistas semiestruturadas em profundidade (por videoconferência).
- c) Workshops de criação coletiva em design (presencial).
- d) Workshops de criação coletiva em design (por videoconferência).

2 PERSPECTIVAS EPISTEMOLÓGICAS PARA DESIGN: UMA ABORDAGEM PÓS-ESTRUTURALISTA

O design torna-se uma atividade profissional como a conhecemos hoje, após a segunda guerra mundial, período marcado pela crença de que a ciência e a industrialização seriam responsáveis por produzir um mundo melhor. A ciência pautava-se pelo paradigma positivista que havia sido responsável por grandes descobertas tecnológicas no século anterior, fato que beneficiou uma economia que começava a se industrializar. Diante disso, indústrias e governos passaram a investir intensamente em ciência e pesquisa e consagraram o positivismo como fator essencial ao desenvolvimento (LANGRISH, 2016).

O positivismo busca o conhecimento positivo e confiável, que deve advir de uma prática científica pautada pelo empirismo, objetividade e neutralidade em relação ao pesquisador. Apenas fenômenos observáveis e mensuráveis são considerados válidos na construção do conhecimento. O positivismo negou a validade de qualquer especulação filosófica e racional que não estivesse apoiada por dados observáveis e mensuráveis da pesquisa científica empírica. Assim, estabeleceu um combativo contraponto aos movimentos de filosofia pura (CHALMERS; FIKER, 1993). Para legitimar-se neste contexto, o design incorpora em seus processos os padrões da indústria, adequados ao aumento do consumo e à necessidade de produção em massa, além de adaptar-se a rígidos padrões positivistas de pesquisa e inferência. Os modelos de pesquisa de design passam a considerar como conhecimento confiável apenas aquilo que pode ser observado, mensurado e isolado de qualquer subjetividade. Ainda que o design não tenha aderido hegemonicamente a um mesmo modelo – e a própria ciência da época já produzisse críticas ao positivismo – este se firmou como paradigma predominante na área. (BÜRDEK, 2010; DESIGN COUNCIL, 2007).

Nos anos 50, Simon (1996) propõe as bases de uma ciência do design baseada nos paradigmas dos processos cognitivos de problem-solving: “*When we study the process of design we discover that design is problem solving. If you have a basic theory of problem solving then you are well on your way to a theory of Design*” (SIMON, 1996, p. 344-345). Seu objetivo científico era compreender e mapear operações mentais que estariam por trás dos processos de *decision-making* e *problem-solving* e assim reproduzi-las por recursos computacionais, iniciando o que hoje chamamos de Inteligência Artificial. Simon tornou-se referência no design e inspirou a criação de processos influenciados por sua matriz epistemológica: o positivismo. A noção do design como *problem-solving* enraizou-se e grande parte das pesquisas da área dedicaram-se às discussões acerca dos problemas de design e dos processos cognitivos que levariam

a sua resolução, originando a noção de um modo de pensar específico do design, *design thinking* (HUPPATZ, 2015).

O conceito de um *design thinking* é reforçado por McKim (1980) que investigou a importância do pensamento visual e da combinação alternada de dois tipos de pensamento na forma como designers pensam, um deles mais racional (convergente) e o outro, mais intuitivo (divergente). Os conceitos de pensamento convergente e pensamento divergente já haviam cunhados por Guilford (1986), psicólogo cognitivista norte-americano no período pós-guerra. Lawson (2011) realizou testes em designers e cientistas com a intenção de descrever um padrão cognitivo de como os designers trabalham. Era dada uma mesma tarefa a diferentes grupos e observava-se seu comportamento ao tentarem resolver tal problema. Concluiu-se que cientistas analisavam o problema, formulavam hipóteses em busca de uma regra fundamental para sua resolução. Eram focados no problema. Já designers geravam muitas soluções possíveis, testavam-nas e eliminavam aquelas que não fossem eficientes. Eram focados na solução. Esta seria uma forma de pensamento intrínseca aos designers. (LAWSON, 2011).

Como é próprio do positivismo e dos enfoques cognitivistas, a introspecção, aspectos subjetivos, sociais e ambientais não foram tidos como relevantes à pesquisa. (EYSENCK, 2000). Desconsiderou-se a possibilidade de que aqueles designers pensavam e resolviam problemas daquela forma, não porque aquele fosse uma espécie de DNA da cognição do designer; mas antes, porque haviam sido formados por paradigmas que favoreciam tal pensamento. A generalização do *design thinking* naturalizou algo que é essencialmente construído, não apenas por contextos sociais e históricos, mas pelas escolhas epistemológicas que fundamentaram a pesquisa e educação na área. O que se revelava naqueles testes era o modo como designers, sob determinadas influências científicas, políticas, econômicas e culturais, reagiam a uma proposta de *problem-solving*. Estas pesquisas construíram um corpo de conhecimento para o design sob paradigmas positivistas e cognitivistas. Uma outra escolha epistemológica, que não o positivismo, entenderia o conhecimento de uma outra forma, teria outros métodos de pesquisa e elaboração teórica e, certamente, chegaria a resultados e conclusões diferentes.

Considera-se que cada epistemologia reflete uma visão de mundo. Segundo Chalmers e Fiker (1993), epistemologia é o ramo da filosofia que estuda a investigação científica e seu produto, o conhecimento científico. Ocupa-se de tentar definir o que é conhecimento e quais seriam métodos válidos para obtê-lo e justifica-lo. Dedicar-se a refletir sobre o que é ciência e porque algumas atividades humanas são consideradas ciência ao passo que outras não. É por meio da epistemologia que são delineados critérios que permitiriam distinguir a verdade do erro, o conhecimento científico do senso comum (CHALMERS; FIKER, 1993).

Cross (1982) defendeu que o design teria sua própria forma de produzir conhecimento e pesquisa (“*designerly way of solving problem*”), diferente tanto das ciências quanto das humanidades porque os problemas de design seriam, por natureza, pouco definidos. Rowe (1991), publica um livro chamado *Design Thinking* e discute em que tenta estabelecer um modelo geral de estrutura de pensamento em relação aos processos de abordagem, investigação e solução dos problemas de design. Para o autor, o modo como designers organizam seu pensamento, por si só, já produziria a solução (ROWE, 1991). Mais uma vez naturaliza-se a ideia de um tipo de problema e um modo de pensar intrínsecos ao design.

Nos anos 1990, o design expande suas possibilidades de atuação em relação ao contexto industrial. O escopo dos desafios que se apresentam ao design estende-se de comidas a partes do corpo, de modelos de cidade a peças de roupa, de sistemas de saúde a modelos de negócio. O *Design Thinking* é transformado em uma metodologia que busca levar modo de pensar dos designers a ser praticado por gestores e administradores nestes novos cenários. Apropriado por grandes consultorias, o *Design Thinking* torna-se popular entre organizações e empresas como uma valiosa ferramenta na busca por inovação. Conquista credibilidade em importantes universidades e publicações como Harvard Business Review e Stanford Social Innovation Review. Esta metodologia, que promete ser *centrada no ser humano* distancia-se do paradigma positivista que acompanhara a evolução do conceito de *design thinking* até então. Inclui algum espaço para reflexões mais filosóficas em sua prática, considera a validade das experiências subjetivas dos indivíduos, lança mão de métodos da antropologia e etnografia e adota critérios qualitativos e interpretativos no tratamento dos dados (BROWN, 2009; KELLEY, 2007).

Concomitantemente ao *Design Thinking* norte-americano, Design Estratégico surge na Itália como a atividade de projeto aplicada no âmbito das estratégias e tomadas de decisão de organizações. (ZURLO, 2010). É descrito como um sistema aberto e complexo, que se articula com diferentes disciplinas, interpretações e fenômenos. Aspectos humanos, subjetivos, emocionais e psicológicos são considerados pelo Design Estratégico em relação às escolhas e tomadas de decisão. A realidade, por esta perspectiva, resulta da interpretação que se dá a aspectos subjetivos e objetivos, e sobretudo ao sentido que se atribui a eles. (MANZINI, 2003; ZURLO, 2010). *Design Thinking* e Design Estratégico – embora diferentes entre si – adotam paradigmas não positivistas no discurso que produzem sobre si próprios. Entretanto, nas metodologias, muitas vezes retornam ao paradigma positivista deflagrando uma importante inconsistência epistêmico-metodológica. Isto fica claro quando o *Design Thinking* retoma a ideia – já lançada por Simon (1996) – de que qualquer pessoa pode fazer design desde que siga os passos estabeleci-

dos pela metodologia e use ferramentas específicas (BROWN, 2009; KELLEY, 2007). No Design Estratégico, Manzini (2017), reforça a ideia no livro “Design: quando todos fazem design” e defende o uso de ferramentas ao afirmar que “[...] quaisquer que sejam as iniciativas promovidas por especialistas em design, elas contam com o suporte de seus próprios conjuntos de ferramentas [...]” (MANZINI, 2017, p.151).

A busca de ferramentas que equiparem não designers a designers tem clara origem nos estudos da criatividade dos anos 50, que abandonam a noção de que esta seja privilégio de poucos agraciados por talentos especiais e buscam formatar ferramentas capazes de replicá-la massivamente em indivíduos comuns (GLĂVEANU, 2010). Diante da constante ameaça soviética durante a Guerra Fria, a criatividade era tida pelos EUA como uma vantagem competitiva que não poderia estar sujeita a aspectos subjetivos. Tinha de ser sistematizada e padronizada em forma de ferramentas para que fosse acessível a qualquer pessoa. Daí a ideia de que o uso de ferramentas padronizadas – e não os recursos do indivíduo – que garantem a boa performance criativa (GLĂVEANU, 2010). Estas mesmas motivações estavam na base das pesquisas de Simon, que trabalhara em instituições ligadas às forças armadas contribuindo para a formulação de estratégias dos EUA durante a Guerra Fria. O design baseado nas pesquisas de Simon não foi apenas influenciado pela indústria, mas também pelos interesses políticos e militares norte-americanos (HUPPATZ, 2015).

O processo do Diamante Duplo, adotado pela maioria das metodologias de design ligadas a inovação segundo o Design Council (2007), também evidencia a inconsistência epistemológica destas metodologias do design contemporâneo. O Diamante Duplo se caracteriza por ser uma sequência de fases alternadas de pensamento divergente e convergente, retomando o conceito desenvolvido por McKim (1980) e reproduzindo as operações básicas da estrutura do intelecto humano desenvolvido por Guilford (1986) em testes psicométricos nos anos 50. Embora os discursos destes novos designs surgidos nos anos 90 adotem paradigmas mais humanistas, suas práticas retomam o positivismo e cognitivismo de Simon ao adotar processos lineares organizados em etapas e o uso de ferramentas padronizadas. Isto configura uma incongruência epistemológica, um conflito entre um design que busca pelo empirismo o conhecimento objetivo, neutro, observável e mensurável; e outro, que busca pela reflexão filosófica apreender a realidade por uma ótica subjetivista. Estas são forças que apontam para direções opostas que, misturadas sem consciência, provavelmente anularão uma a outra.

2.1 ESTRUTURALISMO, PÓS-ESTRUTURALISMO E DESIGN

Adotar o pós-estruturalismo como escolha epistemológica é um contraponto à influência que o positivismo exerceu – e ainda exerce – sobre o design. O pós-estruturalismo jamais considera o conhecimento como uma representação objetiva e direta da realidade, mas como processos de significação. Algo é o que é porque alguém assim o vê. Elementos da realidade são uma linguagem em si, não apenas falam da realidade, mas falam também de si mesmos; não apenas retratam e descrevem a realidade; mas a produzem na medida em que dela falam. Não há, para o pós-estruturalismo, conhecimento, sujeito, realidade, linguagem ou texto objetivos, neutros ou isentos da interpretação do sujeito que os recebe (PETERS, 2000).

O pós-estruturalismo representa uma crítica ao estruturalismo, mas não um rompimento, visto que corrobora com este em muitos pontos (PETERS, 2000). O estruturalismo surge atrelado ao modelo linguístico de Saussure (2008), que apresenta o dualismo língua/fala (*langue/p parole*). Língua é a estrutura profunda, inconsciente e imperceptível dos códigos, leis gerais e combinatórias possíveis que regem uma linguagem. Fala ou palavra são os fenômenos linguísticos conscientes, o efeito perceptível da estrutura da língua. (SAUSSURE, 2008).

A linguística estruturalista buscou atingir por meio das estruturas superficiais, as estruturas profundas da língua que se ocultam por trás da palavra. As estruturas superficiais são aquelas que podem ser detectadas pela observação, já as estruturas profundas não são acessíveis à consciência. É a partir da observação e interpretação da estrutura superficial que se pretende chegar à estrutura profunda, sempre oculta sob o que é manifesto. A análise e interpretação dos dados observados desconsiderará os aspectos qualitativos e particulares, concentrando-se nas operações que as produzem; nas relações existentes e possíveis entre elas. A pesquisa estrutural busca desvelar as estruturas profundas e expressá-las como modelos lógico-matemáticos explicativos e lograr uma abordagem cientificista das ciências humanas (LEPARGNEUR, 1972). Para Lévi-Strauss (2015) a linguística estrutural seria para as ciências sociais uma quebra de paradigmas tão importante quanto a física nuclear foi para as ciências exatas. O autor aplica o método da linguística estrutural nos estudos antropológicos de parentesco e afirma que “como os fonemas, os termos de parentesco são elementos de significação; como eles, só adquirem essa significação se integrados em sistemas; os “sistemas de parentesco” (LÉVI-STRAUSS, 2015, p.46). A partir daí o estruturalismo é adotado por muitas outras áreas das ciências humanas.

A noção de sujeito como centro do pensamento, da ação e da realidade então defendida pelo Humanismo e pelo Existencialismo, é contestada pelo estruturalismo que considera que o

sujeito não teria liberdade além das estruturas profundas que determinassem suas ações. Mais relevantes do que o homem como o centro de todo pensamento e ação, seriam as estruturas, tanto superficiais quanto profundas, que regessem as operações relacionais que ele seria capaz de estabelecer. Esta posição valeu ao estruturalismo a acusação de ser anti-humanista (COELHO, 1967).

O pós-estruturalismo representa “um modo de pensamento, um estilo de filosofar e uma forma de escrita, embora o termo não deva ser utilizado para dar qualquer ideia de homogeneidade, singularidade ou unidade” (PETERS, 2000, p.28). Concorde com a noção de sujeito como um ser relacional, comandado por estruturas inconscientes; portanto sem a liberdade pretendida pelo Humanismo e pelo Existencialismo. O pós-estruturalismo reforça a importância de estrutura na constituição do sujeito, porém questiona a consistência das dicotomias que constituem essas estruturas, contesta a noção de que o sujeito estaria definido a partir de estruturas dotadas de unicidade, consistência e estabilidade, o que levaria à ideia de um sujeito universal. Busca compreendê-las por meio de transgressões e desconstruções, analisando-as como algo indeterminado, instável e incompleto (LACLAU, 1996).

O entendimento pós-estruturalista de realidade, sujeito, subjetividade, textualidade e interpretação conduzem o design para a noção de que “linguagem e cultura são sistemas linguísticos e simbólicos nos quais as inter-relações entre elementos que os constituem são vistas como mais importantes do que os elementos considerados isoladamente” (PETERS, 2000, p.). Assim, o artefato produzido por qualquer design seria sempre visto pelo ângulo do sistema de inter-relações do qual faz parte. Poder-se-ia dizer que um designer, ao projetar um artefato, estaria projetando uma série de relações e inter-relações simbólicas articuladas em um sistema. Isto porque, um artefato, pela ótica pós-estruturalista, nunca é somente um artefato. “Nunca se consume o objeto em si (no seu valor de uso) – os objetos (no sentido lato) manipulam-se sempre como signos que distinguem o indivíduo [...]” (BAUDRILLARD, 2008, p. 60).

2.2 ESPECULAÇÕES SOBRE PÓS-ESTRUTURALISMO E DESIGN

Beccari, Portugal e Padovani (2017) propõe organizar as bases para uma filosofia do design em seis eixos reflexivos e aproxima-se do pós-estruturalismo sobretudo no eixo design e linguagem, em que coloca o design como articulador de significados, e cita autores estruturalistas e pós-estruturalistas como R. Barthes; J. Baudrillard; M. Foucault; R. Jakobson; J. Lacan; F. Saussure, G. Deleuze.

A abordagem pós-estruturalista oferece um caminho para a reflexão – e para a construção de processos – referentes a este novo design, imaterial e intangível que a contemporaneidade apresenta. Segundo Deleuze e Guattari (2007, p. 13), “filosofia, mais rigorosamente, é a disciplina que consiste em criar conceitos”. Num contexto em que algumas formas de design se afastam da materialidade obrigatória do artefato projetado e “o design não mais "projeta algo", mas sim "projeta para algo (ou para que algo aconteça)” (MANZINI, 2003, p.3), a criação de conceitos que fundamentem processos, sistemas e artefatos poderia ser o próprio resultado da prática projetual. Assim, a filosofia poderia ser a inspiração para um design em que um conceito seja o próprio artefato criado. É certo que um conceito filosófico está muito longe de um conceito em design, mas o ato de criação que os origina pode ter semelhanças e afinidades a serem exploradas. Sofisticar o pensamento, a reflexão e a competência de criar conceitos de um designer é fundamental para sofisticar, no sentido de aprofundar, sua capacidade criativa. Por esta perspectiva, o que definirá o potencial de inovação do design será, cada vez mais, a qualidade do pensamento e do conhecimento que este for capaz de produzir a respeito de seus próprios processos e das questões envolvidas em cada projeto. É neste estado de devir, de articulação entre caos e ordem, não estratificado, não organizado (no sentido de estar fechado em um organismo) e pleno de potência que o design pode encontrar sua vocação para projetar conceitos e possibilitar que aquilo que ainda não é, venha a ser.

É comum que se aborde, não apenas no design, mas também em outras áreas do conhecimento, teoria e prática como duas coisas naturalmente separadas e que, por algum motivo, atrapalhariam uma à outra. Se por um lado o design de bases cognitivas e positivistas rejeita a reflexão filosófica em favor da pesquisa pragmática; por outro, o design humanista parece se apartar da prática projetual. Por certo, os paradigmas epistemológicos adotados norteiam a forma como se estabelece a relação entre teoria e prática. Beccari, Portugal e Padovani (2017, p. 16) propõe uma “Filosofia do Design multiplicadora” e a contrapõe à “Filosofia do Design unificadora”; estabelece um quadro comparativo entre as duas e ressalta que a primeira concebe a filosofia como a expressão de olhares múltiplos; enquanto a segunda, como um recurso aplicável ao design” (BECCARI; PORTUGAL; PADOVANI, 2017, p.16). Para Bonsiepe (2011, p. 182), “justifica-se manter distância da teoria quando ela provoca a suspeita de ambições dominadoras mediante a visão iluminada, desqualificando toda a prática como sendo limitante”. Entretanto ressalta a importância de ambas e considera saudável ao design a articulação entre prática e teoria (BONSIEPE, 2011). Contudo, a divisão já está feita e só por isso há a necessidade de pensar em reuni-las em algum momento. Propõe-se neste a não naturalização da separação entre teoria e prática sendo que bases epistemológicas e teóricas inevitavelmente estarão

nas práticas e vice-versa, assim como o todo estará nas partes. Considerando teoria/prática ao invés de teoria e prática; projeção/reflexão ao invés de projeção e reflexão.

Para Deleuze e Guattari (2000a), nenhuma ordenação cartesiana do pensamento tem fundamento senão na arbitrariedade de um sistema de controle do conhecimento. A noção de rizoma é apresentada pelos autores como um contraponto às formas cartesianas e dominantes de pensamento e produção de conhecimento. Rizoma é um sistema aberto, a-centrado que, ao contrário de submeter-se à ideia de uma origem estrutural predeterminada, tem na experimentação livre e exploratória sua principal característica. O pensamento/rizoma não se desenvolve a partir de um conhecimento primeiro, de um ponto de partida totalmente conhecido e tampouco possui um destino pré-determinado (DELEUZE; GUATTARI, 2000a). Feito de rupturas, quebras, atalhos e desvios, conceito de rizoma aponta para novas possibilidades no sentido de inspirar a criação de processos e métodos mais condizentes com a complexidade do design contemporâneo; que fujam da divisão teoria/prática, da linearidade e da lógica do *problem-solving*.

Um processo de design inspirado pelo rizoma não seria previsível em sua forma, trajetória e tampouco em seu resultado e permitiria toda a ordem de conexões entre suas partes ou operações, subvertendo a suposta lógica que o organiza. Qualquer uma das operações deste processo de design poderia conectar-se a qualquer outra, em qualquer momento ou posição. Sem uma organização pré-estabelecida, poderia ter rupturas, quebras, brotar em novas direções e posições e não apenas naquelas que pudessem ser definidas anteriormente. Estaria sempre aberto e apto a se moldar a desafios imprevistos que se apresentassem ao longo de um projeto. Se por um lado esta parece ser uma proposta arriscada e desorganizadora, por outro, é fundamental que um design que desafia seus próprios paradigmas teóricos e epistemológicos; desafie, na mesma intensidade, paradigmas que formatam suas metodologias e processos.

Para Costa (2010), o pós-estruturalismo teve grande influência sobre as teorias de design e ao trazer a noção de textualidade – uma articulação entre obra, autor e leitor – que suplanta a centralidade do autor em relação à obra e ao leitor. Estes deslocamentos teriam implicações diretas no design, sobretudo na noção de usuário que abandonaria a posição de receptáculo passivo do design/obra e tornar-se-ia sujeito interativo, coautor (COSTA, 2010). Nos estudos do usuário, acreditamos que a perspectiva pós-estruturalista pode viabilizar a identificação do conteúdo inconsciente, das estruturas profundas e de “necessidades” que o indivíduo ainda não pode articular num discurso consciente e intencional. É a busca pelo que está ausente ao manifesto, mas que o determina e referencia (LEPARGNEUR, 1972). Compreender a textualidade inconsciente e oculta do sujeito e projetar no sentido de atender a necessidades e desejos existentes, porém ainda subjacentes, é uma via para a inovação na medida em que uma solução

possa ser projetada concomitantemente – ou antecipadamente – à percepção destas necessidades e desejos pelo próprio usuário. Não se trata de prever o futuro, mas de interpretar aquilo que está evidente em busca de desvendar o que está oculto.

A interpretação é um elemento a ser considerado numa aproximação entre design e pós-estruturalismo. Um design inspirado no pós-estruturalismo terá de enfrentar a dimensão simbólica dos artefatos – e de seus quanto métodos, processos e práticas – como algo a ser interpretado. Autores do design empreenderam esforços no sentido de abordar questões referentes a processos de significação nos artefatos. Cardoso (2016) ressalta a importância de que o design possa compreender os processos pelos quais os significados são definidos em um artefato e pergunta: “de que maneira as características formais dos objetos determinam, ou não, o sentido informacional que transmitem? Por que os dois ou mais objetos determinam ou não, o sentido informacional que transmitem?” (CARDOSO, 2016, p. 126). Esta é uma pergunta que encontrará respostas distintas a depender da abordagem epistemológica adotada e neste ponto, o autor deixa uma lacuna a ser preenchida e enseja uma outra pergunta: com qual visão de mundo – ou paradigma epistemológico – o autor pretende enfrentar essas questões?

Pela abordagem aqui proposta há de se fazer o esforço de acessar a esses conteúdos subjacentes aos artefatos e ao próprio design, não apenas no sentido de compreender os processos de significação daquilo que já foi projetado; mas também daquilo que será projetado. Tanto os artefatos produzidos pelo design, quanto seus métodos, processos e práticas, ao serem estudados por esta perspectiva, podem revelar a “língua” abstrata e inconsciente que determina suas formas, sua “fala”, e proporcionam uma enorme gama de possibilidades de reflexão, pesquisa e prática. A análise do artefato que pode ser observado empiricamente possibilitaria a compreensão da estrutura profunda – a “língua” do design. Acessar a estas estruturas profundas revelaria discursos, ideologias, intenções que operassem por meio do artefato sem estarem claramente manifestos nele. Poder-se-ia conhecer significados que o designer teve a intenção de produzir e não produziu; assim como aquilo que, não tendo a intenção consciente de significar, projetou como significação. A interpretação pós-estruturalista é uma forma do designer ir em busca daquilo faz “sem saber que faz”, do discurso que cria “sem perceber que cria” e criar possibilidade de desconstruir conceitos já estabelecidos, gerar quebras, discontinuidades e inovação. Desta forma, o designer se afastaria da ingenuidade comum àqueles que não percebem além do conhecimento objetivo e mensurável, do fenômeno perceptível pela sensibilidade consciente e acreditam estar no total controle dos significados e subjetivações criados por aquilo que produzem.

Neste capítulo, argumenta-se que uma importante parcela do design buscou se firmar

como ciência apoiada num paradigma epistemológico positivista e em modelos cognitivistas que definiram metodologias, métodos e formas de operar na pesquisa e nas práticas projetuais. Este design que buscava a objetividade e a neutralidade da ciência positivista originou processos e métodos que assim apreendem a realidade e, por consequência, configuraram uma prática projetual coerente com o paradigma adotado.

Motivadas por novas demandas que se apresentaram ao design a partir dos anos 90, surgem novas metodologias – a exemplo de *Design Thinking* e Design Estratégico – com um discurso que se afasta do positivismo, sinalizando outras escolhas epistemológicas. Entretanto, em seus métodos, práticas e ferramentas, estas metodologias ainda demonstram fortes bases positivistas e cognitivistas, configurando uma incoerência entre epistemologia e outros níveis do conhecimento, como metodologia, métodos e práticas. Esta incongruência epistemológica limita e fragiliza o potencial destas novas formas de design.

A reflexão, que aqui se propõe, acerca do pós-estruturalismo como epistemologia escolhida em design. Especula-se como esta poderia evoluir no campo do design, articulada à prática projetual, mantendo uma coerência epistêmico-metodológica. Se o paradigma teórico é subjetivista e acredita que a realidade não está dada a priori, deve-se ter métodos de pesquisa e prática projetual que corroborem e potencializem esta visão. A mistura entre paradigmas epistemológicos incongruentes implica no risco – ou certeza – de que anularão um ao outro visto que são forças em direções opostas. Buscar coerência epistemológica não significa alguma espécie de purismo, mas antes, a necessidade de que haja consciência da importância deste nível em toda cadeia de operações que constituem o campo do design.

O pós-estruturalismo revela-se uma escolha epistemológica pertinente a um design que deseja diferenciar-se das raízes positivistas do design industrial ao passo que abre espaço para uma visão subjetivista do mundo. Os métodos pós-estruturalistas possibilitam que processos sejam definidos, criados e desconstruídos ao mesmo tempo em que ocorrem. É certo que um design inspirado pelo pós-estruturalismo não oferece a aparente segurança positivista. Aplicados aos processos de design teriam menos certezas, segurança e previsibilidade. A pesquisa pós-estruturalista será sempre exploratória, de cunho filosófico, arriscada, desafiadora e insubordinada. Exatamente como imaginamos – e argumentamos – que o design poderia ser.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, J. **O Sistema dos Objetos**. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BECCARI, Marcos; PORTUGAL, Daniel B.; PADOVANI, Stephania. Seis eixos para uma filosofia do design. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p. 12-32, 2017.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BROWN, Tim. **Change by design**: how design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Collins Publishers, 2009.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2010.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora LTDA-ME, 2016.

CHALMERS, Alan Francis; FIKER, Raul. **O que é ciência afinal?** São Paulo: Brasiliense, 1993.

COELHO, Eduardo Prado. Introdução a um pensamento cruel: estruturas, estruturalidade e estruturalismos. *In*: FOUCAULT, M. *et al.* **Estruturalismo**: antologia de textos teóricos. Trad. Eduardo Prado Coelho et al. Lisboa: Portugalia, S/D, 1967.

COSTA, Carlos Roberto Zibel. **Além das formas**: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura. São Paulo: Annablume, 2010.

DESIGN COUNCIL. **Eleven lessons: Managing design in eleven global companies-desk research report**. Londres: Design Council, 2007. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/resources/11-lessons-managing-design-global-brands/> Acesso em: 20 maio 2022.

CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing. **Design studies**, [S.l.], v. 3, n. 4, p. 221-227, 1982.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Editora 34, 2000a.

EYSENCK, Michael W. **Psychology**: A student's handbook. New York: Psychology Press, 2000.

GLĂVEANU, Vlad Petre. Paradigms in the study of creativity: Introducing the perspective of cultural psychology. **New ideas in psychology**, [S.l.], v. 28, n. 1, p. 79-93, 2010.

GUILFORD, Joy Paul. **La naturaleza de la inteligencia humana**. Buenos Aires: Paidós, 1986.

HUPPATZ, Daniel J.; Revisiting Herbert Simon's "science of design". **Design Issues**, [S.l.], v. 31, n. 2, p. 29-40, 2015.

KELLEY, Tom. **As 10 faces da inovação**: estratégias para turbinar a criatividade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

LACLAU, Ernesto. **Emancipación y diferencia**. Buenos Aires: Compañía Editora Espasa Calpe, 1996.

- LANGRISH, John Z. The design methods movement: From optimism to darwinism. DRS2016: DESIGN+ RESEARCH+ SOCIETY FUTURE FOCUSED THINKING,2016. **Proceedings of the Brighton, UK**, 2016. p. 27-30.
- LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. São Paulo: Oficina de textos, 2011.
- LEPARGNEUR, Hubert. **Introdução aos estruturalismos**. São Paulo, Herder/ EDUSP, 1972.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Cosac Naify, 2015.
- MANZINI, Ezio. **Design**: quando todos fazem design, uma introdução ao design parainovação social. Tradução Luzia Araujo. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2017.
- MANZINI, Ezio. Strategic Design for Sustainability: instruments for radically orientedinnovation. *In*: JÉGOU, F; MANZINI, E. **Sustainably everyday**: scenarios of urban life. Milano: Edizioni Ambiente, 2003.
- MCKIM, Robert. Experiences in visual thinking. Monterey/CO: Brooks/Cole, 1980.
- PETERS, Michael. Pós-estruturalismo e filosofia da diferença: uma introdução. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- ROWE, Peter G. **Design thinking**. Cambridge: MIT Press, 1991.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Editora Cultrix, 2008.
- SIMON, Herbert A. **The sciences of the artificial**. Cambridge: MIT Press, 1996.
- ZURLO, Francesco. Design strategico. **XXI Secolo**, [S.l.], v. 4, p. 1-12, 2010.

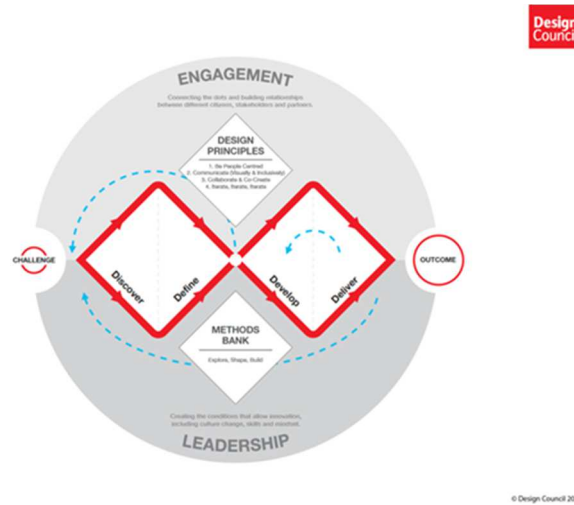
3 IMAGENS DO PENSAMENTO: RUMO A UM PROCESSO DE DESIGN INSPIRADO NO RIZOMA

3.1 DOUBLE DIAMOND

O Design Council (2021) foi criado no final da segunda guerra mundial com o objetivo de recuperar a economia britânica melhorando a qualidade de design dos produtos de sua indústria. Ao longo das décadas seguintes, acompanhou as mudanças da economia britânica, gerando programas de formação, exposições e eventos de design sempre com o objetivo de fortalecer a indústria. Na década de 1990, direciona seu foco ao consumidor e, ao mesmo tempo, encara mudanças no sentido de tornar-se um polo estratégico de acesso às melhores práticas e às pesquisas mais atualizadas sobre as necessidades do consumidor e as relações entre diversos setores. Problemas sociais, econômicos e ambientais entram na mira do Design Council, que já havia desenvolvido uma estrutura de inovação para apoiar organizações públicas, privadas e do terceiro setor no desenvolvimento de novos produtos e serviços (DESIGN COUNCIL, 2021).

A estrutura de inovação do Design Council se propõe a ajudar designers e não designers em organizações públicas, privadas e do terceiro setor a resolverem criativamente problemas complexos como os ambientais, sociais e econômicos. Segundo o Design Council (2007), seus processos de design e de inovação compartilham de métodos e princípios que estão no cerne das mudanças inovadoras. Em pesquisa realizada junto aos departamentos de design de empresas líderes no mundo e consideradas altamente inovadoras, foram identificados certos processos e métodos de design que, mapeados e sistematizados, deram origem ao Double Diamond, um modelo de processo de design lançado em 2004 (DESIGN COUNCIL, 2007).

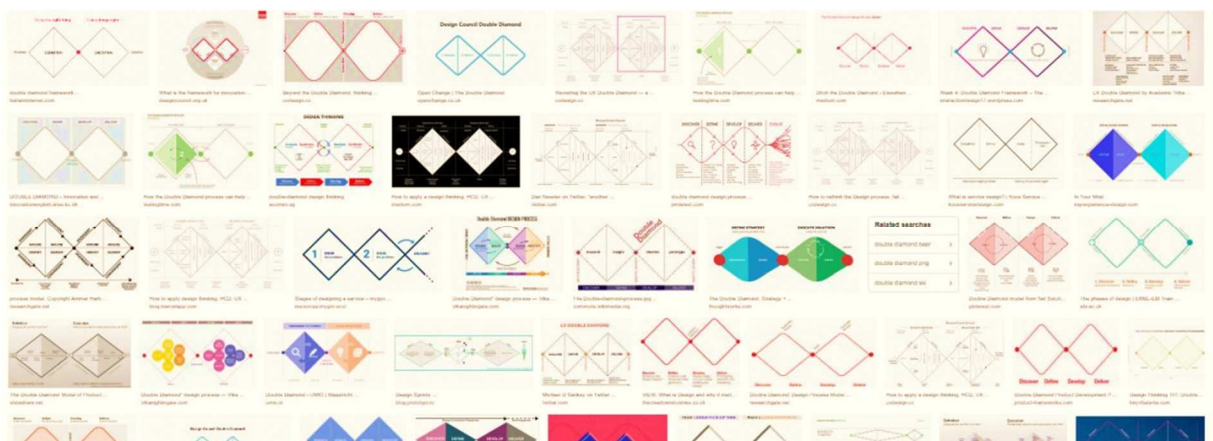
Figura 1 – Double Diamond



Fonte: Drew (2019).

Este modelo, que permanece sendo o centro da grande maioria dos processos de design e inovação; é hegemônica e exaustivamente praticado nas mais diversas organizações no mundo todo. Segundo o próprio Design Council, trata-se de “uma representação universalmente aceita do processo de design” (BALL, 2019, p.1). Uma rápida busca na web mostra centenas de processos análogos ao Double Diamond sendo divulgados como o processo de design praticado quando o objetivo é resolver problemas de maneira criativa e inovadora.

Figura 2 – Processos análogos ao Double Diamond



Fonte: BALL (2019, p. 1).

Embora assumam pequenas mudanças em relação ao modelo original, percebe-se que o núcleo de todas essas metodologias é rigorosamente o mesmo: uma sequência de 4 ou 5 fases que alternam pensamento convergente e pensamento divergente. Os constructos de pensamento

convergente e pensamento divergente foram introduzidos em 1956, por Joy Paul Guilford (1967), como parte de um conjunto de cinco operações que se aplicam em seu Structure of Intellect model (SOI model). O pensamento divergente é a capacidade de produzir abordagens criativas, ideias originais e soluções novas, incomuns e surpreendentes para problemas propositalmente abertos e pouco definidos. Segundo Guilford, esse é o pensamento responsável pelo potencial criativo de uma pessoa. Já o pensamento convergente consiste em avaliar, julgar, tomar decisões, planejar ações e aplicar estratégias convencionais e lógicas de busca, reconhecimento e tomada de decisão para produzir uma resposta correta para um problema claramente definido (GUILFORD, 1959). De acordo com o modelo de Estrutura do Intelecto, a combinação alternada destes dois modos de pensamento é importante na criação de insights criativos e eficientes para a resolução de problemas.

A escolha do Design Council por usar os exatos termos de Guilford não deixa dúvidas quanto a maior influência na criação do Double Diamond. Uma análise mais atenta permite constatar que o Double Diamond utilizou não apenas as noções de pensamento convergente e divergente de Guilford, mas reproduziu quase que integralmente uma das partes do modelo de estrutura do intelecto elaborado por este autor em 1956 e que compreende três dimensões: operações, conteúdo e produtos. A dimensão das operações refere-se aos processos cognitivos usados na resolução de problemas e suas fases (cognição e memória, produção divergente, produção convergente, avaliação) são claramente reproduzidas nas quatro fases do Double Diamond (discover, define, develop, deliver).

O modelo do Double Diamond tem quatro fases organizadas numa sequência linear em que se alternam pensamento divergente e convergente. Discover é a primeira fase do Double Diamond, baseada no pensamento divergente, representa o início do projeto e se caracteriza por seu caráter exploratório. Nesta fase ocorre o aprendizado e o real entendimento do contexto em que o projeto será desenvolvido, assim como dos usuários. Várias formas de pesquisa qualitativa e quantitativa podem ser desenvolvidas com o objetivo de construir um amplo conjunto de informações que explicitem problemas, necessidades, oportunidades e sirvam de inspiração para insights criativos e geração de ideias. Os resultados produzidos nesta fase serão examinados, avaliados e refinados no estágio seguinte (DESIGN COUNCIL, 2007). Define, a segunda fase do Double Diamond, é pautada pelo pensamento convergente. Dentre as informações e ideias já produzidas, define-se aquelas devem ser levadas à diante e descartam-se as outras. O objetivo desta fase é selecionar ideias afinadas com as demandas e possibilidades do projeto e traçar planos de ação claros e objetivos. (DESIGN COUNCIL, 2007). Develop, a terceira fase,

é baseada no pensamento divergente e tem como objetivo propiciar que os designers e demais participantes do projeto criem soluções de design para o problema já definido. Este é o momento de liberdade para criar soluções originais, surpreendentes e inovadoras. Ao longo desta fase são feitos protótipos e testes rápidos com usuários de maneira que os feedbacks sejam prontamente incorporados ao que está sendo criado. As ideias e conceitos são desenvolvidos até que se apresentem como produtos ou serviços prontos para a implementação. A última fase, Delivery, usa o pensamento convergente. Os produtos ou serviços já criados são preparados para o lançamento. Testes mais detalhados são feitos para avaliar objetivamente qual será o desempenho do que foi criado no mercado ou contexto correspondente. Ao final, as lições aprendidas no processo são compartilhadas com a organização (DESIGN COUNCIL, 2007).

Quadro 1 - Esquema de Guilford x Double Diamond

Esquema de Guilford	Double Diamond
Cognição e Memorização	Discover
Produção divergente	Define
Produção convergente	Develop
Avaliação	Deliver

No início da década de 1950, Guilford foi o primeiro psicólogo a estudar a criatividade como tema principal, realizando pesquisas psicométricas especificamente sobre criatividade, entretanto, seu modelo do intelecto é considerado problemático porque primeiramente formulou a teoria e só então realizou experimentos para validá-la. Embora reconheçam a necessidade de alguma formulação teórica antes da coleta de dados empíricos, os críticos alegam que Guilford cometeu o erro de adequar experimentos e dados para validar o modelo teórico já anteriormente definido. A pesquisa de Guilford, além disso, se caracterizava por ser um sistema limitado à análise de testes psicométricos com pouco ou nenhum dado vindo da observação do comporta-

mento das pessoas e do exercício da criatividade em situações de vida real. A falta dessas análises do indivíduo em situações reais de vida, trabalho e criatividade fez com que o modelo do autor retratasse um esquema que padroniza artificialmente os modos de funcionamento pensamento humano. Um exemplo disso são as noções de pensamento divergente e convergente como instâncias completamente separadas e isoladas no intelecto humano. Não há evidências de que o pensamento humano obedeça a padrões disciplinadores externos e tampouco que divisões arbitrárias e rígidas funcionem quando se trata do cérebro humano. Estas limitações fizeram com que o interesse de pesquisadores pelo do modelo de estrutura do intelecto diminuísse consideravelmente. Segundo Carroll (1993), apesar de sua complexidade e do impacto inicial, este modelo tem pouca influência sobre teorias e pesquisas que são desenvolvidas sobre inteligência e criatividade e se restringe a figurar em capítulos sobre a história da psicologia.

Guilford's SOI model must, therefore, be marked down as a somewhat eccentric aberration in the history of intelligence models; that so much attention has been paid to it is disturbing, to the extent that textbooks and other treatments of it have given the impression that the model is valid and widely accepted, when clearly it is not. (CARROLL, 1993, p. 60).

Adotar o modelo de Guilford, antes de mais nada, significa aderir ao mesmo paradigma científico positivista que norteou todo o seu trabalho. A psicometria praticada por Guilford é um método quantitativo que se fundamenta na teoria da medida em ciências em geral e que se propõe a mensurar matematicamente processos mentais e expressar seus resultados com maior precisão do que a utilização da linguagem comum para descrever a observação dos fenômenos naturais (PASQUALI, 2009). Há um modo de pensar – cartesiano – que coordena não apenas esse tipo de pesquisa, mas o uso que se propõe fazer de seus resultados. Diante deste panorama, é no mínimo contraditório – e intensamente desanimador – que metodologias do design contemporâneo que se propõem desenvolver inovação – a exemplo do Design Thinking e Design Estratégico – insistam em basear seus processos em uma teoria como a de Guilford, lançada há mais de seis décadas, baseada em rígidos cânones da ciência positivista e duramente criticada por sua própria comunidade científica. A ideia de que o pensamento humano possa ser fatiado em duas partes – uma convergente e outra divergente – e perfeitamente articulado em séries alternadas e lineares, por força de uma vontade intencional do indivíduo, somente pode fazer algum sentido em experimentos artificialmente planejados dentro de laboratórios. Esta imagem do pensamento adotada por Guilford, e pelo design quase que hegemonicamente até os dias de hoje, simplesmente reduz o intelecto humano a operações de um pensamento adestrado, simples, retilíneo, contínuo, ordenado e, indubitavelmente, artificial. Fica evidente que o processo

criativo perseguido pelo Double Diamond, mesmo que prometa não ser cartesiano e linear, o é.

Estas desfasadas referências dão origem a um processo de design que, na verdade, pouco tem de processual – já que estabelece não apenas os passos, as etapas, como as “ferramentas” a serem usadas em casa fase. Ao invés de um processo de inovação, o Double Diamond é, hoje em dia, um medíocre produto para espalhar em empresas por meio de consultorias que, ao fim e ao cabo, irão repetir o mesmo processo que é proposto desde os primórdios do design. Curiosamente, o processo que tantas vezes fala em pensamento de design (design thinking) funciona de modo que, se o designer – ou os tão procurados não-designers – adotarem tal processo, indubitavelmente não terão que absolutamente a necessidade, ou a oportunidade, de pensar livremente. Se há uma imagem do pensamento ligada a estes processos, certamente é a do pensamento paralisado em algum lugar do tempo. Todos estes processos de design baseados, declaradamente ou não, no Double Diamond – assim como seus ascendentes diretos, os esquemas de criatividade de Guilford – são justamente feitos para que se repita o passo a passo, pensando o mínimo possível. Não é à toa que seu maior argumento favorável é dizer que este é um processo de design que “qualquer pessoa” pode executar com sucesso. O pensamento dos designers (design thinking) – foco de inúmeras pesquisas, discussões e publicações – demonstra estar altamente padronizado e limitado por determinadas diretrizes, coordenadas e pressupostos. A área do design, neste sentido, mostra-se bastante conservadora ao repetir um modo de pensar linear e determinístico que supostamente seria capaz de garantir um certo nível de eficácia nos projetos realizados. Certamente está na hora dos designers abandonarem um pouco a sua verdadeira obsessão por pesquisar o modo como designers pensam e passar a estudar o contrário: quando e por que os designers deixaram de pensar.

3.2 IMAGENS DO PENSAMENTO

A problematização acerca do pensamento na cultura ocidental é um tema fundamental para que se compreenda a reflexão que Deleuze empreende em sua filosofia. Para este autor, a cultura ocidental priorizou certas formas de pensar em relação a outras. Nosso modo de pensar é orientado por certas coordenadas ou eixos – mais ou menos fixos – que configuram o que chama de Imagem do Pensamento. Esta imagem determina de antemão um conceito do que seja o pensamento, seus modos de funcionamento, assim como orienta suas possibilidades de criação e produção de conhecimento em áreas como como a ciência, a arte e a filosofia. Para Deleuze (2009), o que predomina na cultura ocidental é um modelo da representação e uma imagem moral do pensamento, que constrói um modelo na filosofia ocidental pré-estabelecendo

que, naturalmente, pensamento e verdade estão profunda e irremediavelmente relacionados. (DELEUZE, 2009). Entretanto, esta filosofia que começa apoiada no pressuposto de que haja uma verdade e que esta seja reconhecível – portanto, já fora conhecida em algum momento – começa, em realidade, depois do seu próprio começo (DELEUZE, 2009). Ou seja, já houve um começo anterior, em que alguém pensou sobre os pressupostos que hoje flutuam como se fossem frutos de alguma natureza intrínseca ao próprio pensamento. Deleuze considera que esta seria uma pré-filosofia que busca verdades arbitrárias e imersas em ideias pré-estabelecidas e não produz um início autêntico, mas a artificial percepção de começo de algo que já houvera começado mesmo antes do pensamento e que reside nos pressupostos. Para Deleuze (2009), a questão do começo em filosofia torna-se especialmente delicada porque, obrigatoriamente implicaria em um pensamento que eliminasse os pressupostos.

Deleuze (2009), coloca alguns dos principais postulados que constroem as condições desta imagem moral do pensamento e que são características do modelo da representação. Um dos postulados que conforma esta imagem e solidifica uma concepção universalizante do que seria o pensamento, diz respeito ao pressuposto implícito – e fortalecido pelo senso comum – de que o pensador seria norteado por uma boa vontade de conhecer a verdade sobre as coisas; e de que o próprio pensamento se caracterizaria por uma tendência natural de ir em direção ao verdadeiro. O senso comum, outro postulado implícito destacado por Deleuze (2009), gera a crença de que há coisas que todo mundo sabe como que naturalmente, justamente os pressupostos. O ideal de um senso comum constrói um cenário em que todos não apenas conhecem e reconhecem algumas mesmas representações, mas também compartilhem implicitamente os mesmos conceitos sobre elas. Um pressuposto subjetivo ou implícito se configura como algo que todo mundo sabe, num nível pré-filosófico, sem a necessidade de recorrer a conceitos que definam tais elementos. A reflexão filosófica majoritariamente se inicia a partir da suposição de que suas premissas sejam previa e implicitamente conhecidas por todo mundo. Este começo em filosofia expressa a forma da representação, da reconhecimento. O senso comum faz com que o ato de reconhecer se confunda com o de conhecer. Contudo, o ato de reconhecer se dá em relação a identificar um mesmo, já previamente conhecido; ao passo que o ato de conhecer acontece em relação à diferença, àquilo que ainda não se conhece e não possa ser de pronto representado. Assim, a filosofia causa a falsa impressão de começar sem pressupostos, quando, em realidade, começa já apoiada em pressupostos subjetivos que não estão acessíveis à primeira vista de um observador (DELEUZE, 2009).

A reconhecimento é outro postulado referente ao modelo da representação. A principal fun-

ção do modelo da reconhecimento é afirmar que conhecer é, em realidade, reconhecer. Este reconhecimento se dá sobretudo pela percepção de uma identidade, fixa e duradoura, sustentada por uma essência. O pensamento representacional, desta forma, estabelece com o mundo uma relação de observação e reconhecimento. É pela reconhecimento que o pensamento representacional busca atingir a natureza verdadeira das coisas, sua essência e sua identidade. Para esta imagem do pensamento, conhecer é reconhecer aquilo que permanece idêntico a si mesmo ao longo do tempo. O modelo da reconhecimento nos leva à identidade, segundo Deleuze (2009, p. 15), o elemento principal da representação. A busca pela estabilidade que permita a reconhecimento privilegia identidade e tenta eliminar a diferença. É fundamental para a reconhecimento e para a imagem do pensamento que predomina em nossa cultura, que haja uma essência imutável ligada à identidade das coisas. “O primado da identidade, seja qual for a maneira pela qual esta é concebida, define o mundo da representação”. (DELEUZE, 2009, p. 15).

Apesar de existir a diferença e possibilidades de movimento e mudança na qualidade das coisas, algo de idêntico deve ser conservado a fim de que sejam reconhecidas por sua identidade. Uma sensação de segurança é criada se considerarmos que haja uma característica permanente que defina as coisas e as pessoas – incluindo a nós mesmos – e que assegure que apesar de inevitáveis mudanças ao longo do tempo, uma identidade continuará intacta possibilitando o reconhecimento de tais coisas e pessoas. A estabilidade que buscamos está calcada na preservação de uma identidade e na capacidade de reconhecimento desta identidade. O modelo da representação molda um tipo de pensamento que delimita o mundo através de uma dualidade: o que pode e o que não pode ser reconhecido; o que pode e o que não pode ser pensado. Esta imagem do pensamento – restrita e aprisionada na ideia de representação – apoia-se na oposição entre identidade e diferença.

A filosofia deleuzeana se opõe ao pensamento que se fundamenta na identidade e na negação da diferença, assim como busca combater qualquer pensamento que tenha como condição basilar a representação. Representar é conceituar a diferença, torná-la mais acessível às condições de possibilidade do conhecimento racional e reduzi-la à uma condição da generalidade. Para Deleuze, a generalização do conhecimento e a representação inviabilizam o entendimento da diferença. “[...] A partir de uma primeira impressão (a diferença é o mal), propõe-se “salvar” a diferença, representando-a e, para representá-la, relacioná-la a exigências do conceito em geral.” (DELEUZE, 2009, p. 57).

No campo da generalidade, estão presentes a ordem qualitativa das semelhanças (semelhança) e a ordem quantitativa das equivalências (igualdade). As ciências são norteadas pela generalidade e pela igualdade já que possibilitam que cada termo seja substituído por outro sem

que a essência seja alterada, portanto, sem a necessidade de revisão da lei geral que os comanda. Para Deleuze, é justamente a diferença que oferece as condições para uma filosofia sem pressupostos e uma outra imagem do pensamento: “Tirar a diferença de seu estado de maldição parece ser, pois, a tarefa da Filosofia da diferença” (DELEUZE, 2009, p. 57).

3.3 PENSAMENTO E ATO DE PENSAR

Pensamento e ato de pensar, segundo Deleuze (2009), não carregam o mesmo sentido e tampouco são equivalentes. Enquanto pensamento remete à ideia de uma atividade contemplativa, diretamente relacionada ao modelo da reconhecimento; ato de pensar traz em si a imagem de uma ação; de um pensamento em movimento que se relaciona à criação. O pensamento, entretanto, pode se converter em uma potência criadora que se realiza no ato de pensar.

Não contemos com o pensamento para fundar a necessidade relativa do que ele pensa; contemos, ao contrário, com a contingência de um encontro com aquilo que força a pensar, a fim de erguer e estabelecer a necessidade absoluta de um ato de pensar, de uma paixão de pensar. As condições de uma verdadeira crítica e de uma verdadeira criação são as mesmas: destruição da imagem de um pensamento que pressupõe a si próprio, gênese do ato de pensar no próprio pensamento. (DELEUZE, 2009, p. 203).

O modelo do pensamento representacional deixa de ganhar potência ao operar baseado em decisões premeditadas. O ato de pensar, ao contrário, ocorre involuntariamente, pelos encontros inesperados com signos que forçam a pensar. A verdade, neste sentido, tem como principal característica, ser resultado de um aprendizado sempre involuntário. É na obra de Proust que Deleuze (2006) encontra exemplos e argumentos para elucidar sua própria proposição. Pontua que o personagem principal de “*Em Busca do Tempo Perdido*” vai elucidando coisas que eram obscuras no início de seu percurso, por meio um aprendizado lento e involuntário, que se configura ao mesmo tempo em que acontece, que flui sem roteiros ou organizações previsíveis. A verdade advinda deste longo e livre processo se distingue da verdade filosófica baseada nos modelos do senso comum e da reconhecimento, alcançadas pelo pensamento representacional. Para Deleuze (2006), a obra de Proust constitui uma nova imagem do pensamento – ou um pensamento sem imagem – um pensamento sem pressupostos.

A *Recherche* é, antes de tudo, uma busca da verdade, em que se manifesta toda a dimensão “filosófica” da obra de Proust, em rivalidade com a filosofia. Proust constrói uma imagem do pensamento que se opõe à da filosofia, combatendo o que há de mais essencial numa filosofia clássica de tipo racionalista: seus pressupostos. O filósofo pressupõe de bom grado que o espírito como espírito, o pensador como pensador quer o verdadeiro, ama ou deseja o que é verdadeiro, procura naturalmente o verdadeiro.

Ele antecipadamente se confere uma boa vontade de pensar: toda a sua busca é baseada numa “decisão premeditada” (DELEUZE, 2006, p. 88).

Para conseguir alcançar outro modo de funcionamento, o sujeito deve ser alvo de uma verdadeira coerção provocada por um encontro involuntário com algo que o violenta. A violência está em atravessar uma intenção de pensamento de alguém independentemente da sua vontade. Esse é o ato de pensar. Não há, entre o ato de pensar e o pensamento, nenhuma relação intrínseca. O pensamento é da ordem da reconhecimento, da essência e da identidade. Por isso é impotente em relação ao signo que atinge os sujeitos inesperada e violentamente. Já o ato de pensar é da ordem do imprevisto, do aprendizado involuntário, dos encontros violentos que se surgem nos enredados caminhos que o sujeito percorre. O ato de pensar é um sistema aberto, a-centrado que, ao contrário de aceitar a submissão à ideia de uma origem predeterminada – uma essência ou identidade que possa ser reconhecida – tem na experimentação livre, exploratória e involuntária sua principal característica. Assim, não permite a reconhecimento porque não se desenvolve a partir de um conhecimento primeiro, de um ponto de partida totalmente conhecido, de uma essência ou identidade e tampouco de pressupostos avalizados pelo senso comum. É por meio de uma rede de conexões involuntárias e imprevisíveis que – no ato de pensar – o sujeito interpreta os signos que o violentam ao longo do seu percurso. Não há possibilidade de uma atitude puramente contemplativa – como é o modelo da representação – diante da coerção dos signos. As possibilidades do ato de pensar são apenas de movimento, de interpretação, de criação. (DELEUZE, 2006, p. 91).

3.4 O RIZOMA DE DELEUZE E GUATTARI

Se há algo que Deleuze e Guattari (2000a) propõem mais explicitamente como um contraponto à imagem do pensamento representacional, é o Rizoma. Afirmam que nenhuma ordenação cartesiana do pensamento tem fundamento senão na arbitrariedade de um sistema de controle do conhecimento. Para se contrapor a esta organização cartesiana e a esta imagem representacional do pensamento – que identificam à rigidez robusta de uma árvore – recorrem à imagem (do pensamento) do rizoma, uma formação botânica, flexível e polivalente, que pode funcionar como raiz, caule, ramo, se romper ou brotar em qualquer ponto, independentemente de sua localização. O rizoma afasta-se da imagem do pensamento como representação – ou reconhecimento – e de sua submissão à ideia de um uno como raiz do pensar. Ou mesmo de uma raiz como o elemento que se converte em essência ao ser permanente, duradoura e reconhecível,

e sustenta uma identidade imutável e plenamente reconhecível. O rizoma é a imagem do pensamento que contribui para a liberdade do movimento e para a abertura das multiplicidades. É um sistema que, ao contrário de aceitar a submissão à ideia de uma origem estrutural predeterminada, tem na experimentação livre e exploratória a sua principal característica. “Trata-se do modelo que não para de se erigir e de se entranhar, e do processo que não para de se alongar, de romper-se e de retomar.” (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.30-31).

A árvore é um sistema submetido a uma irrevogável ordem hierárquica de seus elementos. Seus movimentos obedecem a caminhos e direções pré-estabelecidos. Da raiz para seus frutos há uma linearidade, mesmo que sinuosa, da qual o pensamento e os processos arborescentes não escapam. São claras as prescrições e as proibições na genealogia própria da árvore-raiz. Da mesma forma que a linha geracional de uma árvore genealógica jamais será alterada (avô-filho-neto); a linha processual de um pensamento arborescente permanecerá imutável. Uma árvore estará sempre submetida a um centro disciplinador, uma raiz pivotante (DELEUZE; GUATTARI, 2000a).

Um rizoma é um sistema a-centrado, não comporta uma unidade centralizadora de poder e tampouco um ordenador externo a seu próprio movimento. Não há genealogia, ordem de hierarquia, prescrições ou proibições que não possam ser revogadas. O rizoma é feito de linhas, conexões, quebras, rupturas, desvios. O rizoma é exploratório, desbrava os territórios sem seguir nenhuma linearidade, sem submeter-se a nenhuma ordem ou centralidade (DELEUZE; GUATTARI, 2000a). Deleuze e Guattari (2000a) explicitam seis princípios que caracterizam o rizoma: conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura a-significante, cartografia e de decalcomania:

Conexão: No rizoma há sempre possibilidade de conectar partes – qualquer ponto de um rizoma pode e deve conectar-se livremente a qualquer outro. As linhas de um rizoma formam-se livres de ordenações que não aquelas que surjam no próprio rizoma. Todas as conexões, diálogos e comunicações são possíveis. Não há pontos ou posições definidos de conexão, não há direções pré-estabelecidas e tampouco linearidades compulsórias (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.4).

Heterogeneidade: Os princípios da conexão e da heterogeneidade estão intimamente ligados. Como um sistema a-centrado, que não deriva de uma única raiz, ou sequer de variadas raízes já identificadas como ponto de partida. Por não ter a necessidade de nenhuma essência ou identidade perene e imutável, exclui a possibilidade de restringir-se exclusivamente a elementos da mesma natureza. Por isso um rizoma é, por princípio, heterogêneo (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.4).

Multiplicidade: O rizoma é multiplicidade; nunca múltiplo. A multiplicidade não necessita de um ponto de partida, não retorna ao uno reconhecível e tampouco guarda forte relação com o múltiplo. Em uma multiplicidade os agenciamentos obrigatoriamente implicam em mudanças de natureza e não na repetição de uma matriz ou essência. Na multiplicidade, não há um ponto de partida identificável, não há um começo ou origem plenamente definidos (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.5). O múltiplo, ao contrário, está sempre retornando ao uno. O uno inevitavelmente repete a si mesmo em cada um de seus múltiplos. Cada múltiplo de x é o próprio x em diferentes graus. (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.3).

Ruptura a-significante: Qualquer uma das linhas do rizoma pode sofrer rupturas sem que haja qualquer relação causal ou de significação. As linhas do rizoma são interrompidas, quebradas, atravessadas por outras linhas constantemente. Uma linha que se rompe não se descola do rizoma, ao contrário, está no rizoma, é rizoma. São as rupturas, abundantes, imprevistas e desafiadoras, que permitem ao rizoma brotar em espaços criativos para a produção de novos sentidos (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p. 6)

Cartografia e decalcomania: Rizoma é mapa. Arvore-raiz é decalque. Mapa, no sentido adotado por Deleuze e Guattari (2000a) produz o modelo à medida que produz a si mesmo. A imagem captada pelo mapa é sempre a imagem do movimento da própria imagem, são processos, agenciamentos, multiplicidades. O mapa é um sistema aberto, dotado de muitas entradas e saídas. Está em permanente movimento de construção, modificação, conexão. (DELEUZE; GUATTARI, 2000a). “Se o mapa se opõe ao decalque é por estar inteiramente voltado para uma experimentação ancorada no real” (DELEUZE; GUATTARI, 2000a. p.21).

Há uma fluidez criativamente indisciplinada que difere o rizoma da fixidez estrutural do pensamento representacional. Não há como prever, no rizoma, para onde ele vai, como se comportará, onde haverá rupturas, quebras ou emendas. Não há a possibilidade de preservar eternamente uma essência ou identidade a fim de reconhecê-las. O reconhecimento e a reconção, nesta imagem do pensamento Rizoma, hão de ser suplantados por conhecimento e cognição, pelo aprendizado involuntário que permite apreender a diferença e o novo a cada nova empreitada. As linhas do rizoma são tomadas de assalto pelos signos que violentam o pensamento e obrigam ao ato de pensar. Os princípios do rizoma antagonizam diretamente com os postulados e pressupostos da imagem do pensamento da representação. O rizoma é o próprio ato de destruir os pressupostos, evitar o domínio da reconção e trazer a diferença como aliada de um ato de pensar criativo (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.6).

3.5 RIZOMA E UM PENSAMENTO SEM PRESSUPOSTOS

No romance de Proust, Deleuze (2006) encontra um rizoma que se realiza pelas conexões temporais. As imagens do passado que ocorrem involuntariamente ao protagonista são muito mais importantes do que aquelas que surgem por força de uma vontade consciente. O transcorrer da vida do protagonista é surpreendido com sensações inesperadas, com imagens, sensações e memórias que subitamente são pinçadas do passado. Isto, para Deleuze (2006), são os signos que cometem assim uma violência contra o pensamento da representação e obrigam ao ato de pensar. Não há conexões imediatamente perceptíveis entre a sensação do presente e a imagem do passado. Não há uma correlação lógica ou um sentido de contiguidade que esteja ao alcance da percepção consciente. Tampouco há linhas demarcadas ou caminhos pré-estabelecidos. Essas memórias surgidas sem intencionalidade revelam – quando interpretadas – muito mais do que aquelas que porventura surjam por força de uma vontade consciente. O narrador tenta, ao longo do romance, ter algum controle – ainda que ao menos encontrando significados – sobre uma verdadeira teia de conexões entre tempos presentes e tempos passados que o assaltam vertiginosamente. O rizoma, assim, apresenta-se como uma multiplicidade temporal que consiste exclusivamente em linhas, conexões, rupturas, movimentos e fragmentos. O comando do narrador na tentativa de uma unificação ou organização linear não suplanta a força do rizoma que segue produzindo novas ramificações e inesperadas configurações.

Para Deleuze (2006), Proust apresenta um rizoma que é um pensamento sem imagem, sem pressupostos. A busca de uma verdade, pela via deste pensamento, não decorre de em uma decisão consciente e intencional por parte do pensador e tampouco por algum natural exercício do pensamento. Esta imagem se opõe à filosofia clássica racional e ao modelo representacional justamente por combater seus pressupostos basilares: a boa vontade do pensador em conhecer a verdade sobre as coisas; a tendência natural do pensamento para buscar o verdadeiro; e a reconhecimento, que faz com reconhecer se confunda com o de conhecer. Na obra de Proust, o personagem principal vai descobrindo, aos poucos, por meio de um aprendizado involuntário, verdades que no início lhe eram desconhecidas. São verdades decorrentes de encontros inusitados e involuntários com os signos. Esta é a imagem do pensamento – e o Rizoma – que Deleuze deseja propor.

3.6 RUMO A UM PROCESSO DE DESIGN INSPIRADO NO RIZOMA

Deleuze e Guattari (2000a) não desenvolveram o rizoma como um método ou processo.

Os autores jamais demonstraram onde funcionaria ou como seria uma produção intelectual nordestada pelos princípios do rizoma. Assim, transferir o rizoma para um processo de design mostra-se uma tarefa complexa. Alcançar um modo de operar no design baseado na imagem do pensamento-rizoma exigirá simplificações dos complexos conceitos de Deleuze e Guattari, entretanto, o fazer projetual é o principal objetivo a ser perseguido aqui, onde o norte das reflexões e práticas propostas sempre será o design. É no design e para o design que se desenvolve essa proposta e é igualmente para o design e no design que deverá encontrar sua pertinência e relevância.

A processualidade do design que segue a matriz de árvore e a imagem do pensamento representacional está presa à sua raiz, privada de mobilidade e destinada a reproduzir noções e modelos já existentes, portanto afeitos à reconhecimento. Esta é a imagem representacional do pensamento, é o design feito pelo pensamento e não pelo ato de pensar. É um design que não abre espaço para o aprendizado involuntário. O design, sendo árvore, está essencialmente preso à um tronco central e disciplinador, ou uma essência e uma identidade fixas e sempre reconhecíveis que alimentam uma imagem representacional do pensamento. Desta forma, em processos de design forjados na reconhecimento não há modos de seguir o fluxo de linhas de fuga, tampouco há rupturas e conexões inusitadas ou possibilidades de responder aos signos que violentam o pensamento. Repetir um modelo de processo, voltar sempre ao mesmo, operar pela centralidade de um conhecimento primeiro, amarrar-se a este conhecimento sem possibilidade de novas conexões perpetuar os pressupostos que definem a imagem representacional do pensamento. E, poderíamos dizer, de um design-árvore.

Desconstruir os enrijecimentos cartesianos que caracterizam os processos-árvore e o pensamento fundamentado na reconhecimento é a tarefa primeira do caminho aqui proposto. Desta forma, não será um processo que se caracterize por seguir roteiros pré-estabelecidos ou regras imutáveis, pelo contrário, deverá conservar a liberdade, mobilidade e multiplicidade ao longo de toda a trajetória processual, tornando possíveis conexões, rupturas, adaptações, modificações e reinterpretções. Ato de pensar, aprendizado involuntário, espaço para que os signos violentem o pensamento são mais do que objetivos da proposição teórica e da experiência realizada; são desejos de experimentar, no design, um pensamento em que as gaiolas mentais do cartesianismo sejam em alguma medida desconstruídas.

Importante atentar para o fato de que os designers e colaboradores que pratiquem o processo aqui proposto deparem, ao longo de sua trajetória, com a tentação de enrijecê-lo tomando-o mais um roteiro a ser automaticamente reproduzido. Se por um lado estas livres conexões oferecem grandes possibilidades de reinvenção do próprio processo de design e exploração do

potencial criativo, por outro, hão de suscitar uma série de dúvidas e incertezas. Diante de tais incertezas, tende-se a fechar o sistema, fugir ao rizoma e voltar aos modelos supostamente seguros. Segundo Deleuze e Guattari, há fortes mecanismos que compelem à subordinação e estratificação dos sistemas fechados. “Os grupos e os indivíduos contêm microfascismos sempre à espera de cristalização” (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p. 6).

Desta forma, as rupturas e conexões deverão ser intencionalmente provocadas sempre o que a ordem cartesiana e funcionalista se sobrepor à proposta do rizoma. Dessa forma, o que garante as características rizomáticas do processo não é a engenhosidade com que ele possa ter sido projetado, mas a disposição das pessoas que o praticam a desafiarem os enrijecimentos, a instrumentalização e apriorismos que se apresentem. Pensar sem pressupostas, buscar o ato de pensar, abrir-se para o aprendizado involuntário são atitudes a serem cultivadas na empreitada de fazer um design inspirado pelo rizoma.

A busca por um processo de design inspirado pelo rizoma terá que permitir toda a ordem de conexões entre suas partes, fases ou operações. A linearidade e a sucessividade podem ser quebradas a qualquer momento. Assim, as ações que fazem parte de um processo de design poderão se conectar a qualquer outra, em qualquer parte do processo. Da mesma forma, quaisquer ações do processo de design poderão ocorrer concomitantemente, liberando-se assim de qualquer ordem linear obrigatória. O rizoma se faz, em grande parte, ao intencionalmente evitar e desconstruir a árvore. Isto é, eliminar os pressupostos, buscar um começo sem imagem, e espaço para um aprendizado involuntário e para o ato de pensar (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.24).

Neste sentido, o processo de design que aqui se pretende explorar deve estar igualmente voltado para a experimentação no real. Não haverá um traçado de processo predeterminado que possa ser seguido como um mapa. As ações são decalcadas ao mesmo tempo em que ocorrem, o processo é traçado à medida que acontece. Um mapa é um indicador do passado, é o desenho do caminho já percorrido, um sistema fechado. Um processo de design inspirado pelo rizoma é uma caminhada é feita sem que os caminhos sejam previamente conhecidos e registrados. Se por um lado não há a garantia de que o mapa que impeça que os designers se percam ao longo do processo; por outro, é justamente essa atitude que permitirá a eliminação dos pressupostos do pensamento representacional e o encontro com os aprendizados involuntários que levam ao ato de pensar e a uma outra imagem do pensamento.

3.7 EXPERIÊNCIA REALIZADA

O processo praticado nesta experiência não será um processo que se caracterize por seguir roteiros pré-estabelecidos ou regras imutáveis, pelo contrário, deverá conservar a liberdade, mobilidade e multiplicidade ao longo de toda a trajetória processual, tornando possíveis conexões, rupturas, adaptações, modificações e reinterpretações. Estamos em busca do ato de pensar neste processo de design, de oportunidades e espaços para a criação que ocorre por momentos de aprendizado involuntário, por um pensamento sem pressupostos e livre da reconhecimento compulsória. Para escapar da clássica divisão cartesiana que separa o trabalho da mente, “coisa pensante” (*res cogitans*), do funcionamento mecânico do corpo não pensante, (*res extensa*) (DAMÁSIO, 2012, p. 255) propomos o jogo como elemento catalisador das linhas de fuga, rupturas, conexões e outras formas rizomáticas de operar nos processos de design. Assim, corpo e mente são incluídos no processo em intensidades semelhantes. A racionalidade tradicional do pensamento ocidental é desafiada ao ser justaposta com a ludicidade e corporalidade dos jogos utilizados, muitos deles teatrais, com grande movimentação corporal.

Foi realizada uma reunião de trabalho de 3 horas de duração. O grupo, totalizando 14 pessoas, foi composto por 6 designers, 1 mãe e 1 pai de um menino autista de 5 anos, 1 fonoaudióloga especializada em autismo, 2 psicólogas especializadas em autismo, uma terapeuta ocupacional, 2 professoras. Colocou-se como proposta: “Produzir insights criativos como auxílio a questões ligadas ao Autismo”. O desafio foi intencionalmente amplo e desprovido de qualquer explicação extra justamente para não influenciar, direcionar ou tolher o trabalho que seria feito. A ausência de qualquer informação específica sobre autismo também teve como finalidade manter a maior abertura possível ao processo, sem uma “raiz principal” (baseada em uma matriz de conhecimento científico ou mesmo em experiências anedóticas) que contribuísse para enrijecer o processo que deveria proporcionar um aprendizado involuntário. Os participantes têm seus diferentes conhecimentos e experiências e esse seria o ponto de partida. Nenhuma pesquisa prévia foi feita.

Nesta primeira experiência com o processo de design inspirado no Rizoma, foram usados jogos – jogos teatrais, bastante físicos; mas também jogos de mesa, de escrever, de desenhar – como veículo para os movimentos rizomáticos desejados. Eram oferecidos jogos de criar, jogos de pesquisar, jogos de projetar, jogos de debater, jogos de prototipar, etc. Entretanto, o uso dos jogos não eliminaria totalmente a tendência à “arborização”, ao enrijecimento do processo. Assim, havia dois recursos para evitar que o processo fosse tomado por uma rigidez formal. O primeiro deles era sempre escolher o próximo jogo a ser feito através de um jogo projetado especificamente para escolher o próximo jogo”. Assim, não haveria fases, etapas ou ordem pré-estabelecidas. Quando o grupo achasse que havia esgotado as possibilidades de uma

atividade/jogo, recorreria a um outro jogo, da categoria de “Jogos para escolher o próximo jogo”: jogos rápidos, instantâneos, em que o resultado final era apontar, dentre todos os jogos oferecidos, um próximo jogo a ser jogado. Desta forma, nunca haveria uma sequência previsível como, por exemplo, 1- jogo de pesquisar; 2- jogo de criar; 3- jogo de testar, e assim por diante. Poderia, de acordo com os resultados aleatórios dos “jogos de escolher jogos”, haver uma sequência que começasse com um jogo de testar, seguido por um jogo de criar, depois um jogo de pesquisar e, por fim um jogo de debater. Isso fazia parte da estratégia de sempre deslinearizar e desestabilizar as raízes da árvore, da imagem do pensamento representacional, da reconhecimento e, obviamente, dos já tradicionais processos de design.

Com o mesmo objetivo foi criada a categoria dos “Jogos Secretos”, que só o designer que está conduzindo a reunião podia conhecer. Na verdade, essa era uma forma de “deslinearizar” intencionalmente os processos mentais, as narrativas, os sketches, quando os nenhum dos recursos for eficiente. Quando o designer coordenador da reunião perceber que o processo ou as pessoas resistem demasiadamente aos movimentos rizomáticos e retomam caminhos lineares. A informação não existe linearmente no mundo, não chega linearmente a nós. O próprio pensamento não se processa linearmente no cérebro. Qualquer pessoa que já tenha tentado se concentrar e pensar em uma única coisa, evitando qualquer outro pensamento, sabe o quanto o cérebro, neste sentido, é muito mais um rizoma do que uma árvore.

Com um sorteio simples, o primeiro jogo foi escolhido aleatoriamente. Era um jogo de criar. Os participantes, sem sequer terem conversado uns com os outros previamente, tiveram que se reunir em grupo e jogar “o jogo de criar” proposto. O objetivo posto neste jogo foi: “criar triar com total liberdade, num mundo totalmente lúdico e mágico em que tudo é possível, algo que deve “obrigatoriamente” ser maluco, absurdo, nonsense, fantástico, impossível, mas que ainda assim seja bom para os autistas.” A atividade do jogo gerou um estado lúdico, animado, com muitas risadas e divertimento.

Este jogo tinha um objetivo secreto, que somente o coordenador conheceria, fazer com que os participantes revelassem o que, para eles, era possível e impossível em relação aos autistas; o que para eles era bom ou ruim para os autistas, o que para eles era necessário ou desnecessário para os autistas. Enfim, buscava-se conhecer as relações já estabelecidas e consolidadas entre os participantes e o autismo, e revelar os discursos ali existentes. A criação do artefato era, em realidade, a criação de uma peça discursiva, uma oportunidade para que os participantes expusessem – no meio de uma brincadeira, portanto sem as habituais censuras – o que pensavam sobre os autistas e o autismo, como se colocavam em relação aos autistas, e a quais discursos e formações discursivas estavam atrelados. A proposta do jogo, ao solicitar algo

que “seja bom para os autistas”, por si só provoca discussão e revela as diferentes noções do que seja “bom” para os autistas existentes dentre as pessoas do grupo.

A partir deste primeiro jogo, vários outros jogos foram realizados. Como designer que coordenava a reunião, minha intervenção (sempre para deslinearizar o processo) foi bem maior do que eu supunha que seria. O grupo tendia, mesmo sem perceber, a voltar para os processos lineares e já conhecidos. Nos momentos em que os participantes entravam em uma discussão a respeito do que haviam feito até então, a tendência era que voltassem a se organizar rigidamente e começassem a se questionar sobre resultados viáveis, cortando o fluxo de ideias, o divertimento e o estado lúdico próprios do jogo. Trabalhar fora da imagem do pensamento representacional causava um visível desconforto. Era apenas o início da reunião, a proposta era de uma criação livre e maluca; no entanto, quando paravam de jogar, as pessoas voltavam à sua “imagem do pensamento” da reconhecimento e aos pressupostos. Quando diziam resultados viáveis, estavam claramente se referindo precisamente a algo que já existisse, que já houvesse sido visto em funcionamento em algum lugar. Ou seja, por esta perspectiva, neste grupo específico, viável é aquilo que já existe; inviável é aquilo que ainda não foi feito. Fora dos jogos, era rapidamente tolhido o espaço para o ato de pensar, que ocorre involuntariamente, pelos encontros inesperados com signos que forcem a pensar. Trabalhar com o involuntário, sem pressupostos, somente foi possível por meio da atmosfera lúdica que o jogo trazia ao trabalho. Percebi que havia um lado positivo para o trabalho nestes momentos em que o processo se enrijecia que eu não houvesse previsto; somente aí os participantes demonstravam os pressupostos, os preconceitos e os medos de viver o rizoma. Uma das psicólogas, com apoio do grupo, perguntou: “quando nós vamos amarrar todas as ideias?”; outros participantes corroboraram usando metáforas semelhantes “sinto falta de um fio condutor do trabalho”; ou ainda, “é importante fazer uma costura de todas as ideias senão fica tudo muito solto”. Foi importante explorar esses momentos de enrijecimento para poder conhecer *a árvore que cada pessoa tinha plantada na cabeça*, a ansiedade em se sentirem *soltos demais* e o desejo, dito em alto e bom tom, de amarrar, conduzir, costurar e prender o processo.

Se por um lado as livres conexões propostas oferecem grandes possibilidades de reinvenção do próprio processo e exploração do potencial criativo, por outro, suscitam uma série de dúvidas e incertezas. Tende-se a fechar o sistema, fugir ao rizoma, plantar uma nova árvore, voltar à continuidade daquilo que já fora feito. Há fortes mecanismos nos compelindo à subordinação e estratificação dos sistemas fechados e à volta ao pensamento representacional, ao senso comum, aos pressupostos. “Os grupos e os indivíduos contêm microfascismos sempre à espera de cristalização” (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.6)

É de fundamental importância poder desconstruir esses modelos enrijecidos que surgem a todo momento para que o grupo possa experimentar o processo inspirado no rizoma. A palavra deslinearizar surgiu ao longo dessa experiência e tornou-se constante durante o trabalho. Isto porque define exatamente o trabalho que tinha que ser feito constantemente. As rupturas e conexões tinham de ser intencionalmente provocadas sempre que a ordem cartesiana e funcionalista se sobrepusesse à proposta do rizoma. Dessa forma, o que garantiria as características rizomáticas do processo não seria a engenhosidade com que tivesse sido projetado, mas a disposição das pessoas que o praticam a desafiar os enrijecimentos, a instrumentalização e os pressupostos. As conexões, rupturas e movimentos das linhas deste processo-rizoma, no entanto, necessitarão sempre de elementos propulsores. Ficou claro ao longo desta primeira experiência que o movimento vivo do processo não se viabiliza pela simples intenção de que assim seja. Tampouco é resultado de uma decisão racional ou de comandos imperativos disparados pelo cérebro. Não basta se declarar em um processo-rizoma para que isto realmente aconteça. Como alerta Deleuze, exercer um pensamento é muito mais do que descrever tal pensamento. “Do mesmo modo, gritar "viva o múltiplo", ainda não é fazê-lo, é preciso fazer o múltiplo” (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.14).

Os jogos continuaram pelas 3 horas de duração desta primeira reunião. Cada um dos três grupos desenvolveu uma *prancha-conceito* para o desenvolvimento do projeto de design. As pranchas conceito reúnem o que, durante esta pesquisa, começamos a chamar de: conceitos profundos”, as bases conceituais que norteariam a criação dos artefatos. Estas pranchas reuniam além de elementos relacionados aos artefatos que seriam produzidos, conceitos mais abstratos, como direcionamentos éticos, ambientais, econômicos que deveriam estar presentes não apenas no artefato em si, mas na sua cadeia produtiva.

Esta experiência abriu perspectivas e novas questões a serem exploradas em trabalhos futuros no sentido de caminhar rumo a um design baseado no ato de pensar, no rizoma, numa imagem do pensamento que não seja a da reconhecimento. A questão mais contundente que se ergeu nesta experiência com o rizoma foi sobre o quão fortes, resistentes, persistentes e até agressivos são os impulsos a voltar ao pensamento representacional, à árvore, ao cartesianismo, aos microfascismos. A hipótese preliminar acerca desta questão – a ser explorada futuramente – é de que o rizoma, como uma imagem do pensamento, nunca é apreendido ou dominado. Caso fosse, deixaria imediatamente de ser rizoma, viraria reconhecimento; deixaria de ser ato de pensar, aprendizado involuntário e se tornaria a imagem representacional daquilo que deve ser um rizoma. Estar num rizoma seria sobretudo estar em constante processo de deslinearização sem, entretanto, perder completamente as características do trabalho. Segundo Deleuze e Guattari,

um processo que se incorpora na experiência vivida, no caos, nos saltos transgressores e que não respeitam juízos externos necessita de prudência “como regra imanente à experimentação” (DELEUZE; GUATTARI, 2000b, p.10). Desfazer-se cegamente em intensidades implica no grande risco de descolar-se de tal forma do próprio processo, que se adentre a um espaço totalmente vazio ou fragmentado, desprovido de potência e incapaz de estabelecer outras conexões (DELEUZE; GUATTARI, 2000b, p.10). É justamente a prudência que permite a vigorosa ousadia da experimentação e desconstrução do processo cartesiano no design. O salto em direção ao caos implica em poder voltar a alguma ordem em algum momento. A prudência, por esta perspectiva, está em conservar um tanto de ordem em meio ao caos, como uma espécie garantia de que o caminho de volta não está totalmente inviabilizado (DELEUZE; GUATTARI, 2000b, p.10).

Embora o processo de design inspirado no rizoma aqui proposto se apresente como uma alternativa aos processos mais utilizados do design contemporâneo; não visa erigir uma oposição antagônica a toda e qualquer arborescência. A tentativa de fazer rizoma não implica em uma eliminação completa daquilo que se identifica com árvore-raiz. O processo certamente apresentará a solidificação de algumas formações arborescentes em seu caminho. Haverá instâncias em que o processo de design inspirado no rizoma proposto assemelhar-se-á aos processos tradicionalmente praticados e o pensamento representacional predominará, assim como a reconhecimento. Isto não significará uma volta integral aos processos tradicionais de design e tampouco a sistemas fechados e estruturas rígidas, lineares e unidirecionais. Estes enrijecimentos terão de ser flexibilizados pela abertura própria do rizoma, que não cessa de criar rupturas e conexões. Rizoma e árvore atuam um sobre o outro, misturam-se, modificam-se mutuamente e dialogam em diversos níveis (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p. 31).

3.8 CONCLUSÃO

Argumentamos que os processos de design – tanto os mais tradicionais quanto aqueles ligados a novas metodologias – estão fortemente referenciados à padrões cartesianos, mecanicistas e funcionalistas de pensamento. Tais processos e seus referenciais foram de fundamental importância para firmarem o design como uma atividade específica e respeitada no contexto industrial. No entanto, não apresentam pertinência em relação às novas realidades em que o design atua e tampouco com as novas metodologias de design e seus desafios. As configurações que o design contemporâneo assume, diferentes daquelas do design predominante no período após a segunda guerra mundial, inspiram a necessidade da busca por novos paradigmas que

inspirem a criação de novos processos de design. O pensamento de Deleuze e Guattari, sobretudo a noção de rizoma, aponta para caminhos no sentido de criar novas processualidades para o design, mais condizentes com os desafios que o design contemporâneo tem de enfrentar. Estas novas processualidades, evidenciam grandes possibilidades no sentido de coadunar as práticas e teorias próprias do design à complexidade e imprevisibilidade dos contextos contemporâneos. Mostra-se relevante que um design que supere seus próprios paradigmas, supere igualmente os paradigmas que formatam seus processos.

O propósito primeiro deste trabalho não foi estabelecer um novo processo de design já pronto e perfeitamente acabado, mas antes possibilitar a discussão teórica e a proposição de um caminho prático rumo a um processo inspirado no rizoma. A proposta aqui feita foi a de um processo que buscasse uma aproximação aos princípios do rizoma propostos por Deleuze e Guattari. É previsível que a proposição de um processo de design inspirado no rizoma suscite dúvidas a respeito da sua eficiência e que não sejam capazes de levar um projeto até o fim e entregar um projeto satisfatoriamente finalizado. O modelo cartesiano é tão forte que é difícil que um processo— o que para muitos traz a ideia de desorganizado – consiga fluir e ter um fechamento produtivo.

No entanto, aludindo mais uma vez a Deleuze e Guattari, “Muitas pessoas têm uma árvore plantada na cabeça, mas o próprio cérebro é muito mais uma erva do que uma árvore” (DELEUZE; GUATTARI, 2000a, p.10). Enfrentar a sensação de instabilidade e falta de controle do processo geradas pelo fato de desafiar tradições de pensamento plenamente aceitas há de exigir algum esforço. Voltar ao mesmo ainda é uma grande tentação. Assim, o que se depreende desta proposta é, principalmente, a validade do esforço para desconstruir as bases cartesianas e mecanicistas dos processos de design em busca de novos paradigmas, novas inspirações e, sobretudo, novas imagens do pensamento.

REFERÊNCIAS

- BALL, Jonathan. **The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process**. Design Council, 2019, p.1. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process>. Acesso em: 20 maio. 2022.
- CARROLL, John B. **Human cognitive abilities: A survey of factor-analytic studies**. No. 1. Cambridge University Press, 1993.
- CARROLL, John B. Review of The nature of human intelligence by J. P. Guilford. **American Educational Research Journal**, [S.l.], v. 73, p. 105-112, 1968.

- CROPLEY, Arthur. In praise of convergent thinking. **Creativity Research Journal**, [S.l.], v. 18, p. 391–404, 2006.
- DAMÁSIO, António. **O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano**. Editora Companhia das Letras, 2012.
- DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. 2. ed. [S.l.]: Graal, 2009.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**, v. 1, São Paulo: Ed. 34, 2000a.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**, v. 3. São Paulo: Ed. 34, 2000b.
- DELEUZE, G. **Proust e os signos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- DESIGN COUNCIL. **Eleven lessons**: Managing design in eleven global companies-desk research report. Londres: Design Council, 2007.
- DESIGN COUNCIL. **Our History**. Londres: Design Council, 2021. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/resources/11-lessons-managing-design-global-brands/> Acesso em: 20 maio 2022.
- DREW, Cat. **The Double Diamond: 15 years on**. Design Council, 2019. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/double-diamond-15-years>. Acesso em: 20 maio 2022.
- GUILFORD, Joy Paul. **The Nature of Human Intelligence**. New York, NY: McGraw-Hill, Inc, 1967.
- GUILFORD, Joy Paul. The structure of intellect model. **Psychological Bulletin**, [S.l.], v. 53, n. 4, p. 267–293, 1956.
- GUILFORD, Joy Paul. **“Traits of creativity,” in Creativity and its Cultivation**. New York: Harper, 1959.
- GUILFORD, Joy Paul. Creativity. **American Psychologist**, [S.l.], v. 5, n. 9, p. 444–454, 1950.
- HOM, J. L.; KNAPP, J. R. On the subjective character of the empirical base of Guilford's structure of intellect model. **Psychological Bulletin**, [S.l.], v. 80, p. 33-43, 1973.
- HUMPHREYS, L. G. The organization of human abilities. **American Psychologist**, [S.l.], v. 17, p. 475-483, 1962.
- PASQUALI, L. Psicometria. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v. 43, n. Esp., p. 992-999, 2009.

4 UM DESIGN PROBLEMATIZADOR

4.1 O PROBLEMA DE DESIGN PELO DESIGN

O design, depois da segunda guerra mundial, influenciado por Herbert Simon, passa a ser identificado como um processo de *problem solving*. “*When we study the process of design we discover that design is problem solving. If you have a basic theory of problem solving then you are well on your way to a theory of Design*” (SIMON, 1996, p. 344-345). Os processos de *problem solving* seriam o uso otimizado de recursos do pensamento como mediadores entre as situações existentes (problema) e as situações desejadas (solução), ou seja, o caminho de pensamentos, ações e operações capazes de conduzir do problema à solução (ROBERTSON, 2003).

A partir desta abordagem do design como *problem solving*, a discussão acerca da natureza dos problemas de design ganha importância na literatura da área. O design se apropria das noções de problema desenvolvidas por Reitman (1965) e Simon (1973, 1978) e de sua *problem space theory*. Segundo esta teoria, o espaço do problema seria formado por um estado inicial, o problema; um estado final, a solução; e um estado intermediário, todas as ações que poderiam fazer um percurso que fosse do problema à solução. (REITMAN, 1965; SIMON, 1973, 1978). Segundo estes mesmos autores haveria os *well-defined problems, nos quais os três estados estariam claramente definidos*. São problemas para os quais muito frequentemente existe uma única solução possível. Simon (1996) considera que a maioria dos problemas são bem definidos e podem ser resolvidos por uma única solução. Haveria ainda os *ill-defined problems*, em que ao menos um dos três estados não está claramente definido. Não é raro que haja mais de uma solução possível para cada *ill-defined problem*.

Rittel e Webber (1973), apresentam sua noção de *wicked problems*, problemas imersos em questões de política social e planejamento (*social policy and planning*). Para os autores, *wicked problems* não poderiam ser completa e definitivamente descritos devido às suas características contraditórias, instáveis, incompletas. As soluções para estes problemas seriam igualmente complexas e nunca poderiam ser avaliadas como certas ou erradas; mas como melhores ou piores. *Wicked problems* seriam essencialmente únicos, e cada um deles pode ser considerado uma consequência de um outro problema. (RITTEL; WEBBER, 1973).

Richard Buchanan (1992) traz o conceito de artes liberais, vigente no período do renascimento, e pontua que no século XIX as artes, letras e ciências se separaram gerando uma infinidade de especialidades que pouco se misturam ou se comunicam. Para Buchanan (1992) o

design é uma arte liberal da cultura tecnológica capaz de articular o debate entre diferentes áreas do conhecimento. Classifica os problemas de design como *wicked problems* e pontua que muitos processos de design tentam eliminar a *wickedness* dos problemas. O trabalho do designer seria criar a partir da indeterminação dos problemas de design e aconteceria muito mais como retórica e reflexão do que como problem-solving (c).

A noção de *super wicked problems* emergiu em meio a macroquestões ambientais e de mudanças climáticas. Nos *super wicked problems*, os agentes causadores do problema são os mesmos que tentam solucioná-los; e a ação que causa o problema é simultânea à ação de solucioná-lo. O tempo é um inimigo iminente porque os recursos naturais são finitos e as consequências podem ser irremediáveis. Estes não são especificamente problemas de design, entretanto, mais do que nunca o design atua para minimizar impactos negativos ao meio-ambiente aproximando-se da noção de *super wicked problems*. (LEVIN et. al., 2012).

Para Buchanan (1992, p. 15), “[...] some designers, continue to find the idea of a linear model attractive, believing that it represents the only hope for a "logical" understanding of the design process. A busca por um fundamento lógico para o design impõe que os problemas de design sejam objetivamente investigados, descritos e definidos. Esta perspectiva, em que o problema de design ou qualquer outro problema existe fora da interpretação do sujeito e é apresentado pelo mundo já com suas características próprias, aproxima-se diretamente da chamada filosofia analítica, neopositivista, que predomina na filosofia anglo-saxônica desde o início do século XX.

Dorst (2006), tomando a noção de discurso de Foucault, apresenta “an alternative way to describe the design as the resolution of paradoxes between discourses in a design situation” (DORST, 2006, p.17). O papel do design seria conectar discursos paradoxais e encontrar soluções criativas para eles, o designer teria de lidar com diversos discursos em seus projetos. Por isto o autor considera o design uma atividade discursiva. Diante desta perspectiva, a ideia de problema de design, segundo o autor, perde muito de sua relevância (DORST, 2006). Em relação a sua proposta de um design influenciado por Foucault, Dorst lança uma provocação a futuros pesquisadores: “This model needs to be extended much further, for instance by defining the link between the notion of discourses and the aspects of a design, the stakeholders involved in a design project, and the designer’s level of expertise. But we must leave this here for now” (DORST, 2006, p.16).

Dorst recusa a premissa neopositivista de que o design é um processo de problem solving e afasta a necessidade de definir o que é o problema de design. Esta nova perspectiva implica em abrir mão do conforto de receber e aceitar um problema como dado, ou mesmo de

investigar uma situação em busca de um problema que esteja ali de antemão, pronto para ser capturado em meio à realidade. Isto implica em abrir mão da lógica científica neopositivista que predomina no design e praticar “uma forma de racionalidade (ou de conduta teórica) alternativa à racionalidade científica (D'AGOSTINI, 2002, p. 91)”. O designer haverá de tratar a realidade e a verdade em sua inexatidão, como interpretações humanas, influenciadas pelos contextos históricos, formuladas e expressas dentro das limitações da linguagem, em condições de possibilidade de produção do conhecimento que não são fixas ou ao menos estáveis. (CRITCHLEY, 2001, p.13) Pela perspectiva de Foucault (2004), a problematização seria o processo capaz de apontar ao design os discursos-problemas que este deverá enfrentar.

4.2 FOUCAULT, PROBLEMATIZAÇÃO E DISCURSO

A problematização está mais ligada a práticas de pensamento do que a um método ou procedimento específico. Problematizar não significa inventar ou descobrir um problema, tampouco desvelar verdadeiros problemas ocultos por detrás de assumpções ilusórias. A problematização não é um puro exercício da crítica pela qual determinam-se pontos positivos ou negativos de uma específica questão. Segundo Foucault (2004), problematização é um procedimento que permeou e de alguma forma unifica toda sua trajetória intelectual. Para o autor, problematizar é, primordialmente, não aceitar o que é dado como certo – nem mesmo os problemas – e buscar novas forma de pensar, perceber, analisar. O autor estabeleceu formas de análise que têm como mote uma atitude investigativa que busca desnaturalizar práticas e comportamentos que emergem no presente e que são tidos, a priori, como verdades. Propõe romper com pensamentos cristalizados e buscar por novas formas de abordá-los. Sua intenção é “[...] mostrar às pessoas que elas são muito mais livres do que pensam; que elas tomam por verdadeiro, por evidentes, certos temas fabricados em um momento particular da História, e que essa pretensa evidência pode ser criticada e destruída (FOUCAULT, 2004, p. 295)”. Partindo de acontecimentos que se passam no presente, Foucault busca no passado elementos para traçar uma história, não dos fatos em si, mas da maneira com que foram pensados e constituídos como discurso. Questionou por meio de uma pesquisa histórico-filosófica os modos pelos quais as verdades e suas repercussões práticas chegaram a se estabelecer tal como são no presente. A investigação de Foucault buscou evidenciar discursos e relações de poder-saber – aparentes ou já apagados – que formaram historicamente o presente que vivemos. Revelou assim o quão frágeis são as evidências e certezas que cultivamos e, sobretudo, como aquilo que temos como verdades

em essência, são, de fato, construções históricas relativamente recentes e indubitavelmente provisórias. Foucault preconizou que até mesmo aquilo que nos é tão familiar e parece existir em essência, sem influência de forças históricas, relações de poder ou do saber, tem história.

A própria verdade tem uma história, ou seja, passou a ser uma verdade sob determinadas condições históricas. Segundo o autor, seu trabalho era sobretudo a investigação – ou problematização – acerca daquelas coisas que parecem não ter história (FOUCAULT, 2005). Por meio da história das problematizações, empreendeu suas mais conhecidas obras em que traça a história das prisões, da sexualidade, da loucura. Investigou sob quais circunstâncias determinadas situações passaram a ser percebidas como incômodas em alguma medida e se tornaram objetos do pensamento, ou seja, foram problematizados. Foucault define problematização como “o conjunto das práticas discursivas ou não discursivas que faz alguma coisa entrar no jogo do verdadeiro e do falso e o constitui como objeto para o pensamento (seja a sob a forma da reflexão moral, do conhecimento científico, da análise política etc.) (FOUCAULT, 2010, p.242)”.

A problematização, entendida como o pensamento crítico sobre o próprio pensamento, abriria a possibilidade de pensar e agir diferentemente, não perpetuando o que já se sabe e já se faz. Este ato de pensar não se encerra num plano de reflexão abstrata, mas parte da observação daquilo que emergiu como prática e comportamento e volta, como possibilidade de transformação, exatamente para aquilo que poderá emergir como nova prática e novo comportamento (FOUCAULT, 1984). Partir sempre de uma prática como ela ocorre na atualidade coloca o trabalho de Foucault em um indefectível pacto com a contemporaneidade e com as possibilidades de agir sobre ela, “meu verdadeiro problema, no fundo, é forjar instrumentos de análise, de ação política e de intervenção política sobre a realidade que nos é contemporânea e sobre nós mesmos” (FOUCAULT, 2003, p. 240).”

A investigação que pratica encara o que está estabelecido no presente como algo que foi construído no passado por uma ordem de condições favoráveis à formação de um discurso que o justifique e sustente. Para Foucault sempre houve uma trama de relações de poder que tornou possível a validação de tais discursos. A verdade, para Foucault, é sempre uma construção que se dá através dos discursos e dos procedimentos que os controlam e delimitam. Desafia não apenas o senso comum, mas também o conhecimento científico, que propague verdades como essência, sem considerar a incidência de relações de poder que produziram. Assim, abandona o conforto estável que as primeiras respostas podem oferecer e coloca sob suspeita discursos e ideias já fixados como indubitavelmente verdadeiros e tenta “tornar difíceis os gestos fáceis demais” (FOUCAULT, 2004, p. 10)”. Para Foucault, é necessário pensar sobre a proveniência daquilo que é dito e aceito como verdade, e que já está, nesta condição, naturalizado. Tudo pode

ser analisado, questionado, problematizado. O autor afirma que sua intenção é “[...] mostrar às pessoas que elas são muito mais livres do que pensam; que elas tomam por verdadeiro, por evidentes, certos temas fabricados em um momento particular da História, e que essa pretensa evidência pode ser criticada e destruída (FOUCAULT, 2004, p. 295).”

4.3 O PROBLEMA DE DESIGN NÃO EXISTE

Segundo o pensamento de Foucault, os problemas – assim como as verdades – não existem em essência e não têm uma natureza. Ao contrário, são construídos dentro da ordem de um discurso sob determinadas condições históricas e relações de poder. Não há natureza envolvida nos processos de problematização, mas naturalização. Isto é, quando o discurso que justifica racionalmente uma prática é apagado e a prática, desacompanhada de um discurso que a sustente, passa a ser considerada natural, algo que é do jeito que é porque sempre foi assim. Embora estabeleça uma relação entre história e filosofia e conduza um olhar para o passado, não intenta alcançar a origem primeira das questões que estão sendo interrogadas ou mesmo a uma verdade em essência. Ao trazer de Nietzsche a noção de genealogia, Foucault (2005) adere também à recusa da existência de uma gênese, origem ou transcendência fora do discurso ou das interpretações. Para Foucault, não existe uma gênese do pensamento, mas apenas o jogo dinâmico em que uma trama infinita de interpretações se articula, sem ponto de partida, sem ponto de chegada.

Desta forma, o problema – seja ele de design ou não – não é a realidade, mas uma interpretação que se faz dela. O problema é uma ruptura nesta corrente de interpretações que faz com que algo passe a apresentar um certo grau de dificuldade e seja pensado como um problema. O dito problema de design, assim como a verdade, é uma construção discursiva, historicamente criada sob a influência de determinadas relações e regimes de poder e saber. Neste sentido, a noção de natureza de problema de design perde a sua pertinência, já que a própria noção de natureza – como algo que está fora do jogo de interpretações que o homem faz da realidade – é negada por Foucault. Todo o controle e poder que incide sobre os discursos hegemonicamente aceitos também incide sobre os problemas-discursos com os quais o design terá de lidar. Dentre as formulações possíveis para uma situação, a que será aceita e enunciada como o problema de design será aquela que, em última instância, as relações de poder e saber definirem que assim sejam. Da mesma forma, as pessoas com autoridade para dizer o que é verdade – ou o quê é o verdadeiro problema de design – foram legitimadas pelas mesmas relações de

poder e saber. Assim, o que chega ao designer como um de problema de design, é um discurso que passou por inúmeros procedimentos de controle e foi assim moldado sob o jugo de dispositivos de poder e saber.

O problema ditado por um discurso dominante pode ser totalmente oposto àquilo que um processo de problematização apontaria como as situações que poderiam ser melhoradas pela ação do design. Dependendo da forma com que é problematizada, posta no foco do pensamento, uma mesma situação pode dar origem a diferentes configurações problemáticas, ou até mesmo ser considerada problema por alguns e não por outros. As formações discursivas que enunciam um problema podem – e devem – ser tiradas de seu equilíbrio confortável por meio da problematização. Entretanto, lembrando o próprio Foucault, a problematização não se faz pela invenção de um problema, tampouco por um diagnóstico da realidade; é antes, um trabalho do pensamento, um processo de investigação histórica e política, de reflexão filosófica sobre o que se pode observar nas práticas e na atualidade.

Não se pode falar, pela perspectiva Foucaultiana, em nenhuma natureza do problema de design, porque isso implicaria em considerar que o problema traria consigo algo de anterior e exterior ao discurso. É neste sentido que se estabelece o fulcro de toda a argumentação que aqui é feita. Não há um problema que a priori seja *well-structured* ou *ill-structured*, *wicked*, *super wicked* ou *tame*. Não há um problema que a priori seja um problema de design. Não há sequer um problema que seja, a priori, um problema. As situações são problematizadas no discurso e pelo discurso, e é essa história das problematizações que mostrará como algo foi interpretado e enunciado como um problema. Qualquer questão poderá ser feita problema, ou problematizada. Um mesmo acontecimento ou prática pode ser problematizado e dar origem a um discurso-problema classificado como *well-structured* ou *ill-structured*, *wicked* ou *tame* ou *super wicked*.

Neste sentido, um problema é uma construção, tal qual os saberes que o constituem. Não está dado, não é absoluto, não existe a priori, tampouco está pronto em algum lugar a espera de ser detectado e descrito. Os problemas somente existem como discurso, é necessário que deles se fale e que sejam enunciados como problemas para que realmente existam. As formações discursivas que enunciam um problema devem ser reinterpretadas e tiradas de seu equilíbrio confortável por meio da problematização. Não há nada de natural em um problema de design, assim como não há nada de natural em nenhum outro problema. Não existe, portanto, nenhuma natureza específica dos problemas de design que não tenha sido forjada pelo próprio ato de pensar em algo como um problema de design.

Pensar o problema de design a partir de uma aproximação com a noção de discurso de Foucault, como sugere Dorst (2006), implica em introduzir a análise do discurso e das relações

de poder que o constituem na arena do design. O designer, desta forma, não se ocupa de encontrar, descrever e resolver problemas. Ao contrário, investiga as condições de formação do discurso, assim como as condições históricas que construíram a verdade em que um problema se apoia. O discurso e o problema que se lhe apresentam haverão de ser problematizados, questionados, desafiados. Problematizar o problema de design é desnaturalizá-lo, recusá-lo como uma verdade pronta e como uma certeza. Ou seja, por esta perspectiva, o problema de design não existe.

4.4 DISCURSO

O discurso, como entendido por Foucault (2013), é formado por enunciados constituídos historicamente que ocupam a condição de verdadeiros e que, apesar de poderem pertencer a campos totalmente diferentes, seguem as mesmas regras de funcionamentos não somente linguísticas, mas políticas, ideológicas ou científicas. Formam um corpo de regras, anônimas, que determinam o que será aceito e o que será rejeitado em um campo do conhecimento, em práticas e comportamentos, numa sociedade em determinado contexto. Foucault compreende o discurso como uma prática social que sempre se produz entremeada e balizada por relações de poder (FOUCAULT, 2013).

O discurso não é uma interface entre uma realidade e a língua. Não se trata de um conjunto de signos que se articulam para expressar uma experiência, não está restrito a ser o significante que dá forma a uma ideia ou uma experiência. Mas antes, é uma rede de signos que se conecta a outros inúmeros signos e discursos em um sistema aberto que não apenas registra o que se pode perceber do real em sua escritura ou fala, mas também cria, determina e perpetua o próprio real do qual fala. É uma forma de organização e estruturação de um determinado imaginário social. As práticas discursivas produzem e são produzidas, mútua e constantemente, pelas práticas não discursivas (FOUCAULT, 2013).

Para o autor, o discurso poderia revelar menos sobre si próprio do que as regras que o controlam e interditam. “Por mais que o discurso seja aparentemente bem pouca coisa, as interdições que o atingem revelam logo, rapidamente, sua ligação com o desejo e com o poder (FOUCAULT, 2010, p. 10)” Por meio de sua análise do discurso, Foucault busca compreender e revelar as condições – explícitas e implícitas – da formação discursiva e mostra que os elos palavras e as coisas são muito menos fortes, reais ou naturais do que aparentam. Seu objetivo é compreender aquilo que define que determinados discursos – e saberes – surjam, sejam aceitos como verdadeiros e tenham sua existência validada ao passo que outros não. (FOUCAULT,

2010).

Na sua forma de analisar o discurso, Foucault realiza um processo de problematização. Para o autor, mais significativo do que perguntar-se o que diz o discurso, seria perguntar-se quem disse, como disse, onde disse, em que condições disse e, sobretudo, como passou pelo crivo das diversas formas de controle a que é submetido. O discurso que predomina sobre os demais não está ancorado em uma verdade universal, tampouco essencial. São as relações de poder que legitimam estes critérios como verdades, assim, um discurso vale mais pelo poder que consegue mobilizar em torno de si e por sua conformidade com a ordem do discurso do que pelo teor – verdadeiro ou não – daquilo que preconiza (FOUCAULT, 2010). “Suponho que em toda sociedade a produção do discurso é ao mesmo tempo controlada, selecionada, organizada e redistribuída por certo número de procedimentos que tem por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e temível materialidade (FOUCAULT, 2010, p.8-9).”

O discurso, assim constituído, exerce um controle que limita, valida, dissemina ou exclui formas de poder – e desejos – em diferentes contextos históricos e sociais. Os discursos não ocorrem livremente, fora daquilo que é autorizado e legitimados pelas instituições. Não são todos os discursos que podem ser ditos, tampouco são todas as pessoas que podem dizê-los, ou ouvi-los. Não é em qualquer lugar, de qualquer maneira, usando quaisquer palavras que um discurso pode ser proferido. Os discursos são fortemente regulamentados por uma série de procedimentos, de práticas sociais, relações de poder e saber que se entrecruzam para criar condições favoráveis para que determinados discursos emergjam, sejam ditos, ouvidos, aceitos, difundidos e sobrevivam por um determinado tempo (FOUCAULT, 2010).

Os discursos estabelecem regimes de verdade que têm a função de justificar racionalmente determinadas práticas, comportamento e relações de poder-saber. Um regime de verdade é um discurso cristalizado, naturalizado, algo que dá a impressão de existir por essência, por natureza, sem influência de forças históricas. Este processo de naturalização como que apaga os discursos que em algum momento justificaram racionalmente determinadas práticas. As práticas desacompanhadas do discurso que as sustenta tem um efeito de verdade absoluta, de algo que não necessita mais ser questionado, que parece ser tão naturalmente verdadeiro que nos faz não pensar mais de onde elas vêm. Entretanto, oculto ou aparente, em relação às práticas em que se materializa, o discurso estabelece uma ordem, uma organização de saberes e poderes. O poder e o saber produzem discurso; e numa relação circular, o discurso produz mais poder e saber (FOUCAULT, 2013).

4.5 UM DESIGN PROBLEMATIZADOR

Mas, afinal, o que o design, uma atividade tida como uma prática não discursiva – uma prática das formas, das funções, das cores, dos materiais, dos processos – tem a ver com discurso? Como a proposta de Dorst poderia fazer sentido e o problema de design ser tratado como um jogo discursivo? É fato que o design, assim como toda a atividade humana, está inserido numa miríade de discursos que o balizam, definem verdades, ideias e práticas. Há, entremeados ao projeto de design, uma infinidade de relações de poder e saber, de verdades já naturalizadas e institucionalizadas que mantêm o status quo. É fundamentado em discursos e por meio de discursos que um problema pode ser enunciado como problema de design. Entretanto o que aqui se propõe é que a problematização destes discursos – realizada pelo próprio designer – possa revelar as condições de sua formação e deixar mais claras as relações de poder e saber que o definem e que, por consequência, definem o processo de design e resultado que ele poderá gerar. A tarefa do designer será problematizar através da análise do discurso que Foucault propõe e do ímpeto investigativo que o levará, diante de um discurso e de um problema dado como verdades em essência, a perguntar-se “será mesmo?”

O discurso seria, pelo que aqui se propõe, um dos meios pelos quais o designer problematiza uma situação dada e liberta-se da ideia de problem-solving. Design, neste sentido, não tem a ver com resolver um problema, mas colocar em dúvida a própria noção de que um problema seja realmente um problema. Entretanto, não se trata de apenas mais uma metodologia para executar um “*problem-setting*”, procurar e delimitar um problema que já exista na condição de problema. Problematizar o discurso seria, a princípio, não aceitar um discurso dado como uma verdade em si e operar pela análise destes discursos, em busca de visões outras, que não aquelas que correspondem ao discurso do poder institucional.

Problematizando a situação que lhe é apresentada como o problema de design – ou como briefing – o designer assume uma dimensão crítica e política de seu próprio trabalho. Tem a opção de, criticamente, escolher entre reforçar discursos, caso concorde com eles, ou subvertê-los, caso discorde. Assim, o design não estaria destinado a resolver problemas que lhe são entregues, mas antes, dedicar-se-ia a problematizar e, ao identificar situações problemáticas fazer do seu projeto um agir responsivo a elas. Não há uma aniquile o que fora chamado de problema, mas uma ação que modifica, em alguma medida, relações de poder-saber em que se entremeia determinada situação que tenha sido problematizada.

Problematizar e exercer uma função crítica são formas de libertar o design dos limites

dos regimes de verdade e dos discursos hegemônicos na execução de um projeto. Não raro o enunciado do problema já pronto e articulado pelo discurso dominante, carrega consigo, aquilo que dentro de tal discurso é a forma correta de resolver o problema. Através da problematização o designer expande o conhecimento sobre algo, age criticamente e produz ações responsivas com o objetivo intencional de interferir criativamente na realidade. A problematização em design é um processo essencialmente crítico que tem o objetivo de criar formas responsivas que se materializem nos artefatos projetados e modifiquem a situação problematizada a fim de torná-la menos incômoda ou difícil.

Há que se ressaltar que todo o projeto parte de um discurso e para ele volta na forma de práticas, de alguma forma alteradas pelo artefato projetado e pelos discursos que as justifiquem racionalmente. É neste caminho que se revela a importância de um designer problematizador e as possibilidades de inovação. Se o designer acata prontamente um discurso/problema que se apresenta com verdade, seu projeto será inevitavelmente a repercussão deste mesmo discurso. O design será instrumento de perpetuação dos estereótipos que se encaixem nos dispositivos de poder que controlam discursos e práticas já aceitos e institucionalizados. O artefato assim projetado será sempre um reforço do status quo, uma reprodução – mais ou menos inventiva – de efeitos de verdade e de sentido já conhecidos, cristalizados e naturalizados.

É por meio do discurso que os pensamentos são mais claramente configurados e que os conceitos são formulados. É igualmente por meio do discurso que as leis, as ciências, a literatura, a arte são consolidadas e trazidas ao âmbito da compreensão e da possibilidade de serem comentadas, difundidas e replicadas. Há, por exemplo, um discurso oficialmente aceito e institucionalizado na área da educação que define práticas pedagógicas, relações de poder e saber, comportamentos e que carrega consigo uma coleção de verdades – já naturalizadas – sobre o quê e como deve ser uma instituição de ensino. Será no interior deste discurso e do regime de verdade que ele estabelece que qualquer projeto de design para instituições de ensino acontecerá. Esta ordem do discurso da educação torna-se a ordem do design para a educação. Os mesmos mecanismos que constroem o discurso da educação, construirão um projeto de design. Esta ordem estará inscrita, materializada, nos artefatos projetados pelo designer, sejam eles o mobiliário de uma sala de aula, o design gráfico de livros e materiais didáticos, brinquedos educativos, espaços de lazer e convivência, ou mesmo processos e serviços educacionais. Tudo o que um designer projeta vem de um discurso e, por sua vez, produzirá mais discursos ao seu redor. Ao projetar artefatos para uma escola, o design projeta a materialização de um discurso que fala sobre educação. Ao projetar brinquedos para crianças e considerar que alguns são para

meninas e outros para meninos, está materializando o discurso que estabelece os papéis de gênero. Ao projetar para hospitais estará materializando discursos que definiram, numa construção histórica, o que é bom e o que é ruim em atendimento de saúde. O design projeta o próprio discurso ao passo que todo artefato projetado estará inevitavelmente inserido num universo discursivo, assim como estará a fortalecer ou enfraquecer discursos já existentes, ou a suscitar outras formações discursivas.

Não problematizar a ordem destes discursos anteriores ao projeto fará com que eles permaneçam sem serem questionados sobre sua proveniência e sobre os regimes de verdade que instituem. Assim, o discurso que sucede o projeto de design – e é materializado nos artefatos – será o mesmo que o precedeu. Alterar o discurso inicial em alguma medida e projetar artefatos que inspirem discursos diferentes do primeiro é fundamental para encontrar um caminho para a inovação. O designer que não problematiza tende a reproduzir estereótipos cristalizados que reafirmam o discurso do poder. Há um ímpeto de insubordinação e crítica naqueles que se propõem a inovar. É neste sentido que adotar as noções de problematização pela análise dos discursos pode trazer ao design uma agência outra, muito mais provida de autonomia, de possibilidades criativas e de disrupção, não apenas dos artefatos, mas também dos discursos que os circundam. Muitas vezes a força propulsora de um projeto inovador é justamente a atitude de um designer que decide problematizar e “não aceitar como verdade aquilo que uma autoridade nos diz que é verdade”? (FOUCAULT, 1996, p. 385).

Há, entretanto, uma tarefa a mais ao design que se propõe a traçar este caminho. Haverá o designer, por meio de uma metodologia que lhe pertença, que adaptar e recriar o que Foucault deixou como método para suas próprias necessidades e interesses. Haverá, em primeiro lugar, de compreender as noções de problematização e discurso do autor francês. Haverá ainda que ser capaz de realizar uma análise discursiva que, sem perder de vista as necessidades e objetivos do design, siga os passos do procedimento mostrado por Foucault. Ou seja, haverá de apropriar-se de conceitos, noções e métodos Foucaultianos em nome de dar a si mesmo a autonomia necessária para operar, no design, com tais elementos.

REFERÊNCIAS

BUCHANAN, Richard. “Wicked Problems in Design Thinking”. **Design Issues**, [S.l.], v.8, n.2, p. 16, Spring 1992.

CRITCHLEY, Simon. **Continental philosophy: A very short introduction**. OUP Oxford, 2001.

- D'AGOSTINI, F. **Analíticos e continentais**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2002.
- DELEUZE, G., & FOUCAULT, M. **Os intelectuais e o poder: conversa entre Michel Foucault e Gilles Deleuze**. In R. Machado (Org.), *Microfísica do poder* (28a ed., R. Machado, Trad.). São Paulo: Edições Graal, 2010.
- DORST, Kees. "**Design problems and design paradoxes**." *Design issues* 22, no. 3 (2006): 4-17.
- FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.
- FOUCAULT, Michel. 1984. **A ética do cuidado de si como prática de liberdade**. In: *Ditos e escritos V. Ética, sexualidade, política*. Org. e seleção de textos Manoel Barros da Motta. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004. p. 264-287.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Editora Loyola, 2010.
- FOUCAULT, Michel. **Estratégia, Poder-Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.
- FOUCAULT, Michel. **Nietzsche, a Genealogia, a História**. in, *Ditos e escritos*. Vol. II. Tradução de Elisa Monteiro. Forense Universitária. Rio de Janeiro: 2005.
- FOUCAULT, Michel. **Política e ética: uma entrevista**. *Ditos e Escritos V* ." Rio de Janeiro: Forense Universitária, p. 118-224, 2010
- FOUCAULT, Michel. **Por uma vida não fascista**. Coletivo Sabotagem. 2004.
- FOUCAULT, Michel. **What is critique?** In: SCHMIDT, James (Ed.). *What is Enlightenment? Eighteenth-Century answers and Twentieth-Century questions* Berkeley: University of California Press, 1996. p. 382-398
- LEVIN, K. *et al.* Overcoming the tragedy of super wicked problems: Constraining our future selves to ameliorate global climate change. **Policy Sciences**, [S.l.], v. 45, p. 123–152, 2012.
- REITMAN, W. **Cognition and thought**. New York: Wiley; 1965.
- RITTEL, H. W.; WEBBER, M. M. Dilemmas in a general theory of planning. **Policy sciences**, [S.l.], v. 4, n. 2, p. 155-169, 1973.
- ROBERTSON, S. Ian. **Problem solving**. Psychology Press, 2003.
- SIMON, H. A. **The structure of ill-structured problems**. *Artificial Intelligence*, [S.l.], v. 4, p.181–201, 1973.
- SIMON, H. A. **Information-processing theory of human problem solving**. *Handbook of learning and cognitive processes* 5 (1978): 271-295.
- SIMON, H. A. **The Sciences of Artificial**. Cambridge MA: Mit Press, 1996.

5 A INVENÇÃO DO USUÁRIO

Usuário é um termo que se tornou onipresente no design e sobre o qual é difícil encontrar uma definição precisa. Fala-se de usuário como um ente um tanto misterioso que por vezes ganha rosto, nome e uma história de vida inventados em um processo de personas; em outras, é representado por uma pessoa real cuja existência é fatiada e isolada de maneira que se possa observar empiricamente o exato momento em que usa algum produto de design. Há, com certeza, uma aproximação da noção usuário no design com a noção de consumidor, no marketing e da propaganda. É preciso pontuar que, bem antes do que a pessoa que usa, há a pessoa que compra e que a maneira com que essa pessoa é chamada no discurso do marketing transita constantemente entre termos como comprador, consumidor, cliente, usuário, usuário final, e assim por diante. Apesar de esforços para estabelecer as diferenças entre esses termos – sim, existem diferenças! – tamanha profusão de vocábulos apenas demonstra o enorme esforço para dizer a mesma coisa de maneira diferente.

Esta pessoa a quem todos querem conhecer, nomear, investigar, catalogar é, em última instância, a pessoa que realmente motiva a decisão de compra. Estudos do comportamento do consumidor, em marketing e propaganda, pretendem gerar informações e instrumentos para desvendar esses processos e interferir no processo de compra gerando lucro (ANDREWS, 2009). O design, num contexto capitalista, está igualmente interessado em atender às necessidades da pessoa que influencia a decisão de compra, seja ela quem usa o produto ou não. Isto significa que, em design, estes termos se equivalem, isto é, o usuário é um consumidor; e o design, mais uma ferramenta de marketing para promover a venda. (ANDREWS, 2009).

No início dos anos 1990, Don Norman inventou o termo “*User Experience*” (Experiência do Usuário) e todo um campo de estudo da experiência cognitiva de produtos, sobretudo produtos tecnológicos. Contudo, o próprio Norman (2006) declarou que depois de algum tempo expressões como usuário, consumidor, cliente passaram a ser tão massivamente usadas no design que perderam seu sentido, rotulando pessoas como objetos de maneira redutora e utilitarista. Norman vai adiante e afirma que o design existe primordialmente para ajudar pessoas e, paradoxalmente, ao chamar a essas pessoas de usuários, as despersionaliza e deprecia. Para o autor, o design deve restituir às pessoas para as quais projeta, sua dignidade e humanidade; neste sentido, as palavras escolhidas têm grande importância. “It is time to wipe words such as consumer, customer, and user from our vocabulary. Time to speak of people. Power to the people”(NORMAN, 2006, p. 49).

Norman (2006) tem razão ao dizer que as palavras importam e que o design tende a

despersonalizar as pessoas para as quais projeta. Entretanto, não é a troca de palavras (de usuários para pessoas ou seres humanos) que vai significar uma abordagem mais humana e menos utilitarista das pessoas para quem os projetos são destinados. Existe uma matriz de pensamento na raiz deste modo como o design trata as pessoas e é essa matriz que deve mudar para que a relação entre os designers e as pessoas tomem outros contornos. Indo-se um pouco mais longe na busca da origem do constructo “usuário” no design, encontra-se as bases científicas e políticas de onde partiu e, aí sim, encontra-se as razões pelas quais trata-se, no design, as pessoas como objetos. Os diferentes significantes (usuário, consumidor, pessoas, ou qualquer outro usado para o mesmo fim) podem estar atrelados a significados idênticos neste contexto, bem a discursos idênticos, a abordagens científicas idênticas. Os designers não tratam pessoas como objetos porque escolheram as palavras erradas para se referirem a elas. Ao contrário, somente escolhem estas palavras porque há uma base epistemológica no seu pensamento arraigada a um modelo de ciência positivista e empiricista que necessita de um objeto de estudo que seja passível de observação direta, objetiva, neutra e forneça dados que reflitam a realidade. Isto significa que por trás das palavras há ideologia, há discursos, há formações discursivas que definem o que se pode ou não dizer, como se pode ou não agir. Portanto, a palavra usuário (assim como as outras) é mais do que uma palavra, é uma construção discursiva que serve aos objetivos ideológicos de certo contexto histórico e social. É no discurso que deve haver a mudança para que a relação entre designers e pessoas possa ser diferente.

Este constructo do design, o usuário, bem antes de toda essa discussão, começava a ser gestado no chão de fábrica, em plena era do capitalismo fordista, em meio ao surgimento do taylorismo, ou administração científica. O Taylorismo ou Administração Científica busca sanar problemas de uso de equipamentos vividos por operários nas indústrias e assim otimizar a realização das tarefas. Trouxe duas noções que viriam a afetar o design, como a proposta de adaptar o equipamento às condições físicas de quem o usa e não o contrário; e sobretudo, a ideia de isolar como objeto de análise (a pessoa, o operário), num recorte de tempo e espaço, observando somente o exato momento em que faz uso do equipamento. Taylor (1969) criou técnicas de racionalização do trabalho que tornaram os corpos dos trabalhadores mais úteis e produtivos no uso dos equipamentos e aumentaram a produtividade. Contrariando suas próprias palavras, o que Taylor fez foi transformar os operários em extensões dos equipamentos, cuidando das pessoas exatamente do mesmo modo que fazia a manutenção das máquinas. Assim, evitava lesões e doenças diminuindo o tempo que as pessoas necessitavam ficar fora do trabalho. Tratava as pessoas como máquinas, porém, como máquinas diferentes, que tinham, suas peculiaridades. O taylorismo daria ensejo ao que mais tarde seriam os estudos em ergonomia e fatores humanos

em design, por consequência, à invenção de um novo personagem que tomaria grande importância no design: o usuário.

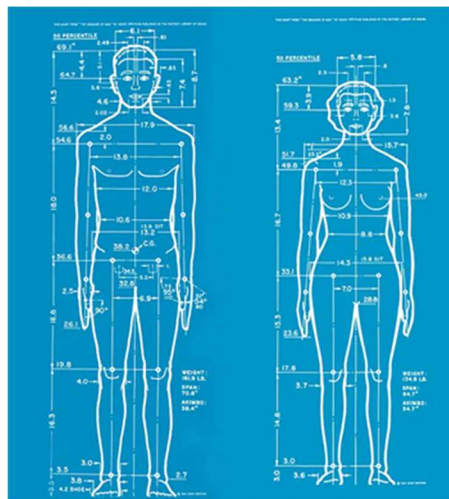
O trabalho de Taylor, assim como todo o contexto da indústria, é um exemplo da sociedade disciplinar descrita por Foucault (1987). O poder disciplinar busca gerir a vida das pessoas, controlar os indivíduos para aproveitar o máximo das capacidades humanas, aumentar sua produtividade, além de diminuir a possibilidade de resistência ou revolta que isso poderia acarretar (FOUCAULT, 2003). Ou seja, “tornar os corpos dóceis, adestrados e utilizar, assim, uma forma constante de aperfeiçoamento das capacidades humanas, para aproveitá-las ao máximo” (FOUCAULT, 1987, p. 118). A ideia do usuário já nasce com um ideal de controle da vida humana e do corpo, de um poder que pode transformar o corpo, aperfeiçoá-lo para otimizar a produtividade e fazer do ser humano um equipamento de produção mais adequado ao que o sistema fordista necessitava. O corpo torna-se uma máquina a ser meticulosamente cuidada, planejada e aprimorada para ter um melhor desempenho na indústria. O foco se desloca da máquina para o ser humano, mas, ironicamente, com o objetivo de fazer o humano mais parecido com a máquina e não o contrário.

O termo ergonomia foi criado nos anos 1950, seguindo a trilha do taylorismo, para descrever uma disciplina dedicada ao estudo da interação entre seres humanos e equipamentos. Uma outra disciplina, chamada *human factors* começa a ser desenvolvida durante a segunda guerra mundial com o objetivo de estabelecer padrões métricos para melhorar o design de equipamentos militares em relação aos corpos humanos que iriam operá-los. Estes dados de referências das forças militares foram compilados por Henry Dreyfuss em “*The Measure of Man*”, um guia de ergonomia destinado ao design de produtos, publicado em 1960 (MEISTER, 2018). Em 1955, Henry Dreyfuss (1955) publica “*Designing for People*”. O autor aplica conceitos de ergonomia, antropometria e fatores humanos ao design de produtos de consumo popular e, corroborando com princípios do taylorismo, afirma que o design deve adaptar-se à anatomia humana e às necessidades reais dos usuários, mesmo que isso coloque em desvantagem questões estéticas. Desta forma, Dreyfuss descreve o que viria a ser o cerne de áreas como usabilidade, UX design, User-Centered Design (e todas as variações que daí surgiram: Human-Centered Design, People-Centered Design, Design Thinking, Strategic Design, etc.)

It must constantly be borne in mind that the object being worked on is going to be ridden in, sat upon, looked at, talked into, activated, operated, or in some way used by people individually or en masse. If the point of contact between the product and people becomes a point of friction, then the designer has failed. If, on the other hand, people are made safer, more comfortable, more desirous of purchase, more efficient — or just plain happier — by contact with the product, then the designer has succeeded. (DREYFUSS, 1950, p. 80).

Neste mesmo livro, Dreyfuss (1950) apresenta Joe e Josephine, uma representação antropométrica do casal americano comum nos padrões da época, sob a ótica do autor com base nos dados a ele fornecidos pela indústria militar. Joe tinha quase 1,70 m de altura e pesava 76 quilos, enquanto Josephine tinha a 1,50 m e pesava 65 quilos. Dreyfuss defendia que as máquinas – ou artefatos em geral – deveriam se adaptar às pessoas e não o contrário. Entretanto, os artefatos eram projetados especificamente para os corpos de Joe e Josephine, personagens fictícios, resultado da compilação de uma base de dados apenas das medidas do corpo. O casal de heróis de Dreyfuss não passava de duas figuras estáticas, cobertas de unidades métricas, que representava um agressivo avanço no controle dos corpos pela indústria. A mensagem de “Joe” e “Josephine” era clara: “tenham corpos iguais aos nossos porque todos os artefatos serão projetados para nós”. Sem dúvidas, mesmo que tenham representado um avanço para o design da época, Joe e Josephine eram um dispositivo de poder – e biopoder – de controle e disciplina sobre os corpos que, mais do que descrever como os corpos eram, descrevia como os corpos deveriam ser.

Figura 3 - Joe and Josephine designed by Dreyfuss and illustrated by Alvin Tilley.



Fonte: Dreyfuss (1950).

Para Foucault, (2008), este controle dos corpos por dispositivos de poder e recursos disciplinares é o cerne daquilo que define como biopolítica. A biopolítica, segundo Foucault (2008), trata-se do controle da vida, da população, dos indivíduos por meio de tecnologias sociais e práticas de governo que buscam, ao fim e ao cabo, a otimização dos corpos para o desempenho de funções que uma sociedade tenha elegido como as mais importantes. Este controle se dá tanto balizado por dados colhidos e decodificados como verdades em si que vão compor

o arcabouço provas biométricas irrefutáveis – porque gozam do status de científicas – a respeito das medidas e do funcionamento de um corpo. Assim, sob a ideia de estar descrevendo a maioria dos corpos, se está estabelecendo um padrão a que todos devem se submeter.

5.1 USER-CENTERED DESIGN

É preciso pontuar que o design, sobretudo depois dos anos 1990, adere a um discurso repleto de neologismos e eufemismos destinados à sobrevivência de conceitos – e formas de trabalho – próprios do capitalismo fordista num momento em que, ao menos aos olhos de alguns teóricos, o fordismo já havia sido superado. Não esqueçamos que o design moderno nasce dentro da indústria fordista e cunha seus métodos, conceitos e processos que melhor servissem a este contexto econômico. Adaptar a linguagem, buscar novas formas de atuar, novos processos, mesmo que sem rever seus conceitos de base, foram uma maneira de um design fordista, sobreviver ao alegado fim da era fordista. Em meio a todas as transformações históricas na relação capital/trabalho, nos modos de produção e nas formas de consumo com o surgimento da Web 2.0 no final dos anos 1990, o design adapta seu discurso em metodologias que se disseminam pelo mundo, como Design Centrado no Usuário, Design Thinking, Design Estratégico, etc. Desta forma, o design busca seu lugar numa economia pós-fordista, que teóricos como Antonio Negri, Michael Hardt e David Camfield (2005) chamam de capitalismo cognitivo – um capitalismo em que a produção não está mais nas indústrias, mas que tem como matéria-prima o conhecimento, a informação e as relações sociais, que mescla o mercado, a empresa e a sociedade. Um capitalismo em que a riqueza é gerada pela melhora da população, através de cursos, treinamentos, metodologias, coaching, etc.

Neste contexto, o design aproxima-se da indústria de tecnologia e ciência da computação e adota termos que ganham destaque na década de 1990 e têm seu princípio nas áreas de interação homem-computador; como usabilidade, usuário, human interface, user experience e user-centered design (e suas variações como human-centered design; people-centered design). Donald Norman (2002) toma o termo user-centered design para indicar um design concentrado nas necessidades do usuário, em cada etapa do processo, isto é, “a philosophy based on the needs and interests of the user, with an emphasis on making products usable and understandable” (NORMAN, 2002, p.188)”. Para este mesmo autor, as preocupações com o usuário deveriam incluir as ligações entre pessoas, sistemas e sociedade. Designers passariam a ter a tarefa de investigar intensamente os comportamentos dos usuários e daí extraírem os insumos para os projetos. O foco dos projetos deveriam ser os usuários e não apenas o produto a ser projetado.

Nesta proposta, designers também passam a explorar possibilidades de projetar com o usuário e não somente para o usuário (NORMAN, 2002; DRAPER, 1986). Norman, com a intenção de se aprofundar nas vivências dos usuários, cria e populariza no mercado o termo *User Experience (UX) Design*, que consiste no processo de criação de designs de interação baseados em evidências (pesquisa, análise de dados e resultados de testes) sobre usuários, produtos ou sites

I invented the term because I thought human interface and usability were too narrow. I wanted to cover all aspects of the person's experience with the system including industrial design graphics, the interface, the physical interaction and the manual. Since then the term has spread widely, so much so that it is starting to lose it's meaning. (NORMAN; MERHOLZ, 2007).

Apesar do protagonismo que toma no design contemporâneo, o conceito de usuário segue impreciso e pouco desenvolvido. Johan Redström (2006) identifica uma incongruência básica na noção de usuário adotada no design. Designers tendem a acreditar que podem controlar situações de uso de um artefato que ainda não existe ao estudarem os usuários reais, em situações reais. Entretanto, um projeto de design trata de um artefato futuro, algo que ainda não existe; portanto não pode ainda ser usado. É impossível que existam reais usuários de algo que não existe. Mesmo que com protótipos, não serão usuários reais, com artefatos reais, em suas vidas reais. Não há um usuário real até que haja um artefato pronto. Isto leva à conclusão de que o usuário é uma abstração, uma projeção futura que apenas pode simular o que seria o uso do artefato ainda em criação. “A ‘user’ is something that designers create. As a person turns to an object, inviting it to be a part of her lifeworld, making it hers, she might decide to start using it for some purpose; and as she begins to use the object, she becomes a ‘user’” (REDSTRÖM, 2006, p. 129).

Se o interesse do design nas pessoas se limita ao que está relacionado ao uso do artefato; se a pessoa é chamada ao projeto para falar sobre o artefato, usar o artefato, avaliar o artefato, ou até mesmo para criar o artefato e, em última instância, para comprar o artefato; este design definitivamente não é centrado no usuário, mas no artefato. À pessoa, é negada a possibilidade de ser sujeito, de expor sua subjetividade, suas crenças, seus discursos e aquilo que mais profundamente determina suas práticas e comportamentos. A pessoa, submetida à ideologia que rege o discurso de um tipo de mercado, é vista não exatamente como usuário, mas – em última instância – como um consumidor.

5.2 O SUJEITO NA ANÁLISE DO DISCURSO

A questão do usuário é diretamente tocada pela proposta que considera que todo o design é, em última instância, o design de um discurso. Pela perspectiva da Análise do Discurso de linha francesa, teoria originada na década de 1960, sobretudo pelo trabalho de Michel Pêcheux, não há discurso sem sujeito e não há sujeito sem ideologia. A noção de sujeito tem lugar fundamental na Análise do Discurso e, portanto, terá tão fundamental lugar no Design.

O sujeito, para a Análise do Discurso – ou AD – é produzido dentro dos discursos, e sua identidade, assim como o sentido de seus discursos, constroem-se por determinadas posições assumidas no social, em relação a outros sujeitos. A AD busca evidenciar essas posições-sujeito, móveis e mutáveis, bem como suas formações e transformações históricas e sociais. Ao contrário da noção do usuário – marcada por contornos bem definidos, características fixas e ações previsíveis – o sujeito se constitui de relações conscientes e não conscientes, de deslocamentos e constantes transformações. Neste sentido, a própria noção de sujeito da AD, quando aproximada ao design, implica numa inevitável problematização da noção de usuário.

A AD trouxe para os estudos linguísticos a noção de que, pela perspectiva do discurso, não se pode abordar a língua como algo separado da história e dos contextos sociais. Seu cerne está em considerar que o discurso possui uma existência exterior à língua e que opera em consonância com as forças históricas e sociais. Pêcheux parte da análise da materialidade linguística do discurso e em sua análise articula outros campos teóricos como o materialismo histórico (pela noção de ideologia de Althusser) e a psicanálise (pela noção de inconsciente de Lacan). É como fatos de linguagem que subjetividade, história e ideologia são abordadas pela AD, nunca como elementos isolados ou dela separados. A tarefa da AD será compreender como o sujeito, em seu próprio lugar social, atravessado pela ideologia que se materializa em seu discurso, produz significado por meio da língua. (PÊCHEUX, 2006.).

Analisar um discurso significa lidar com a língua como acontecimento e com os sujeitos falando, com a fala em movimento – e com o que isso produz nas relações sociais. Para a AD, discurso é uma prática particular – mas não individual – que ocorre em conformidade com uma formação discursiva, um domínio do saber. Os significados e sentidos são móveis e passíveis de deslocamentos que desafiam o senso comum. (PÊCHEUX, 2006). O discurso é material simbólico, portanto necessita de um gesto interpretativo em sua direção. “O sentido de uma palavra, de uma expressão, de uma proposição, etc., não existe “em si mesmo” [...] mas, ao contrário, é determinado pelas posições ideológicas colocadas em jogo no processo sócio-histórico no qual as palavras, expressões e proposições são produzidas” (PÊCHEUX, 1997, p. 190).”

Na AD, fatores sociais, históricos, ideológicos e o inconsciente são elementos constitutivos do sujeito. Portanto, o lugar que o sujeito ocupa na sociedade determina e é determinado pelo seu dizer. No entanto, ao se identificar com determinados saberes, o sujeito se inscreve em uma formação discursiva e passa a ocupar, não mais o lugar de sujeito empírico – ou do nebuloso usuário –, mas sim o de sujeito do discurso. É no social que se definem certas posições–móveis e mutáveis – que o sujeito ocupa no discurso. A constituição do sujeito não se dá pela fixidez de alguma posição ou identidade, mas antes, pelos deslocamentos e constantes transformações. (PÊCHEUX, 2006, 2009).

O discurso, quando compreendido como o objeto de estudo da AD é algo que está além da fala, do texto ou da língua em si. Embora necessite da língua para encontrar sua existência material ou real, possui uma existência exterior à língua; existe no contexto social em que ocorre, nas relações e nos aspectos ideológicos que carrega e que se integram a uma memória discursiva. Segundo Pêcheux (1999, p. 11), por meio do discurso, estrutura-se uma memória social em que os sujeitos se inserem. Esta memória discursiva não está ligada a lembranças individuais, mas antes, à repetição – por diferentes sujeitos – dos mesmos enunciados formando alguma regularidade. Desta forma, em um discurso, perspectivas sócio-históricas, culturais e ideológicas são compartilhadas por uma coletividade de sujeitos (PÊCHEUX, 1999). O discurso permite a observação das relações entre língua, ideologia e o sujeito, assim como do funcionamento dos mecanismos de produção de sentidos. Entretanto, é material simbólico, diferentemente do texto, não pode ser visto como uma base de dados, como produto; mas sim como um processo em andamento. A AD, neste sentido, é interpretar a fala acontecendo através dos sujeitos que falam e os sentidos que são produzidos nas relações sociais das quais fazem parte. “O sentido de uma palavra, de uma expressão, de uma proposição, etc., não existe “em si mesmo” [...] mas, ao contrário, é determinado pelas posições ideológicas colocadas em jogo no processo sócio-histórico no qual as palavras, expressões e proposições são produzidas” (PÊCHEUX, 1997, p. 190).

Em seu Curso de linguística geral, (2008), Saussure apresenta o modelo linguístico baseado no dualismo língua/fala (*langue/parole*). Língua (*langue*) é a estrutura profunda e inconsciente dos códigos, leis gerais e combinatórias possíveis; é o sistema de regras que determina o emprego e a articulação dos sons, formas e meios de expressão em relação ao conteúdo de qualquer ato comunicacional. Fala (*parole*) são os fenômenos linguísticos conscientes, o efeito perceptível da estrutura da língua na superfície da linguagem. É o uso particular que um indivíduo faz da língua (SAUSSURE, 2008). O discurso, neste sentido, situa-se entre a língua e a fala. Não é o sistema geral da estrutura linguística; tampouco é a expressão do indivíduo por

meio da linguagem. Segundo Pêcheux (1999, p. 11), o discurso é “uma forma de materialização ideológica, onde o sujeito é um depósito de ideologia, sem vontade própria, e a língua é um processo que perpassa as diversas esferas da sociedade” (PÊCHEUX, 2006, p. 82).

A compreensão da noção de sujeito é fundamental na AD. Pêcheux não entende que o sujeito e tampouco os sentidos sejam individuais, mas antes, os vê como históricos e ideológicos. Embora o sujeito se considere a origem do que diz, não o é. O sujeito é fundamentalmente constituído pela identificação com uma Formação Discursiva dada que, embora camuflada, se encontra na forma de outros discursos – anteriores (já-ditos) – que atravessam o discurso do sujeito e o assujeitam sem que ele tenha consciência disso. O esquecimento daquilo que o determina é uma das características da constituição do sujeito. Pêcheux (2009, p. 145), afirma que “[...] sob a evidência de que “eu sou realmente eu” (com meu nome, minha família, meus amigos, minhas lembranças, minhas ideias, minhas intenções [...]), há o processo da interpelação-identificação que produz o sujeito no lugar deixado vazio”. O sujeito discursivo é um efeito do assujeitamento à uma formação discursiva com a qual ele se identifica. (PÊCHEUX, 2009, p. 145). A pluralidade do sujeito revela-se justamente nos movimentos, deslocamentos, rupturas e novas conexões que podem ser percebidos nos discursos materializados na língua. (PÊCHEUX, 1997, p. 77). Segundo Charaudeau e Maingueneau (2012), “[...] o sujeito do discurso é um sujeito composto de várias denominações. Ele é polífono, uma vez que é portador de várias vozes enunciativas. Ele é dividido, pois carrega consigo vários tipos de saberes, dos quais uns são conscientes, outros são não conscientes, outros ainda, inconscientes.” (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2012, p. 458).”

5.2.1 Dois esquecimentos e um sujeito

Não ter consciência total dos processos de produção de seu próprio discurso e dos sentidos que é capaz de criar é uma característica fundamental à noção de sujeito elaborada por Pêcheux na AD. A influência da psicanálise deu a Pêcheux a possibilidade de descrever o que ele chama de dois esquecimentos constituintes do sujeito e dos discursos. Estes esquecimentos resultam do modo como somos afetados pelo inconsciente e pela ideologia e, ao mesmo tempo, escondem o próprio inconsciente e a ideologia no interior do discurso.

[...] o caráter comum das estruturas-funcionamentos designadas, respectivamente, como ideologia e inconsciente é o de dissimular sua própria existência no interior mesmo do seu funcionamento, produzindo um tecido de evidências “subjetivas”, devendo entender-se este último adjetivo não como “que afetam o sujeito”, mas “nas quais se constitui o sujeito. (PÊCHEUX, 2009, p. 152).

Os sujeitos se iludem por acreditarem que são o centro e origem do seu próprio dizer; bem como por acreditarem que controlam totalmente os sentidos que produzem em seu discurso. São essas ilusões ou esquecimentos – que de alguma forma são já o próprio trabalho do inconsciente na produção discursiva – que permitem com que camadas mais profundas e ocultas emerjam e se manifestem no discurso produzindo sentidos sem que o sujeito possa controlar ou mesmo perceber (PÊCHEUX, 2009).

Pelo esquecimento nº 1, o sujeito acredita ser, ele próprio, o centro e a origem primeira de seu próprio discurso. Apaga da consciência que o seu discurso é sempre atravessado por outros discursos já existentes e que uma formação discursiva sempre se articula com outras formações discursivas também já existentes. Isto é, o discurso de um sujeito tem seu começo antes do próprio sujeito, não existem, portanto, discursos totalmente originais e individuais. É pela ilusão de ser a origem, o verdadeiro início de seu próprio discurso que, inconscientemente, se assujeita à uma formação discursiva e à ideologia que a domina. O sujeito toma como evidente a ilusão de que foi “sempre já sujeito” e dono do seu dizer. Entretanto, o que faz é resgatar em sua fala discursos pré-existentes e daí construir seu discurso. Apaga o fato de que o sujeito é constituído ao passo que o indivíduo é interpelado pela ideologia. É justamente pela ilusão de autonomia e independência criada pelo esquecimento nº 1, que o sujeito se permite ser assujeitado sem sequer perceber que o é. (PÊCHEUX, 2009, PÊCHEUX; FUCHS, 1997).

O esquecimento nº 2 localiza-se na enunciação. Dá ao sujeito a ilusão de que aquilo que diz só poderia ser dito daquela exata maneira. Esta ilusão credita à palavra um sentido supostamente evidente e à linguagem, uma falsa transparência como se um discurso estivesse colado a um sentido próprio por um processo imanente e inquebrantável. O sujeito acredita controlar totalmente – por meio de estratégias próprias – os sentidos produzidos por seu discurso. Como se a forma com que escolheu vocábulos, formulou sentenças e estruturou seu dizer produzissem um retrato absolutamente fiel de seus pensamentos e da realidade. Nesta busca pela exatidão dos sentidos, tenta explicar a si mesmo no interior de seu próprio discurso; reformulando-o, supostamente, de maneira mais apropriada. Contudo, as diversas paráfrases que produz num mesmo discurso mostram que as coisas sempre podem ser ditas de outras formas. Ao compor sua fala e reformulá-la mais adiante, o sujeito produz sentidos sem perceber que o faz. Cada uma de suas escolhas sintáticas têm valor simbólico em seu discurso e gera evidências de sentidos que de alguma forma estão ocultos. Para a AD, o modo de dizer revela tanto ou mais do que o conteúdo do que é dito. O sujeito se ilude acreditando que controla não apenas o sentido do que diz, mas também a interpretação que seu interlocutor fará do seu dizer. Apaga o fato de

que os sentidos são designados às palavras por relações dinâmicas que envolvem diversas formações discursivas, campos do saber limitados por regras determinadas, forças sociais e históricas. (PÊCHEUX; FUCHS, 1997).

5.2.2 Sujeito da Ideologia

Pêcheux aproxima-se do conceito de ideologia de Althusser (1996) para pensar no discurso como parte de um sujeito assujeitado, localizado dentro de formações ideológicas, entre-meado a formações discursivas, sem ter total domínio sobre o que pensa e diz. Para Louis Althusser (1996), a ideologia é uma estrutura imanente na sociedade, um sistema de representações da relação imaginária do sujeito com o mundo. A ideologia refere-se a como os seres humanos se relacionam com a sociedade específica em que vivem, com suas condições reais de existência. Entretanto, é posta aos indivíduos sem passar para a sua consciência. O trabalho da ideologia sobre o ser humano é profundamente inconsciente, por isso se viabiliza nos esquecimentos descritos por Pêcheux. Um indivíduo – antes mesmo de nascer – já é introduzido a relações em que é interpelado como sujeito (quando tem já pré-ditos os lugares que ocupará na família, na igreja, na escola, etc.).

O modo específico de funcionamento da ideologia quanto a reprodução das relações de produção se baseia na chamada interpelação – ou o assujeitamento do indivíduo como sujeito ideológico. Assim, um sujeito é conduzido sem se dar conta, e tendo a impressão de estar exercendo sua livre vontade (PÊCHEUX; FUCHS, 1997, p. 165-166). Uma formação ideológica não particulariza uma ideologia específica, mas é entremeada por diferentes ideologias – religiosa, moral, jurídica, etc.– que representam um conjunto complexo de atitudes. Contudo, uma delas é dominante e recruta, pela interpelação ideológica, os indivíduos em sujeitos. O indivíduo é investido da condição de sujeito por meio de seu assujeitamento aos AIE – aparelhos ideológicos de estado. Segundo Althusser (1996, p.117), AIEs são a realidade em forma de instituições distintas e especializadas que funcionam pela ideologia, como o AIE da família, o AIE da educação, o AIE do sistema jurídico, etc. A ideologia – através dos AIE – por meio de ações reais na vida das pessoas, chama os indivíduos a assumirem diferentes posições como sujeito. Segundo Althusser (1996, p. 94), o objetivo da ideologia é “constituir indivíduos independentes como sujeitos dependentes”. Os indivíduos, interpelados em sujeitos, se constituem pelo esquecimento das ideologias e formações discursivas e acreditam ser a origem dos seus pensamentos. Com a ilusão de que comandam seu discurso, aderem ao discurso que sustenta a ideologia que os interpela. Guiados por esta ideologia, identificam-se com grupos ou classes

de uma formação social, assumindo assim uma posição específica na sociedade. A ideologia se materializa no discurso; e o discurso, através da linguagem, se materializa no texto. Ideologia e discurso definem a posição social de um sujeito. O sujeito obedece a uma ideologia, a inclui em seu próprio discurso, adequa sua posição social a ela, sem ter consciência de que o faz. Assim, é levado a ocupar um determinado lugar na estrutura social, sem se dar conta de estar sendo conduzido (ALTHUSSER, 1996). Ao afirmar que a ideologia interpela os indivíduos enquanto sujeitos, Althusser estabelece uma cisão entre os conceitos de indivíduo e sujeito. A categoria de sujeito é construída a partir do rompimento com a noção de indivíduo. O assujeitamento surge, no funcionamento da ideologia, como o cerne desta cisão em que o indivíduo se torna sujeito pela sua sujeição. Diz Althusser (1985, p. 113), "o indivíduo é interpelado como sujeito (livre) para que se submeta livremente às ordens do Sujeito, portanto para que aceite (livremente) a sua sujeição, portanto, para que 'realize sozinho' os gestos e os actos de sua sujeição".

5.2.3 Sujeito do Inconsciente

Althusser trouxe o inconsciente lacaniano como parte fundamental neste funcionamento da ideologia e do discurso junto aos sujeitos. Para Althusser (1984), a linguagem e o inconsciente são a condição do homem. Para Lacan (2005), a linguagem é a condição do inconsciente. Tanto Althusser (1984), quanto Lacan (2005), propõem um descentramento do homem como origem e o integram no funcionamento dos enunciados, ditos e não-ditos. Para ambos, o sujeito não é fonte do seu próprio dizer que, inequivocamente, traz elementos de um discurso inconsciente, pré-existente, ao qual não se tem acesso. O sujeito Lacaniano, dividido entre consciente e inconsciente, estruturado a partir da linguagem, clivado por uma inconsciência necessária, possibilita a Pêcheux (2009) trazer para a AD uma teoria do sujeito que aborda os discursos como resultado de uma operação não-consciente da ideologia.

Lacan (1985) busca uma abordagem mais precisa do inconsciente por meio de uma releitura de Freud e da introdução do estruturalismo linguístico na sua psicanálise. Demonstra que o inconsciente é regido por leis de uma estrutura discursiva. O inconsciente, para Lacan (1985), se estrutura como uma linguagem em que uma rede de significantes que – mesmo sem se manifestar exteriormente – interfere no discurso efetivo, fazendo com que sob as palavras, haja sempre outras palavras. Contudo, é justamente quando há uma falha nesta cadeia de significantes (um lapso, um equívoco), que o real se articula com o simbólico e se deixa ver no interior do discurso, tornando possível o trabalho da análise e da interpretação.

Neste processo, muitas vezes o próprio sujeito percebe que sua fala produziu sentidos diferentes do que conscientemente desejava produzir. Isso implica em tentativas de reformular o dizer com o objetivo de retomar os sentidos que se desejava produzir. Entretanto, apesar das constatações do próprio sujeito de que o que falou produziu sentidos além do que se desejava e da intencional tentativa de retificar o que disse – usando paráfrases, metáforas ou outros recursos de linguagem – a produção de sentido ainda se dá fora do seu controle. (LACAN, 1985).

5.3 MATEM O USUÁRIO!

O constructo do usuário foi sendo criado, ao longo das décadas, literalmente no chão de fábrica da indústria fordista, tendo como origem o método taylorista da Administração Científica. Ou seja, a noção de usuário é – assim como o próprio design industrial – fruto de uma mistura entre o paradigma científico positivista e o capitalismo industrial fordista. O objetivo dos métodos e ferramentas de pesquisa de design cunhados neste contexto sempre foram extrair um conjunto de dados objetivos, neutros, que oferecessem um retrato fiel da realidade, sem interferências subjetivas do objeto de pesquisa, o usuário; e tampouco do pesquisador, o designer ou alguém ligado a ele. Os dados que são obtidos através deste tipo de controle de variáveis acabam por determinar sua interpretação. Isto porque o fenômeno estudado, que neste caso é o usuário, é tratado com uma objetividade que o descaracteriza gerando assim dados engessados, que somente podem ter sentidos fixos e adequados a uma série de categorias de análise pré-determinadas. Este tipo de abordagem confere à pesquisa o status de verdadeiramente científica e; ao pesquisador, uma ilusão de objetividade. Portanto, neste contexto, o usuário é um dado.

O objetivo dos métodos e ferramentas de pesquisa de design fundados na ideia de usuário – portanto de indivíduo, do dado objetivo e não de sujeito – é extrair um texto que expresse uma informação pura, sem deslizos, sem inconsistências ou contradições. É como se conversar com a pessoa, observar a pessoa, interagir com a pessoa, fosse proporcionar um material informativo pronto para ser aplicado ao projeto, sem a necessidade de nenhum trabalho de interpretação do pesquisador. O interesse principal deste tipo de pesquisa é captar especificamente o comportamento do usuário, suas ações em relação aos produtos ou artefatos que serão projetados. E acredita-se, obviamente que pelo paradigma científico da psicologia cognitivista – origem de grande parte da pesquisa contemporânea em design – que uma vez reconhecido, catalogado, medido, tornado estatística; o comportamento pode ser modificado com ações e processos totalmente externos ao indivíduo. Considera-se que indivíduo possa ter total consciência de suas motivações e total controle sobre seu comportamento. Neste contexto, o usuário é um

ser sem inconsciente e sem ideologia. Ou seja, ao transformar o indivíduo num usuário, a pesquisa em design nega a ele a possibilidade de ser sujeito e perde a oportunidade de analisar toda a sorte de sentidos e efeitos de sentidos que ele poderia produzir.

Os efeitos deste assujeitamento são tão arraigados e pouco questionados, que atuam como um pré-construído, como uma informação que passa a criar um efeito de realidade, um efeito de verdade. O design submete-se não exatamente a um paradigma científico – porque em suas pesquisas não respeita o extremo rigor que tal paradigma exigiria – mas apenas ao discurso científico, tentando assim conquistar um lugar junto de estruturas de poder-saber detidas pelo positivismo. As peças deste jogo – usuário, designer, artefato, produto, indústria, empresa, mercado – funcionam dentro de uma formação ideológica alicerçada no positivismo científico, como esse fosse um modo natural de se chegar à verdade através da ciência; e de um capitalismo industrial, ainda fordista – como se este fosse o estado natural de se chegar ao lucro através do mercado. Se há, no contexto do design que hoje se identifica tanto com ideias de emancipação, um elemento totalmente assujeitado e submisso a discursos dominantes e relações de poder-saber, este elemento é, mais do que a figura do usuário, o próprio designer em seu desejo de ser levado a sério graças ao cientificismo que adota.

Entretanto, mesmo acachapado pelo reducionismo positivista, o usuário nunca deixou de ser um sujeito discursivo, ainda que o designer – os métodos de design ou a ciência positivista – desconsiderem e neguem isso. O designer só conseguirá ver no usuário um sujeito, se conseguir ver no texto, um discurso. E ao ver o discurso, saberá que os sentidos não são óbvios, não repousam sobre a superfície da fala; verá que exigem análise e interpretação. O sujeito discursivo se constitui nas relações com o social e com o histórico. Conforme é visto pela AD, não é o centro absoluto do seu próprio dizer; é antes, um sujeito polifônico, uma composição heterogênea de outras vozes e discursos que subjazem à sua voz e ao seu discurso. Por esta perspectiva, o sujeito não é um ser humano individualizado, mas um ser social, localizado em um espaço coletivo e ideológico, em um dado momento específico da história e não em outro. A compreensão do sujeito discursivo, requer que se esteja atento e que se busque compreender que outras figuras sociais estão presentes em sua voz e em seu discurso. Isto vale tanto para compreender o usuário em sua condição de sujeito, quanto para compreender o próprio designer em sua condição de sujeito. O designer que se propuser a problematizar os efeitos de verdade que constroem a noção da figura do usuário situada no processo de design; terá de, inevitavelmente, problematizar os efeitos de verdade que constroem a noção da sua própria figura, designer, situada no mesmo contexto.

Pelo ponto de vista da AD, o usuário é uma posição ocupada por um sujeito que é assujeitado a uma ideologia capitalista, que precisa dividir as pessoas entre aqueles que produzem (no caso, os designers) e aqueles que consomem (os usuários). O designer, sob os efeitos dos dois esquecimentos, vive a ilusão de autonomia e de ser a origem de seu próprio discurso, ignorando sua própria interpelação ideológica e seu próprio assujeitamento, constrói um discurso em que o usuário é posto como uma categoria humana pronta para fornecer informações absolutamente fiéis àquilo que pensa, sente ou faz. Considera que a fala do usuário é um texto translúcido, sem camadas mais profundas, sem nuances, sem interações com o sócio histórico. Afetado pelos dois esquecimentos e pela ilusão de autonomia e controle sobre seu discurso; o designer considera, automaticamente, o usuário na mesma condição. Ou seja, um indivíduo empírico, que é a origem de sua própria fala, com controle sobre suas palavras e sobre o sentido que elas criam. Portanto, o que um usuário diz ou demonstra a um pesquisador, possui um único sentido, aquele que se vê na mais superficial das camadas da linguagem e não necessita – ao contrário, prescinde – de qualquer tipo de interpretação. O processo de design, por esta perspectiva, anula a possibilidade da subjetividade humana e vive do assujeitamento tanto do usuário quanto do designer, ambos submetidos ao trabalho da ideologia e do inconsciente, vivendo sob a ilusão de autonomia proporcionada pelos esquecimentos descritos por Pêcheux.

É exatamente no funcionamento dessas relações que a noção de usuário surge como uma interpelação ideológica. O designer chama o indivíduo ao lugar discursivo de usuário pelo assujeitamento a uma ideologia capitalista industrial – segundo muitos teóricos, já morta ou ao menos com sua morte anunciada – que necessita que se acredite que o usuário, ou seja, o ser humano que vai usar; que em última instância é aquele que vai comprar, portanto, um consumidor, possa ser resumido ao seu próprio comportamento específico de compra e uso de bens de consumo. O lugar do usuário nada mais é do que um efeito ideológico inconsciente que incide tanto sobre aquele que é potencial consumidor, quanto sobre o designer e os assujeita a uma ideologia, que neste caso parece não poder separar o ser humano – e tampouco o próprio design – da ideia de consumo imediato.

Ao defender a ideia de um design a partir do discurso e adotar a AD como um dos alicerces teóricos desta proposta, o papel do sujeito no design toma um lugar crucial e afeta diretamente as relações entre o designer, o chamado usuário e a sociedade. Para a AD, o sujeito é produzido no interior dos discursos e sua identidade é resultante das posições que ocupam. Logo, não só o chamado usuário, mas também o designer, serão constituídos como sujeitos pelas posições que ocuparem, ambos interpelados pela ideologia, sem o controle total sobre o que dizem, sob o efeito do inconsciente. O sujeito ocupa lugares sociais – o designer, o usuário

– os limites daquilo que pode ou não dizer, a partir destes lugares, são determinados pela formação discursiva em que se constitui. É a voz deste sujeito que ratifica seu lugar social. Pela perspectiva da AD, o sujeito é sempre um ser incorporado em uma coletividade, que existe em um espaço ideológico. O sujeito é polifônico, sua voz constitui-se do entrecruzamento de diferentes vozes – provindas de diferentes discursos – que participam e constituem não apenas o discurso, mas o próprio sujeito. Compreender o sujeito discursivo requer compreender quais são as vozes sociais que se fazem presentes em sua voz. Neste sentido, trata-se de ver o usuário como sujeito do discurso e interpretar seu dizer (PÊCHEUX, 1997). Ao buscar um design a partir do discurso, tendo a AD como referência teórico-metodológica, o fazemos sem a preocupação – completamente anacrônica e desnecessária – de atingir uma objetividade ou neutralidade alegadamente científicas e tampouco com reconhecimento nos termos das ciências positivistas. Assim, se é nesta concepção de ciência que a figura do usuário se apoia para seguir presente e viva no design, pode-se dizer em alto e bom tom: matem o usuário!

REFERÊNCIAS

- ALTHUSSER, Louis. **Freud e Lacan, Marx e Freud**. Tradução de Walter José Evangelista. Rio de Janeiro: Graal Editora, 1984.
- ALTHUSSER, Louis. [1969]. **Aparelhos Ideológicos do Estado**. In : ŽIŽEK , Slavo J (Org.). **Um Mapa da Ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.
- ALTHUSSER, Louis. **Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado**. Lisboa: Presença, 1985.
- ANDREWS, Tara. Design and Consume to Utopia: Where Industrial Design nWent Wrong, **Design Philosophy Papers**, [S.l.], v. 7, n. 2, p. 71-86, 2009.
- CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. **Dicionário de Análise do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2012.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Editora Cultrix, 2008.
- DREYFUSS, Henry. **The Measure of Man and Woman: Human Factors in Design**. John Wiley & Sons, 1950.
- DREYFUSS, Henry. **Designing for People**. New York, Simon and Schuster, 1955.
- FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica: curso dado no Collège de France (1978-1979)**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987.
- FOUCAULT, Michel. **Estratégia, poder-saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

LACAN, Jacques. **O seminário, livro 20**: mais, ainda. Texto estabelecido por Jacques Alain-Miller. Tradução de MD Magno. Rio de Janeiro: Zahar, 1985. v.19.

LACAN, Jacques. **O seminário: Livro 10**: A angústia. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

MEISTER, David. **The history of human factors and ergonomics**. Boca Raton: CRC Press, 2018.

NORMAN, Donald A. **The design of everyday things**. New York: Basic Books, 2002.

NORMAN, Donald. Words matter. Talk about people. **IX Interactions**, [S.l.], v. 13, n. 5, p. 49, Oct. 2006. Disponível em: <https://interactions.acm.org/archive/view/september-october-2006/words-matter.-talk-about-people1>. Acesso em: 20 maio 2022.

NORMAN, Donald A.; DRAPER, Stephen, W. **User centered system design**: New perspectives on human-computer interaction. Boca Raton: CRC Press, 1986.

NORMAN, Donald; MERHOLZ, Peter. "**Peter in Conversation with Don Norman About UX & Innovation**". Adaptive Path, 2007. Disponível em: <https://huffduffer.com/clagnut/370516>. Acesso em: 10 abr. 2022.

NEGRI, Antonio; HARTD, Michael; CAMFIELD, David. "Multitude: war and democracy in the age of empire." **Labour**, [S.l.], v. 56, p. 359, 2005.

PÊCHEUX, Michel. "Análise automática do discurso (AAD-69)". In: GADET; HAK (org.). **Por uma análise automática do discurso**. 3. ed. Campinas: Ed. da Unicamp, 1997.

PÊCHEUX, Michel. **Discurso: estrutura ou acontecimento**. Tradução de Eni P. Orlandi. 4.ed. Campinas: Pontes, 2006.

PÊCHEUX, Michel. O Papel da Memória. In: ACHARD, Pierre *et al.* **O Papel da Memória**. Campinas: Pontes, 1999.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Tradução de Eni Orlandi [et al]. 4.ed. Campinas: Editora da UNICAMP, 2009.

PÊCHEUX, Michel. **Sobre os contextos epistemológicos da análise de discurso** (1983). Tradução de Eni P. Orlandi. Campinas: Unicamp, 1999. (Escritos – contextos epistemológicos da análise de discurso, n. 4).

REDSTRÖM, Johan. Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. **Design Studies**, [S.l.], v. 27, p. 127, 2006.

TAYLOR, F. W. **Princípios de administração científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1969.

6 FORMAÇÕES IMAGINÁRIAS

6.1 TRÊS ÉPOCAS DA AD E O PRIMADO DO INTERDISCURSO

A trajetória percorrida por Pêcheux (2006) na elaboração teórica da Análise do Discurso compreende três épocas diferentes – que por vezes se sobrepõe e misturam – as chamadas AD1, AD2 e AD3, marcadas por revisões teóricas e metodológicas. Na AD1, a primeira proposta de Pêcheux era uma análise automática do discurso, apoiava-se na ideia de uma máquina fechada de análise do discurso para configurar um dispositivo linguístico-discursivo. Predominava a noção de maquinaria discursiva – autodeterminada e encerrada em si – que compreendia um conjunto de discursos produzidos num determinado momento, sobre determinado assunto, considerando-os homogêneos e fechados em si mesmos. O discurso, assim, era considerado homogêneo, fruto de condições de produção estáveis e existiria dentro de um espaço próprio, fechado ao exterior.

Na AD2, a ideia da máquina fechada de análise do discurso fica inviabilizada e perde qualquer possibilidade de avanço diante da fundamental influência de Foucault, com o conceito de formação discursiva, que explicaria a formação dos discursos numa abordagem não-subjetivista. O sujeito não seria responsável pelo surgimento do enunciado e tampouco pelo sentido que este vai assumir. Segundo Foucault (2013), a formação discursiva estaria no cerne das condições que possibilitaram que determinado discurso surgisse dentro de uma determinada regularidade. A formação discursiva seria uma instância anterior ao discurso, no interior da qual os enunciados têm uma antecedência lógica e podem encontrar sua existência material. Os enunciados constituem um discurso e produzem sentido a partir do momento em que se inscrevem neste pré-dado que é a formação discursiva.

No caso em que se puder descrever, entre um certo número de enunciados, semelhante sistema de dispersão, e no caso em que entre os objetos, os tipos de enunciação, os conceitos, as escolhas temáticas, se puder definir uma regularidade (uma ordem, correlações, posições e funcionamentos, transformações), diremos, por convenção, que se trata de uma formação discursiva – evitando, assim, palavras demasiado carregadas de condições e consequências, inadequadas, aliás, para designar semelhante dispersão, tais como “ciência”, ou “ideologia”, ou “teoria”, ou “domínio de objetividade” (FOUCAULT, 2013, p. 43).

Seguindo sua perspectiva materialista do discurso, Pêcheux reformula a noção de formação discursiva de Foucault a partir da noção de formações ideológicas, “numa formação ideológica dada, isto é, a partir de uma posição dada, numa conjuntura dada, determinada pelo

estado da luta de classes, determina o que pode e deve ser dito” (PÊCHEUX, 2009, p. 160). As palavras, expressões e proposições, por este ponto de vista, não possuem sentidos próprios, que existam em si mesmos. Os sentidos dependem da formação discursiva em que são produzidos os discursos e, por consequência, das formações ideológicas a que estão ligadas. Portanto, as mesmas palavras, quando inscritas em formações discursivas diferentes, podem ter significados totalmente diferentes. Da mesma forma, palavras, expressões ou proposições de significados que literalmente sejam distintos, podem ter exatamente o mesmo sentido quando no interior de uma formação discursiva específica. Desta forma, os processos discursivos incluem o funcionamento de sistemas de substituições dentro das formações discursivas (PÊCHEUX, 2009).

A percepção de que nos discursos há um campo aberto e instável em que múltiplas e diferentes formações discursivas, e formações ideológicas, se entremeiam, fortalece a noção de interdiscurso na AD3. Pêcheux (2009, p. 162) define interdiscurso como “[...] ‘todo complexo com dominante’ das formações discursivas, esclarecendo que também ele é submetido à lei de desigualdade-contradição-subordinação que, como dissemos, caracteriza o complexo das formações ideológicas”. O interdiscurso é, então, um já-dito anterior, exterior e independente, que retorna no enunciado, determina a formação discursiva (FD) e se entremeia a diversas formações, como uma memória discursiva, uma historicidade, que fala antes, em um outro lugar, de maneira independente (PÊCHEUX, 2009).

Maingueneau (2008) propõe, ainda no período chamado da AD3, o primado do interdiscurso (o outro) sobre discurso (o mesmo). Segundo este mesmo autor, o interdiscurso precede o discurso. Portanto, as formações discursivas não se constituiriam independentemente umas das outras para só então estabelecerem relações entre si, mas antes, constituir-se-iam já em trocas mútuas, em relação, nos espaços em que se tocam. A interdiscursividade é relacionada à gênese do discurso já que sempre há um já-dito que se constitui no outro do discurso; assim, toda produção discursiva faz circular expressões já enunciadas. A proposição do primado do interdiscurso pressupõe a presença do Outro do discurso, que se dá por meio da heterogeneidade enunciativa.

Reconhecer este tipo de primado do interdiscurso é incitar a construir um sistema no qual a definição da rede semântica que circunscreve a especificidade de um discurso coincide com a definição das relações desse discurso com seu Outro. No nível das condições de possibilidade semânticas, haveria, pois, apenas um espaço de trocas e jamais de identidade fechada. (MAINGUENEAU, 2008, p. 35-36).

O interdiscurso viabiliza a existência do indivíduo como sujeito falante de uma formação discursiva, que impõe e dissimula seu assujeitamento sob a aparência da autonomia. Desta

forma, o sujeito acredita que é a origem do seu dizer e ignora que as *suas* palavras são fruto de um já-dito constitutivo de todo e qualquer discurso. Para Pêcheux (1997), os discursos sempre remetem às relações de sentido que o produzem. Por isso considera que nenhum discurso é realmente original e tampouco os processos discursivos têm um início definido. Um discurso é sempre uma espécie de resposta – direta ou indireta, consciente ou inconsciente – a um outro, anterior. Esta incompletude do discurso faz o sujeito buscar na exterioridade, nos contextos sócio-históricos, sua continuidade interna; trazendo o interdiscurso de fora para dentro de seu próprio discurso. Os discursos são construídos a partir de um já-dito e marcados pela alteridade. A interdiscursividade é todo o já-dito que subjaz a um determinado assunto em questão. O interdiscurso é recalcado no inconsciente para que retorne no discurso do sujeito dissimulando sua presença pelo do esquecimento nº1. Além de relacionar o discurso do sujeito a outros discursos, de outros sujeitos; o interdiscurso também diz respeito ao discurso do Outro – do inconsciente – já que é por meio dele que a ideologia interpela os indivíduos em sujeitos. (PÊCHEUX, 2009).

É a ideologia que fornece as evidências pelas quais “todo mundo sabe” o que é um soldado, um operário, um patrão, uma fábrica, uma greve etc., evidências que fazem com que uma palavra ou um enunciado “queiram dizer o que realmente dizem” e que mascaram, assim, sob a “transparência da linguagem”, aquilo que chamaremos o caráter material do sentido das palavras e dos enunciados. (PÊCHEUX, 2009, p. 146).

Depreende-se daí, que os conceitos e imagens que um sujeito atribui a outros sujeitos, sejam, em grande parte, a manifestação ideológica do interdiscurso no discurso, devidamente camuflado pelo esquecimento nº1. Isto é, a imagem que um sujeito faz de si mesmo e de outros em um discurso, não tem origem no próprio sujeito, mas antes, numa memória discursiva, coletiva, e na ideologia, que determinam veladamente os lugares que ocupamos e como interagimos com outros sujeitos através do discurso. (PÊCHEUX, 2013, p. 77).

6.2 JOGOS DE IMAGENS – AS FORMAÇÕES IMAGINÁRIAS

Os processos discursivos pressupõem que cada um dos sujeitos tenha a capacidade de antecipar uma imagem do lugar ocupado por si mesmo e pelo outro no discurso. Estas antecipações são constituídas a partir do interdiscurso, que intervém e fornece elementos que ajudem a produzir as representações imaginárias que um sujeito “A” fará de seu interlocutor, um sujeito “B”, e vice-versa. As antecipações, as imagens criadas, os códigos adotados decorrem de algo

já-dito, antes e em outro lugar, portanto, interdiscurso é determinante na constituição das formações imaginárias. Nos processos discursivos, não estabelecemos contato com sujeitos físicos, mas com as imagens que construímos acerca dos participantes da cena discursiva. Essas imagens, que correspondem a determinados lugares na estrutura social, não são apenas representadas nos processos discursivos, mas são sobretudo sustentadas ou transformadas por eles. A identidade do sujeito, neste sentido, é uma construção externa ao próprio sujeito e a seu discurso (PÊCHEUX, 2006). Entretanto, esse lugar ocupando no discurso não está caracterizado por um conjunto de traços objetivos que retratem alguma face da realidade. Tratam-se, na verdade, de representações nos processos discursivos, de construções imaginárias e efeitos de sentido. As imagens que dois sujeitos se atribuem mutuamente no discurso são, segundo Pêcheux (2006), resultado de uma série de formações imaginárias.

Os interlocutores, ao falarem e ouvirem, não ocupam mais a posição de sujeitos empíricos, posicionados nas formações sociais; mas de sujeitos do discurso que se constituem nas relações estabelecidas no próprio ato discursivo sob a ingerência do imaginário. Segundo Pêcheux (2006, p.77), num processo discursivo, um sujeito emissor (A), precisa usar o imaginário e construir antecipadamente uma representação do sujeito receptor (B) para assim elaborar sua própria estratégia discursiva na expectativa de ser bem compreendido e obter os efeitos que deseja no outro sujeito (B). As reações do sujeito receptor (B) vão confirmar ou não as decisões antecipadas de A. Todos os discursos constituem-se neste ato antecipatório em que um sujeito imagina o que o outro vai pensar e adequa seu dizer ao que lhe parece que será mais eficaz. Desta forma, a interferência do imaginário, leva os sujeitos a atenuarem – mesmo que inconscientemente – os conflitos e apreensões da antecipação e da expectativa em relação aos efeitos de seu discurso sobre os outros sujeitos.

Assim, a imagem que um sujeito espera, antecipa ou até exige de outro, é a ação de um discurso anterior que se atravessa ao seu e que, por sua vez, foi igualmente atravessado e determinado pela ideologia e pelo inconsciente. O sujeito que antecipa, o faz pelo seu assujeitamento a um discurso anterior e externo que se entremeia ao seu, o interdiscurso. Isto é, as imagens que um sujeito constrói de si mesmo e do outro no discurso não têm, tampouco, uma origem no próprio sujeito. Somos formados, como sujeitos, por um trabalho de rede de memória acionado pelas diferentes formações discursivas que vão representar, no interior do discurso, diferentes posições-sujeito. Todos nós, sujeitos, ocuparemos diferentes posições-sujeito em relação aos discursos e aos outros sujeitos (PÊCHEUX, 2006).

O sócio histórico e o ideológico são elementos constitutivos da noção de sujeito na AD. Assim, o discurso de um sujeito constitui e é constituído pelo lugar que ele ocupa na sociedade.

Ao se identificar com determinados saberes em uma formação discursiva, o sujeito deixa de ocupar o lugar social (sujeito empírico) e passa a ocupar o lugar discursivo (sujeito do discurso). Para Pêcheux (2006, p. 83), em toda a formação social há regras de projeção que estabelecem as relações entre as situações discursivas e as posições dos diferentes sujeitos. Num processo discursivo há, por exemplo, dois sujeitos – A (emissor) e B (receptor) – que se encontram em lugares determinados na estrutura de uma formação social. As formações imaginárias levam A (emissor) a projetar a imagem de uma posição para si próprio na relação discursiva (“**Quem sou eu para lhe falar assim?**”); e também a projetar uma imagem da posição discursiva para B (receptor) (**Quem é ele para que eu lhe fale assim?**). B, por sua vez, antecipa uma imagem do lugar que ele próprio ocupará (**Quem sou eu para que ele me fale assim?**); e do lugar que A ocupará (**Quem é ele para que me fale assim?**). Ao definirem as imagens que cada sujeito atribui ao outro, suas estratégias discursivas e, por consequência, a eficiência de seu discurso, as formações imaginárias constituem-se num elemento determinante das condições de produção do discurso. Daí um discurso não implicar necessariamente uma mera troca de informações entre A e B, mas sim um jogo de “efeitos de sentido” e imagens entre os participantes. As condições de produção do discurso incluem, além dos contextos históricos e sociais definidos, um jogo de imagens – formações imaginárias – em que os sujeitos A e B atribuem determinadas imagens a respeito de sua posição e da posição do outro no discurso. As formações imaginárias são, portanto, o modo pelo qual a posição dos sujeitos do discurso influencia nas condições de produção do discurso (PÊCHEUX, 2006).

O lugar que o sujeito ocupa na sociedade é determinante do/no seu dizer. A identidade do sujeito no discurso não é formada em seu interior, na subjetividade; mas é resultante das posições que ocupa no espaço discursivo, no seu exterior. As posições-sujeito não são características fixas dos sujeitos, mas antes, deslocamentos e transformações que se definem no social a constituição dos sujeitos. Pêcheux (2006) considera que é a partir das posições ocupadas pelos sujeitos e da conjuntura do discurso que os sentidos são formados e seus limites demarcados, estabelecendo o que “pode” e “deve” ser dito (PÊCHEUX, 2009). Um discurso é sempre direcionado a uma imagem específica – projetada pelo emissor – de quem seria o receptor. O sujeito, ao falar, ajusta sua fala de acordo com seu ouvinte em busca de um efeito de sentido. Ou seja, não existe uma fala “pura”, formulada unicamente para expressar o que o falante deseja dizer; mas sempre uma fala que já nasce de uma interpretação que um sujeito faz do outro, numa formação imaginária.

Patrick Charaudeau e Dominique Maingueneau (2012) pontuam que os efeitos de sentido entremeiam duas perspectivas – quanto aos efeitos pretendidos e aos efeitos produzidos –

numa relação mútua entre os sujeitos:

[...] por um lado, os efeitos que sujeito comunicante pretende e busca produzir junto ao sujeito destinatário por ele suposto e construído de modo ideal – os chamados efeitos pretendidos – e, por outro lado, aqueles que o sujeito interpretante reconhece efetivamente, construindo-os e reconstruindo-os a seu modo – os chamados efeitos produzidos (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2012, p. 180).

A partir do reconhecimento do lugar social que cada um ocupa em uma determinada formação social, emerge um elemento crucial não apenas para as formações imaginárias, como também para a constituição do sentido: as relações de força. É a partir das posições que o sujeito ocupa nessas relações de força que o discurso – numa relação interdiscursiva, dialógica e de embate – produz os efeitos de sentido. O sentido não é produzido pelos efeitos pretendidos, pelas estratégias discursivas adotadas (como, quando, que palavras foram usadas para dizer...), tampouco pelos efeitos efetivamente produzidos. O efeito de sentido se localiza entre estes dois espaços, e o sentido é produzido justamente nesta relação bilateral entre os sujeitos e os sentidos. (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2012).

Numa situação discursiva, os sujeitos se reconhecem mutuamente nas imagens que fazem de si próprios e que projetam no outro conforme mecanismos e regras existentes em todas as formações sociais. (PÊCHEUX, [1975] 2009, p. 155). É justamente quando se reconhece que “o sujeito se esquece das determinações que o colocaram no lugar que ele ocupa” (PÊCHEUX, [1975] 2009, p. 158). Ficam na superfície, evidências de um sujeito que vive a ilusão de que sempre foi do jeito que é, sempre esteve no lugar onde está; “a relação de classes é dissimulada no funcionamento do Aparelho Ideológico de Estado pelo próprio mecanismo que a realiza, de modo que a sociedade, o Estado, o sujeito de direito são produzidos-reproduzidos como evidências naturais.” (PÊCHEUX, [1975] 2009, p. 134).

6.3 FORMAÇÕES IMAGINÁRIAS: DESIGNERS E USUÁRIOS

No ato discursivo, designer, a pessoa para quem ele projeta e outros eventuais participantes são todos sujeitos do discurso; saibam eles disso ou não, concordem eles com isso ou não. É uma condição inerente ao processo discursivo. Assim, a relação entre esses sujeitos do discurso se constituirá também em formações imaginárias que definem as condições de produção do discurso, sempre são baseadas em discursos anteriores, numa memória discursiva, o interdiscurso. É fundamental, portanto, que ao analisar/interpretar tenha-se em mente que no discurso do “sujeito usuário”, já estará contida a interpretação que ele faz sobre a relação que

está estabelecendo com o “sujeito designer” e vice-versa. Assim, designer, usuário e outros participantes estarão fora do seu espaço da consciência, constituindo seus papéis e os papéis dos outros no discurso e, por consequência, na relação que se estabelecerá na interação do projeto. Nesta condição, estarão todos a perguntar e responder às questões que permitem a antecipação a respeito do seu interlocutor: **Quem sou eu para lhe falar assim? Quem é ele para que eu lhe fale assim? De que lhe falo assim? Quem sou eu para que ele me fale assim? Quem é ele para que me fale assim? De que ele me fala assim?** A partir destas perguntas e respostas que fazem a si próprios, os sujeitos constroem as imagens ideais de si e do outro no discurso; traçam suas estratégias discursivas e iniciam um jogo de efeitos de sentido em que cada um busca produzir efeitos pretendidos junto ao interlocutor. Contudo, o sujeito receptor acolhe o discurso, interpreta-o a seu modo, e apresenta então a sua própria versão dos efeitos pretendidos, isto é, os efeitos que efetivamente forem produzidos.

Onde está implicada a figura do chamado usuário – em relação com o designer – está também a do efeito pretendido. Efeito que “o comunicante pretende e busca produzir junto ao sujeito destinatário por ele suposto e construído de modo ideal” (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2012, p. 180), como forma estratégica de comunicação orientada para produzir um sentido junto a seu destinatário. O efeito pretendido é formulado em função de um destinatário ideal – isto é, que corresponda à formação imaginária que o comunicante construiu. Esta relação sempre será bilateral, isto é, usuário e designer, alternando-se nos papéis de comunicante e destinatário ao longo do projeto. Construirão as imagens, respetivamente, do designer e do usuário ideais em função do interdiscurso que se entremeia à fala de cada um. Cada um desses sujeitos terá suas estratégias baseadas nas posições que ocupam na cena discursiva para que sua fala tenha o efeito pretendido no outro sujeito. O designer falará com a pessoa para quem está projetando movido pelo lugar que ambos ocupam no discurso, condicionado pelo assunto tratado, a fim de lograr os melhores efeitos de sua fala. O mesmo acontecerá com a pessoa para quem o projeto é destinado. A partir do momento em que estes sujeitos mutuamente se reconhecem posicionados no discurso e em relação ao assunto tratado, as relações de força – e de classe – tomam corpo.

Estes movimentos de antecipação sempre acontecerão em mão dupla e o designer jamais estará fora disso, como um observador neutro. Tanto o designer quanto o usuário são intérpretes dos discursos (e interdiscursos). Entretanto, se o designer se posiciona como analista do discurso, haverá importantes diferenças entre as interpretações realizadas por ele e pelo outro sujeito participante do projeto. O ato de interpretação e as condições específicas de produção do discurso do sujeito usuário, devido ao trabalho da ideologia e do inconsciente, serão apagados.

Assim, o sentido é naturalizado, fazendo com que o sujeito – graças aos esquecimentos 1 e 2 – acredite que aquilo que diz possui um sentido em si, único e transparente. O designer passará inevitavelmente pelos mesmos processos, mas terá uma segunda chance frente à naturalização do sentido: o próprio ato de proceder a análise do discurso respaldado por um referencial teórico que norteará sua interpretação.

O uso dos toolkits recomendados hegemonicamente por metodologias de design nas pesquisas com usuários que ocorrem nas diferentes denominações que a fase *Discover* da metodologia do Double Diamond supõe, justamente, que os sujeitos possam ter uma visão neutra uns dos outros, sem interferências externas. Entretanto, as formações imaginárias que ocorrem nas trocas discursivas são um grande obstáculo ao designer que tenta usar ferramentas prontas para usar, tão comuns no design, com a ilusão de que uma relação se estabelecerá sem a influência do interdiscurso, da memória discursiva, e da antecipação imaginária que um sujeito faz do outro. O encontro – presencial ou não – entre designer e as pessoas para quem projeta sempre será um novo e complexo encontro, envolvendo ideologia, inconsciente, relações de força, luta de classes. Conseqüentemente, a depender destas formações imaginárias e relações de força, a cada novo projeto, a cada novo encontro discursivo entre o designer e a pessoa a quem o projeto se destina, novos arranjos deverão ser feitos, novas estratégias discursivas serão adotadas, novos efeitos de sentido serão pretendidos por ambas as partes, alguns efeitos de sentido serão efetivamente produzidos e, sobretudo, novos atos de interpretação, de atribuição de sentido, serão realizados (consciente ou inconscientemente).

Por outro lado, ao usar a AD como parte da metodologia na condução do projeto e ter presente de que no design se faz, invariavelmente, a projeção de um discurso; tem-se a possibilidade de proceder a análise dessas formações imaginárias e assim ter um primeiro acesso aos interdiscursos, aos não-ditos, à memória discursiva que cada sujeito traz consigo mesmo sem saber que traz. Analisar estas formações imaginárias é, nesse sentido, trabalhar com as possíveis posições do sujeito em relação ao discurso e às formações discursivas, que determinam o que pode e deve ser dito. Deste modo, o designer consegue ir além dos sentidos naturalizados e supostamente transparentes que o outro sujeito lhe oferece e mergulhar na opacidade da linguagem, buscando aí sentido que não se deem a ver numa primeira mirada. Este é o processo de problematização por meio da análise do discurso que poderá acessar questões mais profundas, sentidos mais camuflados e, portanto, necessidades e desejos que uma pessoa tenha em relação ao projeto de design, mas que, por alguma razão, não consiga expressar explicitamente em palavras.

REFERÊNCIAS

- CHARAUDEAU, P.; MAINGUENEAU, D. **Dicionário de Análise do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2012.
- FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.
- MAINGUENEAU, D. **Gênese dos discursos**. Trad. de Sírio Possenti. São Paulo: Parábola, 2008.
- PÊCHEUX, Michel. “Análise automática do discurso (AAD-69)”. *In*: GADET; HAK (org.). **Por uma análise automática do discurso**. 3. ed. Campinas: Ed. da Unicamp, 1997.
- PÊCHEUX, Michel. **Discurso: estrutura ou acontecimento**. Tradução de Eni P. Orlandi. 4.ed. Campinas: Pontes, 2006.
- PÊCHEUX, Michel. O Papel da Memória. *In*: ACHARD, Pierre *et al.* **O Papel da Memória**. Campinas: Pontes, 1999.
- PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Tradução de Eni Orlandi [et al]. 4.ed. Campinas: Editora da UNICAMP, 2009.
- PÊCHEUX, Michel. **Sobre os contextos epistemológicos da análise de discurso** (1983). Tradução de Eni P. Orlandi. Campinas: Unicamp, 1999. (Escritos – contextos epistemológicos da análise de discurso, n. 4).

7 ANÁLISE DO DISCURSO NO DESIGN

7.1 O PARADIGMA INDICIÁRIO

Há, no design contemporâneo, uma variedade de métodos de pesquisas destinados a promover uma aproximação entre o designer e as pessoas para as quais ele projeta e que resultam em algum tipo de texto (entrevistas, depoimentos, relatos de experiência, etc.). Segundo Leslie Kish (2005), as ciências sociais empíricas contam com três estratégias de abordagem para coletar dados com o objetivo de compreender algum aspecto dos indivíduos pesquisados: a) observar o comportamento naturalmente em situações reais; b) criar situações artificiais, designar tarefas e observar a interação das pessoas no decorrer da situação proposta; c) perguntar às pessoas sobre seu comportamento, hábitos, história de vida, experiências passadas, como pensam, etc. Cada uma destas três famílias de abordagem dá origem a uma infinidade de diferentes métodos e ferramentas de pesquisa, sendo que, a depender do paradigma científico escolhido, tais métodos e ferramentas podem ser completamente diferentes e até diametralmente opostos.

O uso da Análise do Discurso em um “Design a partir do discurso”, como aqui é proposto, se encaixa na categoria das pesquisas qualitativas e, em alguma medida, coloca o design sob o guarda-chuva das ciências humanas e sociais. Segundo Flick, von Kardorff e Steinke (2004) a pesquisa qualitativa se caracteriza por ver a realidade social como uma construção, por dar ênfase ao caráter processual e reflexivo da pesquisa; dados objetivos são abordados por meio de seus significados subjetivos; o caráter comunicativo da realidade social permite que o refazer do processo de construção das realidades sociais torne-se ponto de partida da pesquisa. A pesquisa qualitativa tende a se basear em dados de linguagem, oral ou escrita, além da crescente importância de material visual, como a fotografia. A coleta de dados produz, em geral, textos que serão analisados conforme diferentes técnicas. Contudo, métodos usualmente ligados à pesquisa qualitativa, como entrevistas semiestruturadas, por exemplo, a depender de como forem tratados podem dar origem a dados quantitativos. Dados textuais podem ser, de diversas formas, transformados em dados numéricos, descaracterizando, assim, qualquer objetivo qualitativo de pesquisa.

Entretanto, esta não é uma definição suficientemente precisa para se referir à análise do discurso, que trabalha com as noções de sentidos e discursos, muitas vezes apenas observáveis através de pistas deixadas na superfície da linguagem. No âmbito da pesquisa em design, especificamente das modalidades que tratam com material linguístico, com análise de textos

falados ou escritos, frequentemente duas abordagens diferentes – Análise do Discurso e Análise de Conteúdo – são mal comparadas, confundidas e inapropriadamente equiparadas. Embora sejam duas formas de análise de material linguístico consideradas qualitativas, a Análise de Conteúdo parte do paradigma positivista de ciência, que recusa a subjetividade, a interpretação e a própria noção de discurso. Ou seja, estas duas formas de tratar o que as pessoas falam são completamente diferentes, ou até mesmo opostas. Mesmo utilizando exatamente as mesmas estratégias de abordagem de pesquisa, os resultados serão absolutamente diferentes.

A origem da análise do conteúdo remonta à 1927, com a publicação de “Propaganda Technique in the World War”, por Harold Lasswell. A influência do behaviorismo, que ganhava espaço no contexto científico na época, fortaleceu a ideia da importância de investigar as relações do ser humano e suas expressões linguísticas. O interesse pela análise de conteúdo como uma poderosa ferramenta científica – totalmente alinhada com um paradigma positivista – que alegadamente poderia tornar evidente o sentido que estivesse camuflado nos textos. Assim, os principais objetos de estudo deste início da Análise de Conteúdo eram textos de propaganda e da imprensa, e as análises visavam revelar mensagens subversivas, nazistas ou comunistas ocultas por trás das palavras de um texto (BARDIN, 1995; ROCHA; DEUSDARÁ, 2006).

A análise do conteúdo se propõe a revelar um sentido verdadeiro, imanente ao texto, que esteja escondido por algum tipo de ardil linguístico. Portanto, o analista deve ser completamente neutro. Segundo Bardin (1995), mesmo que diferentes pessoas analisem um texto, desde que usem as mesmas ferramentas, devem encontrar os mesmos sentidos, assim, a análise deve ser a homogênea, objetiva, fidedigna e pertinente. Para tanto, “a preocupação com o rigor metodológico emerge sempre como instrumento de manutenção da neutralidade científica, garantia de que, ao preparar o texto, o pesquisador não estaria imprimindo nele compreensões subjetivas” (ROCHA; DEUSDARÁ, 2006, p.38). Na condução da pesquisa, a análise de conteúdo busca uma abordagem empirista a partir de observação direta da realidade – no caso, o texto – e da utilização de técnicas de quantificação e mensuração. A linguagem, segundo a abordagem da análise de conteúdo, é um veículo de comunicação que retrata uma realidade que existe a priori (ROCHA; DEUSDARÁ, 2006).

Trata-se ainda de um trabalho de interpretação, mas que se pretende validar cientificamente pelo recurso às técnicas de quantificação que legitimarão a leitura de um texto. A AC preconiza a necessidade de superar os perigos que espreitam o pesquisador: escapar das armadilhas da superfície linguística, lançando mão da neutralidade científica [...] Ao pesquisador cabe encontrar meios para levantar o véu que encobre o texto, ultrapassar o plano das aparências de superfície, desvendar seu verdadeiro conteúdo (ROCHA; DEUSDARÁ, 2006, p.46).

Kish (2005) relata que Henry e Moscovici (1968), pontuam que a análise de conteúdo busca a quantificação da frequência da ocorrência dos conteúdos – isto é, contar quantas vezes um tema, palavra ou sentença foram mencionados no texto – e encaixar o conteúdo quantificado nas categorias de análise previamente estabelecidas gerando uma base de dados. A partir deste momento, os dados, já extraídos da superfície textual, são considerados completamente independentes do contexto e da situação em que foram produzidos; e livres de influências subjetivas até mesmo da pessoa que os produziu. O texto, a partir deste momento, é tratado como dado empírico, objetivo e neutro. Não é feito nenhum estudo da linguagem como um fenômeno individual e tampouco, sócio-histórico. Para estes mesmos autores, a análise de conteúdo é um instrumento analítico sem ambições – e até mesmo sem sólidos fundamentos teóricos – que dá ao pesquisador apenas a ilusão de estar tratando de dados objetivos e empíricos com rigor científico.

Por um caminho totalmente diferente, a Análise do Discurso pechêutiana, se localiza no paradigma indiciário, que surge no final do século XIX, quase que imperceptivelmente, no contexto das ciências humanas (GINZBURG, 1989). Segundo Ginzburg (1989), o paradigma indiciário reúne um grupo de disciplinas – historiografia, a filologia, por exemplo – que se baseiam em métodos interpretativos focados em dados que, embora sejam reveladores, são periféricos e por isso comumente considerados pouco significativos no contexto da pesquisa. O paradigma indiciário engloba uma série métodos interpretativos centrados em detalhes, vestígios, pistas, sinais e indícios, com o objetivo de revelar uma realidade que não é dada explicitamente, que não está na superfície observável do objeto de pesquisa. Este paradigma reconhece um caráter indireto do conhecimento e infere as causas a partir dos efeitos, valorizando a singularidade de cada objeto. O percurso de pesquisa e análise pelo paradigma indiciário implica em movimentos interpretativos que incluem a conjectura e a imaginação. As disciplinas indiciárias são “disciplinas eminentemente qualitativas, que têm por objetivo casos, situações e documentos individuais, enquanto individuais, e justamente por isso alcançam resultados que têm uma margem ineliminável de casualidade [...]” (GINZBURG, 1989, p. 156). A mudança de tomada de posição diante dos dados com a adoção da análise indiciária trouxe para as ciências humanas a possibilidade de resgate de um sujeito único, particular, há muito esquecido e sufocado por métodos de interpretação fechados, como os utilizados pela análise de conteúdo. A AD se identifica com o paradigma indiciário sobretudo porque os dados analisados são indícios, pistas existentes nos materiais linguísticos que não estão claros na superfície do texto. Na AD considera-se que os

chamados não-ditos, conteúdos que estão presentes no texto, mas somente se revelam depois de recortados e interpretados pelo analista e que são parte essencial para a interpretação de um ato de linguagem.

7.2 O DITO E O NÃO-DITO

A AD entra em conflito com metodologias em que se interpreta exclusivamente o sentido literal das palavras e o conteúdo dos textos, como a hermenêutica e a análise do conteúdo; justamente por considerar que a língua deva ser abordada em sua opacidade, focando a análise no seu valor simbólico (GADET; HAK, 1997, ORLANDI, 2015). Não existe, portanto, dado que carregue um sentido próprio, evidente. A mesma palavra significará coisas completamente diferentes, em diferentes contextos, segundo a AD. O dado – ou os achados da pesquisa – resultam de uma construção que vem do trabalho de interpretação sobre o material coletado. Verdades ou mentiras que estejam no texto terão o mesmo peso na análise do discurso, porque as palavras não farão sentido pelo seu conteúdo, por sua coerência ou correspondência com o real factual, mas antes, pelo que elas simbolizam naquele contexto histórico e social. Não se questionará a veracidade dos enunciados, as perguntas serão outras, direcionadas às condições de produção do discurso: Por que foi dito desta forma e não de outra? Por que foi dito neste momento e não em outro? Por que este dito se repete tantas vezes ao longo do texto? O que se busca na AD é como o discurso – objeto linguístico histórico – se constitui e constitui os sujeitos e os sentidos. É nas relações, móveis, instáveis, inundadas de ideologia e encobertas pelo inconsciente que se pode capturar as condições de produção do discurso e assim entender como e por que produzem determinado sentido. Sujeitos, discursos e sentidos estão sempre no movimento em que se constituem uns constituem os outros, mútua e simultaneamente, a partir de relações – conscientes ou não – que estabelecem com a ideologia, com a história e com a linguagem. (PÊCHEUX, 2009, p. 147).

O foco da AD estará nos espaços discursivos em que o sentido tenha se modificado sem obedecer a nenhuma regra pré-estabelecida, em que se possa perceber pontos e movimentos não lógicos. Destes pontos e movimentos, que não se reduzem ao que pode ser simplesmente observável, podem derivar novos sentidos que deem margem ao exercício da interpretação. O analista do discurso não interpreta apenas o que está escrito ou o que é dito, interessa-se também – talvez até mais – quem que não está ali, pelo não-dito. Pêcheux (1999) pontua que para encontrar os implícitos do discurso, o analista se afasta da questão do sentido e dedica sua atenção

sobre os modos pelos quais tal enunciado se construiu, suas condições de produção. É necessário resgatar aquilo que não está lá, imediatamente visível ou simplesmente observável, mas de alguma forma camuflado. A interpretação se torna possível quando pontos de deriva do enunciado são percebidos em espaços discursivos não logicamente estabilizados, nos quais o sentido se transforma sem seguir normas estabelecidas a priori (PÊCHEUX, 2006).

Aquele que analisa o discurso, entretanto, não pode cair na tentação – que seria apropriada na Análise de Conteúdo – de buscar um único e verdadeiro sentido, supostamente oculto por trás das palavras, como se significados fixos estivessem escondidos nas entrelinhas a espera de serem descobertos e revelados. O discurso e o sentido não são dados empíricos que se revelam na simples observação da realidade, não estão apenas escondidos ou disfarçados. Discursos e sentidos somente se darão a ver por meio de um gesto de interpretação. Ou melhor, interpretações, porque são sempre múltiplas as possibilidades interpretativas. Embora a engrenagem do discurso funcione sempre para produzir o efeito de um sentido único e busque ocultar aquilo que poderia evidenciar uma multiplicidade; no discurso, o sentido nunca é único, fixo ou literal (PÊCHEUX, 2009).

O sujeito deste discurso, constituído pela interpelação da ideologia, clivado, afetado pela ação do inconsciente, sem o domínio sobre os sentidos que seu discurso produz, coloca a atividade de análise do seu discurso num espaço interpretativo em que o dito e o não-dito estão em permanente tensão. No discurso, o não-dito luta por espaço na materialidade do texto, está em concorrência com o dito e, na tentativa de emergir como significante produzirá indícios de sua existência. É no conflito entre o dito e o não-dito que surgirão as evidências dos sentidos que estarão sob a opacidade do texto. São esses indícios que fornecerão pistas, evidências, vestígios que o analista usará para reconstruir os elos de sentido que existem em algum plano da língua. A ausência de certas expressões deve ser ouvida por quem busca interpretar o discurso, há que se procurar o sentido na falta, assim como o sentido da falta. Há que se estar atento aos indícios linguísticos no funcionamento discursivo. O não-dito é parte constituinte e fundadora do discurso e produz sentidos que não podem ser controlados, não se encerram em si, e não podem ser observados diretamente ou captados por uma leitura convencional do texto. O não-dito só pode ser reconhecido através do contexto, assim como só pode ser compreendido através da interpretação, segundo Pêcheux (2009, p. 291), o “não-dito precede e domina o dizer”.

7.3 UM JEITO DE ANALISAR OS DISCURSOS NO DESIGN: “DIZER X PARA NÃO DIZER Y”

Não existe a pretensão, neste texto, de estabelecer ou demonstrar uma metodologia pronta de Análise do Discurso, mas antes, de um jeito – dentre muitos possíveis – de analisar o discurso. Esta forma de análise resultou da relação entre as teorias de AD de linha francesa com os objetivos e necessidades percebidos no projeto de design. Posto isto, o que se tem é especificamente direcionado ao design. Não apenas a um projeto específico, mas a um design a partir do discurso.

Essa posição diante de teoria e método é mesmo a forma com que a própria AD se constitui. O método está sempre aberto e suscetível a reformulações a partir da relação que se estabeleça entre análise e teoria. Não há modelos passíveis de serem simplesmente reproduzidos passo a passo, não há ferramentas ou métodos prontos para usar. A teoria vai-se movendo de maneira a acolher e apoiar metodologia de análise e vice-versa: “é porque o analista tem um objeto a ser analisado que a teoria vai-se impondo. Não há uma teoria já pronta que sirva de instrumento para a análise” (ORLANDI, 2003, p. 10). A teoria que será mobilizada numa análise se mostra de acordo com o corpus formado – a seleção de textos ou trechos de textos que serão analisados – e não o contrário.

Visando à exposição de alguns aspectos metodológicos para a análise de discursos, apresentaremos as noções de recorte, conforme encontramos em Orlandi (2015);

7.4 CORPUS

A análise do discurso não trabalha no sentido de cobrir toda a extensão de um texto, horizontalmente. Ao contrário, visa uma exploração vertical, de maneira que pequenos segmentos de textos podem ser analisados em profundidade, revelando o processo discursivo em suas diversas camadas de sentido. Escolher os segmentos do texto que serão analisados e formarão o corpus é uma construção do analista e já é um gesto interpretativo acerca das “propriedades discursivas” que tais segmentos de texto apresentem. (ORLANDI, 2015, p.63). O corpus, segundo a definição de Courtine (2009), é um conjunto de sequências discursivas maiores do que uma frase, orais ou escritas, que são extraídas de um campo discursivo a ser analisado. (COURTINE, 2009, p. 55). As sequências discursivas são agrupadas segundo critérios que, diante dos objetivos da análise, formem um corpus. Há inúmeras possibilidades de critérios tanto para a seleção das sequências discursivas, quanto para sua organização. Segundo Charaudeau (2011), o objetivo de análise e o posicionamento teórico do pesquisador serão decisivos na formação

de um corpus

[...] corpus depende do tratamento que decidimos dar a ele (sob influência de uma problemática e de um certo jogo de construção em contraste). Poderá ser argumentado que se trata aí de uma circularidade pouco demonstrativa, mas como fazer de outro modo? Não poderá ser dito que “É finalmente o corpus que faz a teoria”, pois seria negar o duplo movimento dedutivo-indutivo da pesquisa em ciências humanas e sociais, mas dir-se-á: “Dize-me qual é o teu corpus, eu te direi qual é tua problemática / dize-me qual é a tua problemática, eu te direi qual é o teu corpus” (CHARAUDEAU, 2011, p. 14).

Pêcheux (2006) propõe uma articulação constante entre a teoria e a análise, entre descrição e a interpretação. Para o autor, a análise não é objetiva e tampouco neutra. Conhecido o objeto a ser analisado, os caminhos são construídos ao longo da caminhada, tendo a teoria sempre presente, como um norte a que se recorre constantemente na construção das relações entre analista, objeto, sentidos e interpretação (PÊCHEUX, 2006) O analista também estabelece relações imaginárias e assume um lugar no discurso. Também sofre os efeitos dos esquecimentos 1 e 2, por isso tem de estar ciente de que suas escolhas não serão neutras, de que ele não é a origem do próprio discurso, de que o que ele diz poderia ter dito de outra forma. O analista precisa ter consciência de que há uma ideologia que direciona sua visão do mundo e, portanto, das próprias questões presentes na análise de um discurso e de que há uma formação discursiva que define o que ele deve ou não dizer.

7.5 RECORTE

A noção de recorte apresentada por Orlandi (2015) trata-se da seleção de fragmentos do corpus para que a análise do discurso seja feita. Quando o analista escolhe seu objeto de análise, o corpus, ele precisa ainda selecionar partes menores deste corpus (sequências discursivas) tendo em vista os objetivos do estudo. Do universo de textos coletados para análise, o analista deverá recortar, fragmentos nos quais se encontram menções diretas ou indiretas ao que se põe como questões ou inquietações da análise. Entretanto, muitas dessas relações vão ocorrendo ao analista no próprio processo de recortar e não apenas como uma lista pré-definida de questões. Por isso, o processo de análise começa já na própria seleção das sequências discursivas que é feita por critérios que são próprios a cada analista e à sua percepção. Estas sequências discursivas devem estar sempre correlacionadas ao todo que constitui o corpus, apesar de serem destacadas do todo, não se tornam independentes dele. Como o corpus não precisa ser extenso, o recorte das sequências discursivas pode também ocorrer no sentido de delimitar os segmentos

que serão verticalmente analisados.

7.6 DESLINEARIZAR

A análise do discurso que se propõe aqui, seguindo uma linha de coerência com a ideia do Rizoma, faz o que chamamos de deslinearização do texto. As sequências discursivas, já destacadas do corpus, são reposicionadas em função de associações que possam tornar visíveis as relações entre discurso, interdiscurso, formação discursiva. A deslinearização do texto acontece para dar visibilidade ao discurso, que por sua própria natureza – cheia de não-ditos, silêncios que muito significam, memórias discursivas – não sustentam a mesma linearidade que o texto. Este processo promove uma troca de posições e relações que ultrapassa o texto e vai em busca do discurso, assim pode-se contrapor o que é dito em um determinado lugar do texto com o que é dito em outro lugar; o que é dito de uma forma com o que é dito diferentemente; o que é efetivamente dito com o que poderia ter sido dito, mas foi silenciado. Assim, segundo Pêcheux (2006), pode-se identificar e tentar compreender a presença e o sentido dos não-ditos no discurso. (PÊCHEUX, 2006, p. 44). Podemos assim, perceber e demonstrar que o modo de dizer sempre poderia ser diferente e que, se foi dito daquela forma é porque estava cumprindo uma função de formação de sentido no discurso. Não é apenas verificar que poderia ter sido de outra forma, mas antes, de questionar o porquê de ter sido dito desta específica maneira. Assim, o trabalho do analista neste momento é tentar “ouvir, naquilo que o sujeito diz, aquilo que ele não diz, mas que constitui igualmente os sentidos de suas palavras” (ORLANDI, 2015, p. 59).

Este jogo entre o não-dito, o dito de maneira indireta, aquilo que o sujeito diz e logo em seguida, em outro momento do texto, nega; acabam por demonstrar as ambiguidades do texto que, no discurso, podem ser justamente os elementos que formam os sentidos. A coerência do discurso é diferente da coerência do texto, portanto as contradições do texto revelam os conflitos entre os ditos e não-ditos e possivelmente revelem mais sobre o funcionamento do discurso do que as sequências em que a coerência seja absoluta. Tornar visíveis as contradições e ambiguidades revela padrões e regularidades e o funcionamento próprio do discurso em relação à formação discursiva e ao interdiscurso (PÊCHEUX, 2009). Como afirma Foucault (2013, p. 173-174),

[...] a contradição funciona, então, ao longo do discurso, como o princípio de sua historicidade [...] O discurso é o caminho de uma contradição a outra: se dá lugar às que vemos, é que obedece à que oculta. Analisar o discurso é fazer com que desapareçam

e reapareçam as contradições; é mostrar o jogo que nele elas desempenham; é manifestar como ele pode exprimi-las, dar-lhes corpo, ou emprestar-lhes uma fugidia aparência.

7.7 REPETIÇÃO, PARÁFRASES E METÁFORAS

A repetição de elementos do discurso se constitui num indício que pode ser seguido na análise do discurso. O que retorna nos elementos que se repetem no texto, é um não-dito, invariável e imperceptível, que conduz e produz sentido no discurso. Independentemente da vontade consciente do sujeito, a repetição que ocorre sobretudo por paráfrases e metáforas, indica a intensidade com que o não-dito está a atuar no discurso. A identificação de paráfrases e metáforas que produzem a redundância de certos elementos permite que se encontre uma forma de operar com a regra fundamental da AD, que conduz o trabalho do analista do discurso por todo o percurso: “Quando se diz x deixa-se de dizer y” (ORLANDI, 2003, p.77)

Segundo Orlandi (2003, p.5), paráfrase e metáfora são elementos fundamentais de análise do discurso. A memória que emerge nas repetições proporcionadas tanto pela paráfrase quanto pela metáfora no discurso, não está sujeita à aspectos cronológicos ou psicológicos. A articulação entre estes elementos, na operacionalização da análise do discurso se dá ligando pontos em que o interdiscurso regula o discurso pela repetição do mesmo, sob outras formas, com a incidência das paráfrases; e pontos em que o interdiscurso desregula o discurso, justamente pelas metáforas, que fazem irromper o novo significado sob as mesmas formas. Não há, na AD, mais do que indícios a serem percorridos e interpretados pelo analista, assim, não há procedimentos que possam ser completamente descritos ou prescritos. Há que se buscar os não-ditos nas formas com que eles se apresentam, disfarçadamente, como indícios de que há, em determinado ponto do discurso, um conflito entre o que se quer dizer e o que realmente se diz. De acordo com Pêcheux (2006, p. 44): “A prática de leitura possibilita multiplicar as relações entre o que é dito aqui (em tal lugar), e dito assim e não de outro jeito, com o que é dito em outro lugar e de outro modo, a fim de se colocar em posição de “entender” a presença de não-ditos no interior do que é dito”.

As repetições em forma de paráfrases são indícios de um não-ditos que orientam a cena discursiva e revelam o interdiscurso (“estrutura invariante ou invisível” (PÊCHEUX, 2006, p. 97), que independentemente da vontade do indivíduo, permitem a sua interpelação como sujeito pela ideologia. Pela presença do “discurso do Outro” – o inconsciente – no próprio discurso, a ideologia pode atuar no sujeito autorizando alguns sentidos e bloqueando outros. Desta forma,

são eliminadas as marcas da história no discurso do sujeito e naturalizando o interdiscurso. É justamente a paráfrase o principal caminho para que se possa achar os indícios que permitem ir a camadas mais profundas do texto, onde são sedimentados os sentidos e onde se pode identificar o interdiscurso. A regra que norteia o trabalho do analista do discurso se relaciona a estabelecer o contraponto aos efeitos do esquecimento nº 2, contrariando a ilusão do sujeito de que única e exclusivamente aquelas palavras que ele utiliza na sua fala reproduzem com justeza o seu pensamento.

[...] todo enunciado é intrinsecamente suscetível de tornar-se outro, diferente de si mesmo, deslocar para um outro. [...] todo enunciado, toda sequência de enunciados, é, pois, linguisticamente descritível como uma série (léxico-sintaticamente determinada) de pontos de deriva possíveis oferecendo lugar à interpretação. É nesse espaço que pretende trabalhar a análise do discurso. (PÊCHEUX, 2006, p. 53).

A articulação entre o mesmo e o novo se dá pela relação de tensão existente entre paráfrase e polissemia, que demonstra a incompletude da linguagem, dos discursos e dos sujeitos, que constantemente se reformulam. Por um lado, as paráfrases permitem a produção de novos discursos a partir do mesmo, do já dito; por outro lado, a polissemia causa uma ruptura com o já dito, e possibilita novos sentidos. A paráfrase, segundo Orlandi (2015), está numa relação constitutiva com a polissemia:

Quando pensamos discursivamente a linguagem, é difícil traçar limites estritos entre o mesmo e o diferente. Daí considerarmos que todo o funcionamento da linguagem se assenta na tensão entre processos parafrásticos e processos polissêmicos. Os processos parafrásticos pelos quais em todo dizer há sempre algo que se mantém, isto é o dizível, a memória. A paráfrase apresenta assim o retorno aos mesmos espaços de dizer. Produzem-se diferentes formulações do mesmo dizer sedimentado. A paráfrase está do lado da estabilização. Ao passo que, na polissemia, o que temos é deslocamento, ruptura de processos de significação. Ela joga com o equívoco. (ORLANDI, 2015, p. 36).

Ainda tendo em vista os efeitos do esquecimento 2 (de que todo o dizer poderia ser outro); o confronto entre as várias formas de paráfrase no texto, revelando a repetição, demonstra para que analisa o modo como os discursos foram produzidos, sobretudo porque ao justapor as paráfrases pode-se averiguar o que deixou de ser dito de uma para outra e por que o sujeito diz x e não y em uma dada situação discursiva (PÊCHEUX, 2006).

Para Pêcheux (2001), o efeito metafórico se caracteriza por uma substituição no contexto do discurso em que ocorre um deslizamento de sentido entre duas ou mais palavras. Disto decorre que o sentido de todas estas palavras é formado na lógica interna do discurso, isto é, as palavras se separam do que supostamente seria seu significado intrínseco e passam a significar

exclusivamente no discurso e para o funcionamento do discurso, sem qualquer compromisso de coerência externa. Uma palavra, quando analisada em um discurso pela AD, significa independentemente de qualquer significado que a ela esteja atrelado pelo dicionário. Na discursividade, as palavras tornam-se permeáveis, suscetíveis aos deslocamentos necessários para que o discurso cumpra sua função de produzir efeitos de sentidos entre interlocutores. É por esse funcionamento de transferência e sobreposição de sentido que se pode confrontar significantes e chegar ao modo como eles se constituem em função de sentidos. Segundo Pêcheux somente existe sentido nas relações de metáfora – apresentadas em como substituição, paráfrase, formação de sinônimos – que têm, em uma formação discursiva, um lugar mais ou menos provisório historicamente (PÊCHEUX, 2001, p. 97). O sentido de uma palavra é, deste modo, ideológico, e depende muito mais da formação discursiva em que se inscreve do que de relações semânticas que possa carregar como inerentes. Segundo Pêcheux (1999, p. 53), “[...] sob o mesmo da materialidade da palavra abre-se então o jogo da metáfora, como outra possibilidade de articulação discursiva [...]. Uma espécie de repetição vertical, em que a própria memória esburaca-se, perfura-se antes de desdobrar-se em paráfrase”.

A produção de sentido na realização da análise do discurso sempre implicará em um gesto de interpretação que fará confluir sujeito, história e língua. Interpretar em AD será, deste modo, tomar posições específicas – dentre muitas possíveis – que, segundo Pêcheux (1999) são efeitos de identificação que devem ser reconhecidos e assumidos, não negados. Ou seja, o designer também é um sujeito, atravessado pelo inconsciente e pela ideologia e afetado pelos dois esquecimentos que são constitutivos do sujeito. A escolha de uma posição e não outra tem ao menos uma porção de sua motivação fora do controle do designer, mais movida pela ideologia e pelo inconsciente do que pela vontade. Assim, em sua interpretação, o analisa do discurso também revelará a manifestação do seu inconsciente e da ideologia que o interpela (ORLANDI, 2015).

7.8 TRANSCRIÇÃO E ANÁLISE DO PRIMEIRO WORKSHOP E ALGUNS INSIGHTS PARA DESIGN

Considerando que o design proposto é, antes de ser o design de um artefato, a projeção e projeção (no sentido de lançar, levar mais longe) dos discursos que se materializam nos artefatos, é fundamental que se investigue, interprete e problematize os discursos sobre autismo trazidos pelos participantes do projeto. Há que se enfatizar que esta é uma análise de dados que se limitam às falas ocorridas no workshop realizado e às entrevistas realizadas individualmente

com autistas. Este é o primeiro limite que deve ser aqui pontuado. Não se pretende apreender a totalidade dos discursos sobre autismo e tampouco esgotar as possibilidades de análise. Esta, por sinal, é uma das características da análise do discurso de linhagem francesa aqui praticada: sempre há um outro olhar, que um outro analista poderá lançar sobre os mesmos discursos e extrair diferentes conclusões. Portanto, bem distante de qualquer ambição cientificista ou de atingir os dados positivos que as vertentes neopositivistas procuram, o que aqui se persegue – e se obtém – é uma análise dos discursos situados em um contexto definido e feita por um pesquisador dentro de suas condições de possibilidade que jamais serão neutras ou imparciais. Isto, entretanto, não muda o fato de que serão sempre honestas e autênticas no sentido de não mascarar as limitações que a subjetividade do pesquisador pode criar em uma pesquisa. Por outro lado, a análise do discurso está num permanente diálogo entre prática e teoria e assim garante o nível de embasamento e coerência epistemológica que é desejável que um trabalho científico-acadêmico tenha.

O corpus de análise foi formado, num primeiro momento, pela realização de um workshop de 3 horas de duração, com um grupo composto por designers e pessoas que tivessem alguma relação pessoal ou profissional próxima com o autismo, totalizando 14 pessoas: (6 designers estratégicos, 1 mãe e 1 pai de criança autista, 1 fonoaudióloga especializada em autismo, 2 psicólogas especializadas em autismo, uma terapeuta ocupacional, 2 professoras com grande experiência em alunos autistas). Não havia autistas neste primeiro grupo.

Antes do workshop ocorreu o “design” do próprio workshop. O objetivo era obter as falas vivas dos participantes, num ambiente de liberdade, informalidade e divertimento. Para isso foram planejados jogos que nortearam as atividades. Os jogos tinham por objetivo promover as falas, os diálogos a fim de perceber os discursos que emergiriam no grupo, como estes discursos sem formavam e como os sujeito se colocavam em relação a ele. Os participantes apenas foram informados de que era um workshop de design, baseado em jogos, para criar “alguma coisa boa para o autismo”. A proposta bastante vaga e ampla foi pensada na intenção de marcar o menos possível as posições do designer no trabalho com o grupo.

No primeiro jogo os participantes, em círculo, executavam uma tarefa dada com uma bolinha de tênis. Em um momento específico deveriam ir até a parede/lousa e **escrever livremente uma palavra que lhes remetesse ao autismo.**

As palavras escritas nesta primeira rodada do jogo foram:

Amor

Gratidão

Imaginação
 Reinício
 Bondade
 Coragem
 Surpresa
 Aprendizado
 Empatia
 Conhecimento
 Incerteza
 Carinho
 Conjunto
 Amizade
 Felicidade
 Esperança
 Estar disposto...
 Coração
 Coragem
 Inspiração

A análise, neste caso, começa não pelo discurso já formado, mas pelas unidades semânticas que provavelmente constituíram a fala/discurso dos participantes. Percebe-se já um esboço do imaginário construído neste coletivo de pessoas sobre o autismo. As palavras com um significado explícito positivo em relação ao autismo são preponderantes.

Grupo de palavra dos sentimentos positivos:

Amor, Gratidão, Bondade, Empatia, Carinho, Amizade, Felicidade, esperança, Coração, Coragem, Inspiração.

Grupo de palavra das atitudes:

Imaginação, Reinício, Coragem, Aprendizado, Empatia, Conhecimento, Estar Disposto

Grupo de palavra dos sentimentos negativos:

Incerteza

As palavras livremente trazidas pelos participantes insinuam a formação de um discurso marcadamente positivo. Há, neste primeiro jogo de palavras, a intenção de marcar a situação

do autismo como algo que desperta “coisas boas”, sentimentos bons. Entretanto, o surgimento da expressão “estar disposto” quebra esta tendência. Em primeiro lugar por transgredir a regra do jogo que era explícita: escrever uma palavra. Esta é a única quebra da regra que ocorre durante o jogo. É trazida por uma das psicólogas especialistas em autismo do grupo. Esta expressão relativiza todas as palavras afirmativas e positivas que haviam vindo antes, ou seja, é preciso “*Estar Disposto*” ao *Amor, Gratidão, Bondade, Empatia, Carinho, Amizade, Felicidade, esperança, Coração, Coragem, Inspiração, Imaginação, Reinício, Coragem, Aprendizado, Empatia, Conhecimento*. Ou seja, há um esforço a ser feito, uma condição para que estes sentimentos aconteçam. Os sentimentos bons acontecerão se a pessoa (seja mãe, pai ou profissional) estiver disposta, há uma responsabilização do indivíduo por aquilo que ele sente pelo autista. Sentirá as coisas boas, se estiver disposto, não sentirá, se não estiver disposto.

A expressão “*Estar Disposto*” foi dada por uma psicóloga. A psicóloga transgrediu a regra do jogo (que definia apenas uma palavra), ao escrever duas palavras. Demonstra que não está, neste específico momento, sujeita à regra como as outras pessoas e o lugar do sujeito que ocupa na fala. É a única pessoa, nesta atividade, que imputa uma condição ao grupo, ela define que é preciso “*Estar Disposto*”, define uma nova ordem aos grupos de palavras que estavam sendo ditas.

No seguimento do jogo as regras continuam as mesmas, entretanto pede-se que escrevam única e exclusivamente verbos

Acreditar

Continuar

Respeitar

Correr

Desafiar

Religar

Rever

Respeitar

(...ai gente tá me fugindo as palavras...)

Comando: escrever única e exclusivamente adjetivos

Alegre

Orgânico

Bondoso

Carinhoso

Amigo

Comando: única e exclusivamente substantivo

Casa

Cabelo

Caminho

Mesa

Cadeira

Sofá

Manada

Estrada

Berço

Comida

Carro

Mirante

Mamadeira

Comando: “temos ali na parede as palavras que foram ditas. Ali as que vieram livremente, aqui substantivos, aqui verbos, aqui adjetivos. Que associação vocês fazem destas palavras com uma pessoa autista?”

Psicóloga: “*Aprendizado respeitar família... São coisas muito importantes...*”

Há, nesta fala da psicóloga a repetição do que já havia acontecido na primeira parte do exercício: transgride a regra ao acrescentar um comentário que não foi composto pelas palavras escritas na parede ao dizer (“*São coisas muito importantes...*”). A expressão demonstra o lugar que este sujeito deseja ocupar no discurso, um lugar de saber, de quem aconselha, diz o que é ou não importante. Portanto é alguém que se sente legitimado a definir o que é importante e a dizer isso aos seus interlocutores. Esta expressão demonstra que o lugar estabelecido pela psicóloga é o de quem aconselha, ajuda, leva o saber para aquele que ainda não sabe.

Mãe: “*Felicidade. A notícia de ter um filho autista pode trazer uma grande infelicidade no momento. Eu sou uma mãe de um autista. Tu ter um filho normal não é sinônimo de ter felicidade para o resto da tua vida. Ter um filho autista não é sinônimo de infelicidade para o*

*resto da vida. Isto é um aprendizado para a vida. No momento que eu tive a **notícia** foi uma grande martelada na minha cabeça. E hoje eu tenho certeza de que ele é o maior motivo de felicidade na minha vida. Entendeu? Então assim, tu sabes que assim, o amor e o coração e tudo aquilo que tu sabes que teu filho tem para te dar é a maior coisa da tua vida. No momento em que tu recebes a notícia é um balde de água fria que tu recebe. Mas o que tu consegue enxergar depois, e ver naquele serzinho que tu amou toda a vida, que tu recebeu ele com todo afeto, com todo carinho, nada mudou naquele naquela notícia, muito pelo contrário, teu amor, teu respeito, tua coragem e trazer ele pra ti e de ensinar ele a viver pra ele...”*

A fala da mãe inicia colocando a oposição filho autista/ filho normal, felicidade/infelicidade. As expressões de infelicidade parecem ser as primeiras sentidas:

*“A **notícia** de ter um filho autista pode trazer uma grande infelicidade no momento”*

*“No momento que eu tive **a notícia** foi uma grande martelada na minha cabeça”*

*“No momento em que tu recebes **a notícia** é um balde de água fria que tu recebe”*

Cada uma dessas expressões é imediatamente justaposta a uma sensação de felicidade, o jogo discursivo que se forma na fala da mãe ocorre de maneira circular, primeiro expressa os “sentimentos ruins” para logo na sequência transformá-los em “sentimentos bons”. Assim a fala “**A notícia** de ter um filho autista pode trazer uma grande infelicidade no momento” é imediatamente seguida por “*Tu ter um filho normal não é sinônimo de ter felicidade para o resto da tua vida. Ter um filho autista não é sinônimo de infelicidade para o resto da vida. Isto é um aprendizado para a vida.*” A fala “*No momento que eu tive **a notícia** foi uma grande martelada na minha cabeça*” é imediatamente seguida por “*E hoje eu tenho certeza de que ele é o maior motivo de felicidade na minha vida. Entendeu? Então assim, tu sabes que assim, o amor e o coração e tudo aquilo que tu sabes que teu filho tem para te dar é a maior coisa da tua vida.*”

A fala “*No momento em que tu recebes **a notícia** é um balde de água fria que tu recebe*” é imediatamente seguida por “*Mas o que tu consegue enxergar depois, e ver naquele serzinho que tu amou toda a vida, que tu recebeu ele com todo afeto, com todo carinho, nada mudou naquele naquela notícia, muito pelo contrário, teu amor, teu respeito, tua coragem e trazer ele pra ti e de ensinar ele a viver pra ele...*”

Este movimento discursivo de oposições entre o sentimento ruim de ter um filho autista e o sentimento bom de ter um filho tem um padrão de repetição e coloca como ponto central desta fala o esforço que a mãe faz, talvez num primeiro momento do diagnóstico do filho, para não ser invadida por sentimentos de frustração. Este é um movimento circular, que em uma fala curta se repete três vezes. Apesar do incomodo revelado pelos vocábulos escolhidos pela mãe (*infelicidade, martelada na cabeça, balde de água fria*) eles não são apagados do discurso, eles

voltam e se repetem, mesmo que sejam imediatamente corrigidos pela fala seguinte com vocábulos como *aprendizado, felicidade, afeto, carinho, amo*). Há um esforço constante de, em se dizendo o lado negativo, justapô-lo ao positivo.

Esta fala da mãe é complementar ao que disse a psicóloga no início “estar disposto...”; a mãe afirma que “apesar” do choque inicial, está disposta a “teu amor, teu respeito, tua coragem e trazer ele pra ti e de ensinar ele a viver pra ele...”

O discurso da mãe traz uma grande preocupação com aprender, apreender um saber, o que denota um medo de não aprender. Este sentimento se revela em repetições como “Isto é um aprendizado para a vida”; “Entendeu?”; “tu sabes que assim...”; “tu consegue enxergar depois...”; “de ensinar ele a viver...”.

Ao design este movimento interessa na medida em que o projeto pode direcionar-se, em alguma medida, para auxiliar a família a lidar com o peso negativo que o diagnóstico de autismo de um filho pode trazer. Por outro lado, é possível pensar em como esse “saber” pode chegar aos pais através do design.

Psicóloga: *“É coragem, é acreditar, é respeitar, é correr atrás, é a família como conjunto, é amor acima de tudo”*

A psicóloga intervém reforçando a posição que ocupa no discurso que expressa, a de detentora de um saber legitimado, superior aos outros, que pode aconselhar, dizer o que deve ser feito. A expressão “*é correr atrás*” reforça a expressão já dita, “*estar disposto*”. Existe na fala da psicóloga um reforço de que a atitude consciente da família, em especial dos pais, deve ser moldada à situação e que a evolução mais positiva ou mais negativa da criança autista dependerá em grande parte do quanto os pais forem capazes de “*correr atrás*” e “*estar dispostos*”. Há uma regularidade nestas expressões que refletem a responsabilização dos pais pela evolução dos filhos. Entretanto não fica claro de quem se deve correr atrás ou a quem se deve estar disposto. As expressões são colocadas como valores absolutos que carregam um significado em si próprias.

Professora 1: *“Eu trabalhei com um menino autista, ele era um autista severo... Por que eu pensei em carinho? Eu comecei a entender porque ele me batia... Eu me sentia muito mãe dele... Tu tem que ter um carinho, tu tem que ter o olhar...”*

A fala da professora enfatiza o caráter emocional com que o trabalho é feito. A fala enfatiza as expressões “*carinho*”, “*sentir-se mãe*”, “*um carinho*”, “*um olhar*” como elementos essenciais para o exercício profissional de ser professora de uma criança autista. A conduta

profissional é completamente condicionada aos “*sentimentos bons*” que uma professora é capaz de ter pelo aluno autista. Há um apagamento, na fala desta professora, dos predicados técnicos, teóricos e profissionais que fazem parte da formação de uma professora com foco em educação especial como ela. A formação, as teorias, as técnicas, o saber científico, neste caso, são apagados da fala, e por consequência, parecem ser apagado do próprio exercício da profissão. O discurso carregado de carga emocional não apenas suplanta, mas suprime, qualquer discurso relacionado à formação técnica, teórica e científica.

Neste caso, ao design, cabe a discussão a respeito da conduta profissional, do conhecimento teórico e científico no exercício da profissão de professora de uma criança autista. Onde está esse conhecimento e como está sendo exercido no contexto das escolas? Em que o design pode ser um auxílio na valorização e divulgação do conhecimento especializado neste contexto?

Professora 2: *“Uma das coisas que eu tenho muito medo quando dão o diagnóstico de autismo... é porque as vezes as pessoas por falta de informação pensam, ah é autista... então deixam de investir porque não vai ter... ah não vai... então deixam... isso aí muitas vezes a família... eles deixam... Eu trabalhei numa clínica para criança com transtorno, tinha bastante autista, síndrome de down... Tinha uns pequenininho autista que as vezes..., alguma coisa..., quando ele começava a gritar, gritar... Diziam: ele se desorganizou... Eu comecei a prestar atenção nas crianças, e comecei a perceber assim, não, cada vez que acontecia isso, eles estavam querendo dizer alguma coisa... Sempre que a gente ia fazer um passeio na rua com eles, para pegarem sol assim, eu sempre ia com um pequenininho que tinha... eu deixava ele subir no muro, correr, pular... Num outro dia, a gente não podia escolher quem queria, aí uma outra pegou ele... Eu tava atrás, e ele começou a olhar para trás... Daqui a pouco ele começou a se atirar no chão e começou a gritar, ela me disse: me ajuda aqui que ele tá se desorganizando... Eu sabia o que que era... Falei: troca comigo... Ele deu a mão pra mim. E veio ligeirinho e já subiu no muro e saiu brincando... porque ele tava querendo dizer alguma coisa... eu tive oportunidade de parar e entender a criança, o que ele estava querendo te dizer...eles tentam da forma deles... Se eles têm uma dificuldade... quem não tem a dificuldade somos nós, somos nós que temos que entender...”*

A professora 2 inicia a fala dizendo que muitas famílias quando sabem do diagnóstico de autismo de um filho não se motivam a “*investir*” nele. Logo a seguir ela conta uma história para exemplificar o que acabara de dizer sobre as famílias. Entretanto, na história que conta não há nenhuma família envolvida, mas uma escola e professoras. É uma professora, segundo o que ele narra, que não “*investiu*” na criança ao não tentar entender o que estava sendo a causa

daquela crise que a criança estava tendo. No fato que narra, esta professora estava a criticar a postura de sua colega e não a de um familiar. A falha da professora era uma falha profissional, não uma falha afetiva (como seria a de um familiar). Nesta fala ocorre um deslocamento e o objeto que era a família passa a ser a professora. A fala parte da observação de que as famílias “deixam de investir” no filho ao saberem que este é autista, entretanto desloca-se para o exemplo de uma professora que “deixa de investir” no aluno em contraponto com ela própria que “investe”. Repete-se a situação evidenciada na fala da professora 1, há o apagamento de qualquer menção ao preparo profissional necessário para lidar com a situação. A boa conduta da professora 2 deve-se ao fato de ela “começar a prestar atenção nas crianças, e começar a perceber”, disposição no sentido de “*de investir*” de “*não deixar*”.

Põe-se aí mais uma vez a questão a ser problematizada: a formação de professores que lidam com crianças autistas. Esta é uma informação importante para o designer que pode ter como uma das possibilidades de projeto artefatos endereçados às necessidades de professores que trabalhem com crianças autistas. Há algo nas falas que eu chamaria de “discurso do amor”, um discurso que deposita no sentimento de amor pelo autista a responsabilidade por sua evolução e pelo maior ou menor grau sucesso das intervenções realizadas. Seria o autismo falta de amor? Seria o amor a cura do autismo?

Fonoaudióloga: “*Sempre que a gente estiver atento, e com afeto, a gente vai entender aquele sujeitinho que está ali...*”

A fala da fonoaudióloga repete o padrão do “discurso do amor”. Há uma predominância de expressões não técnicas, embasadas no afeto e na intuição: “*estar atento*”, de “*entender aquele sujeitinho*”. A expressão “*sujeitinho*” traz o subentendido de que somente fala sobre a criança autista. Há o apagamento da figura do autista adulto e a redução de um sujeito a um sujeitinho, de uma subjetividade a uma subjetividade menos menor. O diminutivo de sujeito, usado pela fonoaudióloga, desvenda a pouca expectativa de que uma pessoa autista tenha uma subjetividade complexa. Estabelece-se uma hierarquia entre o sujeito do discurso e o sujeitinho. Esta noção de uma subjetividade menos complexa já havia emergido na fala anterior, da professora 2, ao resumir a crise do aluno como uma “*desorganização*” e exemplificar que a criança somente havia se desorganizado porque queria subir no muro. A ação das professoras estava resumida a entender o que aquela criança desejava imediatamente e atender àquele desejo.

Para o design surge a possibilidade de projetar formas de comunicação entre autistas e não autistas mais sofisticadas do que “*estar atento*”, “*começar a prestar atenção*”, “*começar a*

perceber” e de entrar no domínio do conhecimento profissional tirando um pouco do peso dado pelo “*discurso do amor*” aos sentimentos que devem ser sentidos em relação aos autistas.

Designer 1: “*A intensidade está me passando muito pelas falas de vcs...*”

O comentário do designer salienta uma certa surpresa com o conteúdo emocional expresso pelos professores. A intensidade de emoções que eles denotam ao falar sobre crianças autistas e sobre seu trabalho com elas. De alguma maneira houve uma quebra da expectativa que o designer tinha sobre o trabalho dos profissionais. O vocábulo escolhido para nomear o que os profissionais transmitiam foi “*intensidade*”, pontuando que o conteúdo emocional era bastante importante nas falas dos profissionais.

Pai: “*Tenho filhos do primeiro casamento e com o Fernando eu tive que reaprender a ser pai.*”

O pai coloca-se no papel de aprendiz, ele aprende, ouve, absorve o conhecimento que lhe é dado por especialistas. A fala salienta o fato de que ele precisou de informação nova, conhecimento novo sobre ser pai de um autista.

Esta fala traz uma indicação de oportunidade para o projeto de design se direcione no sentido de facilitar o acesso dos pais ao conhecimento que pode lhe proporcionar o “reaprendizado” de como ser pai.

Psicopedagoga 1: “*Acho importante dizer que o autismo, para muitas pessoas ainda vem aquela ideia do filme, primeiro filme, pessoas que não falam, fazem movimentos... Trabalho com crianças que não têm dificuldades muito intensas, e outras trabalham com crianças com dificuldades muito intensas... alguns vão para escola outros jamais estarão na escola.*”

A fala da psicopedagoga explicita a desinformação existente sobre o autismo “*para muitas pessoas ainda vem aquela ideia do filme, primeiro filme, pessoas que não falam, fazem movimentos.*” Entretanto ela não dá mais informações, não recorre ao seu próprio conhecimento para explicar o que é o autismo. A fala recorre imediatamente à sua própria experiência e suprime o conhecimento teórico, especializado que ela tem sobre o tema. Mesmo assim, o início da fala “*Acho importante dizer..*” a coloca no lugar de quem tem a exclusividade do discurso do saber, de quem está autorizado a dizer o que é importante.

Professora 2: “*As vezes as famílias estão agindo daquela maneira e tu pergunta se ele já experimentou de outra maneira...*”

A professora volta a abordar o modo como as famílias tratam as crianças autistas, mas não exemplifica o que seria este tratamento, o que seria “*estão agindo daquela maneira*”, que deixa o subentendido de algo que não está tendo o efeito desejado.

O seguimento da frase “*tu pergunta se ele já experimentou de outra maneira...*” coloca a família no papel de responsável não apenas por tratar o autista da maneira “certa”, mas também de descobrir qual é essa maneira.

Ao projeto de design surge aí uma informação relevante, como as técnicas, a teoria, o conhecimento está sendo transmitido aos pais? Não seria o papel do especialista orientar os pais para além da intuição e dos sentimentos? Poderia o projeto de design criar artefatos para facilitar este diálogo?

Neste momento encerramos a primeira rodada de jogos. Até então revelam-se três eixos em que o discurso sobre o autismo se ordena:

- a) DISCURSO DO SABER PSI, dos atendimentos especializados (terapeutas e fonoaudiólogo);
- b) DISCURSO DO SABER COMO AMAR que é o discurso da educação (professores);
e o
- c) DISCURSO DO MEDO DE NÃO SABER, o discurso da família (uma mãe e um pai).

Apagamento do autista como sujeito

Não houve, neste primeiro momento do workshop, nenhuma menção aos autistas como sujeitos de alguma ação. As psicólogas não mencionaram nenhum acontecimento, seja clínico ou não, em que um autista estivesse presente, não relataram nenhuma fala, ação ou reação de um autista. A mãe e o pai falaram de como é ser mãe e pai de um autista, mas não falaram sobre nenhuma característica de seu filho autista, não expuseram nenhuma situação em que o filho estivesse presente. Houve uma única exceção, a professora 1 que narrou o exemplo do menino que queria subir no muro.

Houve um apagamento do sujeito autista, seja como indivíduo ou como grupo de indivíduos. O autista surgiu de maneira genérica em poucos pontos de fala. Em geral falou-se de como se tratar um autista (na família, na escola ou nos consultórios de psicólogas) sem que se falasse dos autistas propriamente ditos. Esta situação evidencia um protagonismo que oscila entre especialistas, pais ou professores, mas que, neste primeiro momento, não foi jamais dos

autistas. Este é um discurso que fala de autismo muito mais do que fala dos autistas, que coloca a deficiência a frente do sujeito. Além disso, é um discurso que dispensa a fala dos próprios autistas, mesmo como sujeitos presentes somente na terceira pessoa, como aquele de quem se fala.

Ao projeto de design este primeiro momento discursivo, neste ponto específico do apagamento do sujeito autista, traz a necessidade de investigar mais este sujeito específico que, afinal, é o Sujeito para quem este projeto se direciona e o Sujeito para quem este projeto deseja ser relevante. O apagamento deste sujeito do discurso pode levar o projeto de design a se direcionar mais para os especialistas, pais ou educadores do que aos próprios autistas.

A segunda rodada de jogos

Depois da primeira rodada de jogos é feito um sorteio para escolher o mais aleatoriamente possível a próxima atividade. No sorteio é selecionado um jogo de criação *nonsense*. Este jogo trabalha com propostas de criação de artefatos sem compromisso em ser realistas, objetivos ou realmente úteis. Esta tarefa busca estar num terreno lúdico e pouco definido porque a intenção não é projetar o artefato, mas ainda suscitar falas, discussões e as negociações discursivas que surgirão entre os diferentes profissionais e os designers em torno de uma atividade criativa.

Foi pedido que cada grupo criasse, por meio do design, um artefato direcionado de alguma forma a questão do autismo. Entretanto, foram dados, a cada grupo, 3 cartões. No primeiro cartão estava escrito o material de que o objeto deveria ser feito. No segundo cartão estava escrito que objeto deveria ser criado, e no terceiro cartão estava escrita a função que este objeto deveria executar. Os cartões foram propositalmente embaralhados de maneira que as combinações entre o objeto, o material de que era feito e a função que executava fosse sem coerência alguma.

Os cartões dados ao primeiro grupo definiam que o artefato a ser criado deveria ser uma tigela, feita de tecido ou plástico e que servisse para sentar (como um banco ou cadeira). O segundo grupo, segundo os cartões dados, deveria criar uma cadeira, feita de madeira ou palha, que servisse para limpar a boca e as mãos (como um guardanapo). Já o terceiro grupo deveria criar, de acordo com os cartões, um ventilador, feito de metal, que servisse para pentear os cabelos (como um pente ou escova). O desafio de criar um artefato com uma combinação de características aparentemente absurdas provoca a discussão a respeito do tema e de que intervenções de design podem ajudar na questão.

Grupo 1

Os cartões dados ao primeiro grupo definiam que o artefato a ser criado deveria ser uma tigela, feita de tecido ou plástico e que servisse para sentar (como um banco ou cadeira).

Designer 1: *“A discussão que a gente teve antes de chegar no que a gente prototipou foi em torno do que é organizar, o que é desorganizar. É muito dubio isso. A gente parte do princípio normativo de nós sabemos o que é ser organizado, o que é fazer sentido, o que é não fazer sentido. E a gente por esta capacidade se torna mais apto a dizer para as pessoas que têm transtorno, que têm o autismo... Já começa por aí, a gente já chama de transtorno, a gente parte de uma mente nossa, que como pessoas normais..., que é um transtorno... A gente passou a discutir muito isso como percurso... o que nos leva a entender isso como norma? Por que nós somos normais e eles são os que têm transtorno? A gente tenta organizar as coisas, porque a gente sabe que a gente precisa que as coisas tenham uma certa lógica e um certo encaminhamento... A psicologia cognitiva diz isso... Que a gente simplifica as coisas para lidar com a complexidade. Até onde é isso? O que é o certo e o que é o errado? A gente deu um pirada com essa história, entendam o que a gente tá falando... a gente queria entender exatamente o que a gente poderia contribuir pra esses seres, né ... independente de serem lidos como especiais ou não... porque não faz sentido também esse tipo de divisão ou diferença, até a gente discutiu muito... Tem que ser mais embaçado mesmo.... A gente tende a separar porque a gente tende a explicar segundo a ciência... A gente tende a separar as coisas para elas fazerem sentido, tentar explicar... Só que as coisas não são assim, as coisas estão misturadas, elas estão interconectadas... Então assim, quando a gente pensa em algo que ajude a projetar pegando essas palavras que são bem difíceis... (tigela, sentar, tecido ou plástico) Aí a gente pensou por que não sentar na tigela?”*

O discurso do designer somente surge no contexto do jogo de criação, específico do design. É no âmbito do projeto que o designer se sente legitimado para falar, para colocar o seu discurso.

Professora 2: *Todo mundo pensou em sentar na tigela, ninguém pensou na tigela como...*

Designer 1: *“Por que não sentar na tigela? Aí a gente começou a pensar muito mais*

nos usos práticos de como sentar na tigela... a tigela gigante, que dê pra sentar em cima... como vocês podem ver, isso se caracterizaria como tigela, até como conjuntinho de tigela, até como conjuntinho... A gente pensou, mas sentar como na tigela? Ora, pode sentar de qualquer jeito na tigela... Pode sentar de um jeito mais tradicional... E aí começaram a vir as coisas que, justamente, a gente normatizou, voltando a organização.... A gente pensou em sentar assim... A gente não enxerga desse jeito, mas ela pode querer sentar assim, ou ficar de pé em cima, ela tem múltiplo uso, tu senta do jeito que quiser... E se falou muito neste se prender no detalhe e nas coisas mais táteis. A gente pensou na tigela com furinhos... Para ficar mexendo nos furinhos... A borda em si, ela também tem movimentos..., mas, é isso... É e não é... Pode ser para sentar, pode ser para deitar, pode ser pra subir em cima, se esconder embaixo... Multiuso... Para se esconder embaixo e assustar a professora, porque ele sumiu...”

*(o que foi criado foi uma cadeira, com várias possibilidades de uso, como sentar, deitar, ficar embaixo dela e com vários stimtoys acoplados nela)

Grupo 2

O segundo grupo, segundo os cartões dados, deveria criar uma cadeira, feita de madeira ou palha, que servisse para limpar a boca e as mãos (como um guardanapo).

Professora 1: *“As nossas palavras eram cadeira, madeira e palha, limpar boca e mãos. Então a gente pegou essa ideia do desorganiza-quer, né... E pensamos mais no limpar a boca e mãos como uma metáfora... Pensado que cadeira a gente já espera que um material que convém com o objeto... E teria alguma sequência aqui para continuar o padrão, chega aqui e quebra o padrão... Então começa aqui a metáfora...”*

O vocábulo “desorganiza” surge novamente para designar algum tipo de crise ou comportamento do autista que seja de alguma forma considerado perturbador. A ideia do *desorganiza-quer* reforça a noção já anteriormente colocada de que a crise/comportamento perturbador seja o reflexo de um desejo não atendido.

Designer 2: *“A metáfora foi para cuidado assim, como se alguém tivesse ali para te dar um cuidado, para aquele momento que tu está desorganizado, tá se sentido... tá precisando de alguma atenção... então esse limpar boca seria mais uma metáfora para um cuidado, que efetivamente tem, tem hora que tu tem que ir lá e limpar a boca mesmo né... porque como a gente conversou, tem alguns que não conseguem saber que estão sujinhos, enfim... aí a gente*

entrou numa conversa sobre a família né... tem todo um processo assim, a gente começou a pensar... para que serviria uma cadeira para organizar né?”

A oposição *desorganizado/organizado* continua sendo colocada como um movimento importante na relação com o autista. Mais uma vez a ideia de que o autista se *desorganiza* porque quer alguma coisa “*está desorganizado, tá se sentido... tá precisando de alguma atenção...*”

A palavra autista continua sendo apagada das falas, neste caso substituída por “*tu*” e “*alguns*”.

Psicóloga 1: “*Aqui nessa trama (do material da cadeira...) entra toda a questão dos relacionamentos dentro de toda a questão de desorganizar... Até brinquei com as gurias, ah, mas se ele se desorganizar?? Até porque se organizar na trama (da palha de que a cadeira é feita) é uma coisa mais bonita... quanto tá com raiva... a gente diz, não, ele se desorganizou...pra família né, normalmente...*”

O organizar é relacionado a ideia de beleza: “*Até porque se organizar na trama (da palha de que a cadeira é feita) é uma coisa mais bonita..*”

Já a palavra desorganizar é relacionada a um sentimento negativo: “*... quanto tá com raiva... a gente diz, não, ele se desorganizou*”

A palavra autista é suprimida e substituída por “*ele*”.

Designer 1: “*A trama também representa , nessa história da cadeira, do... entender a cadeira também como a família, a estrutura, né... quem cuida... e a trama assim, é mais fácil fazer a trama com três pontos, do que com quatro, ou então, que fica realmente mais e mais revoltado, no sentido de que relações... Como é que tu entende essas relações? Como é que tu participa disso todo o dia? Porque o que se espera é uma relação comum e aí quando a gente fala em desorganizar... vem cá, mas desorganiza para quem? Essa desorganização é para quem? É para aquela criança ou é pra sociedade dentro da escola, dentro dos padrões que tem que ter...? Essa compreensão de onde é que tá essa desorganização... em que nível tá essa desorganização...*”

A designer problematiza a noção de desorganizar trazida pelos profissionais. Pela primeira vez no workshop o lugar do sujeito do saber ocupado pelas psicólogas é questionado.

Com a expressão “*aquela criança*” pela primeira vez fica explícito que se está falando de crianças autistas e até então não se fez menção a adultos autistas. O sujeito autista adulto é

apagado das falas a ponto de dar a impressão de que somente existem crianças autistas ou de que, simbolicamente, um autista é uma eterna criança.

A palavra autista é suprimida e substituída por “*aquela criança*”

Designer: *“Voltando pro desafio do objeto... cadeira... Como é que a gente pensou a cadeira? A gente tá pensando numa cadeira que permite o isolamento para aquela criança né... que precisa de um isolamento maior? Ou não? A gente tá pensando para aquela que precisa de uma atenção exclusiva para ela... Ela precisa estar em foco, né? Tem a cadeira de isolamento, tem a cadeira do coração, que é a criança que está no foco... só que daí na conversa a gente foi vendo, bom, é impossível dar conta da necessidade de todo espectro com um artefato... cadeira que seja, tigela que seja..., mas o que é comum? O que é comum a todos eles? É o fio da família... da necessidade do cuidado da família, da necessidade da atenção da família, da família poder olhar apara aquilo, poder absorver aquilo. E aí tem a cadeira da família, com todos virados para dentro, com todos prestando atenção... Então, acredito que uma maneira de poder falar sobre o espectro dentro de um artefato cadeira a gente trabalharia com uma cadeira para a família, que a família consiga se enxergar...”*

As palavras autismo e autista são suprimidas e substituídas por “*aquela criança*”, “*aquela*”, “*todos eles*”, “*aquilo*” e “*o espectro*”.

Psicóloga: *“Até na questão da material palha, toma a forma do corpo, e a textura... No caso da cadeira os materiais, a palha... A gente pode tornar a situação flexível, a gente pode moldar essas funções dependendo da situação...”*

Professora: *“A questão dos materiais, como é importante que se possa nessa questão poder tramar nos ambientes, tramar o foco em que muitas vezes as crianças centram... centram numa forma, centram num objeto... como é importante que as pessoas, a família e o ambiente possam tramar esses interesses de maneira que o ambiente possa ser tocado de uma maneira mais relevante... Traduzindo num exemplo, se há interesse numa cadeira quadrada... se há interesse no quadrado. Quadrado, quadrado, quadrado... Ou triângulo, triângulo, as formas... como é importante que se possa fazer esta trama com o meio ambiente... Se o quadrado tá na cadeira, então vamos sentar na cadeira quadrada... Que isso possa se desfocar da ideia só da forma e ir pro ambiente todo... Aplicar a forma no dia a dia... Porque desorganiza... é quando a criança não tá bem, é uma forma dela comunicar que não tá bem é ela ir para aquela cadeira... de repente ela vai escolher outra cadeira... ela vai escolher... normalmente eles já têm*

esses locais, uma cadeira, um tapete, um lugar da casa...”

Desorganizar é ligado ao fato do autista não estar bem. Entretanto não se explicita o que é exatamente este estado de desorganização que o autistas apresente e como se dá a organização desta pessoa.

A palavra autista é suprimida e substituída por “*as crianças*”

Psicóloga 2: *“ela (a designer) perguntou porque combater, por exemplo, e esta frase está na abertura do nosso livro, que nós escrevemos... “a menina dizia assim: “me deixa, eu sou diferente, eu só quero ficar sozinha, eu não quero ir pro colégio, eu não quero ficar com ninguém...” Como é que tu vai permitir? ...ah tá, tu quer ficar sozinho então fica sozinho? Não! Tu tem que tentar... que possa conviver na civilização, acredito que este seja um bom objetivo... Fazer com que ele conheça os valores de poder... ter amigos, jogar futebol, comer com as pessoas... e hoje ele é um menino que faz isso, ele tinha 6 anos, hoje tem 16...”*

A psicóloga marca o lugar de saber (e superioridade) que ocupa no diálogo ao mencionar “*nosso livro, que nós escrevemos...*” Assim, atesta que suas falas estão inseridas num discurso legitimado por procedimentos de controle, que suas palavras estão inseridas na ordem de um discurso.

Este lugar de autoridade (e autoritarismo) ocupado pela psicóloga em relação ao autista é reforçado em algumas expressões: “Como é que tu vai permitir?”; “...ah tá, tu quer ficar sozinho então fica

A palavra autista é suprimida e substituída por “*a menina*”; “*ele*”; “*um menino*”.

Professora: *“Mas aí vem a questão da metáfora do padrão né? A gente busca uma aproximação com o que a gente já conhece... Eu acho que nesse sentido... Por que eu não posso ficar sozinho? Por que eu não posso ser sozinho? Por que isso é estranho? Ontem, eu tive um aluno... eu vi ele sozinho e fiquei pensando, por que ele tá sozinho?”*

Falei com ele: *aconteceu alguma coisa contigo?*

Ele: *não, profe...*

Eu: *então vamos dar uma volta...*

E ele: *ai, profe...*

A gente deu uma volta, a gente conversou um pouco... Depois eu fiquei pensando, por que eu não deixei ele ficar sozinho?”

Psicóloga 1: *“Tá mais o que é ficar sozinho para uma pessoa com autismo? Normalmente é se estereotipar, é entrar no mundo dele... Então se é uma criança que já consegue falar pra nós: eu preciso ficar no meu tapete... Ah bom, então ele já vive bem aqui com a gente e tá precisando dar um tempo como nós todos precisamos. Agora, se eu não propor nada e deixar ele sempre sozinho, ele vai ficar cada vez mais autista, porque a gente organiza e justamente faz com que ele conviva mais, para ele ter os padrões... os padrões sociais...”*

A posição do psicólogo é a de alguém capaz de impedir que um autista piore. *“ele vai ficar cada vez mais autista”*

Em algumas falas a psicóloga explicita uma relação entre tratar um autista e organizar um autista com adequá-lo a padrões sociais (de normalidade) *“a gente organiza (...)para ele ter os padrões sociais”*

A adequação do autista se dá, segundo esta fala, pela sua capacidade de mimetizar o padrão de comportamento e interação social das pessoas não autistas: *“...já vive bem aqui com a gente”*.

Ainda segundo esta fala, o autista que não se parece com os não autistas *“vai ficar cada vez mais autista”* ou *“se estereotipar”*.

As palavras autismo e autista são ditas pela primeira vez nesta segunda rodada de jogos

Psicóloga 2: *“Até porque não somos seres sozinhos, nós precisamos, o ser humano é sociável, a gente precisa disso... Inevitavelmente em algum momento tu vai ter que conviver com alguém, tu vai ter que te relacionar com alguém, tu vai precisar de alguém... Acho que tu poder escolher ficar sozinho em alguns momentos... Agora, tu querer só ficar sozinho, isso não é saudável, isso não é legal...”*

A psicóloga 2 reforça a importância do autista se adequar aos padrões dos não autistas.

O uso da palavra *“querer”* para designar a necessidade do autista de ficar sozinho, sua dificuldade de socialização, reduz a condição do autismo a uma vontade. Remete à ideia de que o autista não tem interação social porque não quer.

A palavra autista é suprimida e substituída por *“tu”*.

Professora: *“A gente tava falando aqui, a dificuldade de estar, de conviver, trabalhar com autista, é que eles muitas vezes não têm... não se expressa essa vontade dele... Eu trabalho com meninos que têm síndrome de down, e eles dizem eu quero dirigir, querem ir pra faculdade, quero ter uma namorada que não seja down... Eles dizem isso, eles expressam uma vontade... E aí as vezes com o adolescente autista, tu está tentando fazer todas as coisas porque eles não*

conseguem te dizer o que querem naquele momento, e aí que vem a maior dificuldade pra gente poder ajudar, trabalhar...”

Ao escolher o vocábulo “dizer” para expressar a dificuldade de comunicação do autistas (“eles não conseguem te dizer o que querem”), evidencia que a comunicação é tentada através da fala. Dizer é falar. Não é escrever, nem desenhar, nem usar qualquer outro meio de comunicação que não a fala. O que a professora espera é que o autista consiga “dizer”, ou seja, que consiga falar. A fala (e não a comunicação) é colocada como um fator essencial para que o autista possa ser ajudado.

Menciona a palavra autista.

Grupo 3

O terceiro grupo deveria criar, de acordo com os cartões, um ventilador, feito de metal, que servisse para pentear os cabelos (como um pente ou escova).

Designer: *“Falando um pouquinho do processo... A gente conversa... muito organicamente, que foi muito interessante para sair algo vivo, e ao mesmo tempo que a gente tinha os estímulos... e a gente trazia eles, foi muito interessante ver como a conversa naturalmente trazia elementos que permitam a partir destes filtros... ele... a criação de significado, né... na primeira, com o filtro que a gente tem... Que filtros eu levo quando eu vou me comunicar com a criança? Será que eu estou usando a mesma linguagem? Será que eu estou esperando que ela use os meus filtros e a minha linguagem para comunicar? Será que a gente não é egoísta quando diz, ah tá gritando de raiva, de dor? Não sei... Então não está fora da peneira... Uma dúvida que a gente traz, quando a gente filtra, foi usada varias vezes... e também uma visão que permite e contaminar de mais elementos... dos pais ao identificarem... tem alguma coisa acontecendo ali... como é que eles conseguem visualizar a situação? Ele vai enquadrar numa forminha de bolo? Ou ele vai se abrir? Tem algo acontecendo... E trazendo o ventilador, que traz o movimento, o que que eu vou fazer? Então é abertura e fechamento, reconhecer, tomar as ações e deixar fluir a partir disso...”*

O designer problematiza noções trazidas pelos profissionais especialistas.

Designer: *“Uma das primeiras coisas que a gente tava comentando foi... não ter tantas regras...a respeito do que a gente ao fazer aqui... Naturalmente, muito natural a gente começou a falar de fortalecer empatia e da questão empatia/técnica... A gente não fez como os outros*

colegas que desenhou, prototipou alguma coisa... mas a gente só foi jogando... a gente começou muito mais a explorar alguns princípios e elementos... A Mel trouxe uma frase muito interessante: “Empatia é o reajuste do grão da peneira...” Nós somos da área de design, então a gente puxava mais para a representação gráfica... e todas discutindo as questões humanas... Na peneira o grão mais fechadinho não passa tanta coisa, é mais rígido, julga mais, ah isso aqui não... Com o grão maior, mais coisas passam, tu enxerga melhor... Na peneira mais fechadinha tu não enxerga tanto, na peneira maior tu enxerga mais... Então a gente começou a associar isso com a empatia.. a gente foi super... numa espiral de coisas que foram surgindo... a gente ficou um tempo a respeito dos materiais em relação com tudo isso, eu trouxe a questão da madeira, como era quente, orgânica e a colega trouxe a questão do metal...”

O designer problematiza noções trazidas pelos profissionais especialistas.

Mãe: *“A questão do metal é o seguinte, apesar dele ser frio, o metal tem a questão de ser maleável, a gente aquece, a gente forja, a gente brinca com o metal... E ele volta a ser rígido.... O metal apesar de ser duro e frio, ele é maleável... Ele tem a plasticidade de se moldar a qualquer ambiente, a qualquer situação, e ele é muito resistente... A gente aquece, a gente trabalha, e ele volta a ser duro... Mas a gente consegue trabalhar ele de qualquer forma, e ele é muito resistente. A madeira, apesar de todas as qualidades, ela não tem essa qualidade... dentro do que a gente tá falando, o metal é muito melhor do que a madeira porque a gente pode trabalhar ele bem melhor, mas ele não serve para todas as coisas. Eu não construo casas inteiras de metal porque ele não serve... Tem técnicas que servem para um e técnicas que servem para outro...”*

Faz uma oposição entre metal e madeira.

Associa metal a expressões como “a gente forja”, “brinca”, “rígido”, “duro e frio”, “maleável”, “tem a plasticidade de se moldar”, “resistente”, “trabalha”, “volta a ser duro”, “a gente consegue trabalhar ele de qualquer forma”.

Associa a madeira a expressões como “ela não tem essa qualidade (de se moldar)”

Psicóloga: *“Aí tem a questão da empatia, tu tem que ter empatia para saber qual a melhor técnica que tu vai usar para cada situação... as vezes usa uma e não dá certo... É que através da empatia tu sabe qual a melhor técnica para aquela criança... E aí a gente comentou também que esta questão da peneira, do quanto ela é aberta e fechada vai depender da nossa sensibilidade, das nossas experiências, daquilo que a gente já vivenciou, daquilo que a gente conhece pra saber o quanto ela vai ser mais flexível, mais aberta e do quanto ela vai ser mais*

fechada, depende muito da gente, da nossa sensibilidade...”

A eficiência do profissional é vinculada a aspecto que não são a formação profissional, o conhecimento teórico, mas a sentimentos. *“tu tem que ter empatia”*; *“É que através da empatia tu sabe qual a melhor técnica para aquela criança”*; *“vai depender da nossa sensibilidade”*; *depende muito da gente, da nossa sensibilidade...”*.

Designer: *“Pegando o gancho dessa dualidade dos materiais e transformando o significado, na abordagem com a criança nós é que temos que ser maleáveis, nós somos o metal... Quem tem que ser maleável? Não é a criança, somos nós... nesse ponto ela é madeira.”*

Mãe: *“A gente tem que torná-la metal, mas até conseguirmos...”*

Segundo a fala da designer, os não autistas (“nós”) somos metal (porque somos maleáveis). Os autistas (“ela”) são madeira (porque não é maleável).

A mãe, ao complementar a fala da designer dizendo: *“A gente tem que torná-la metal”*; reforça a noção de que o trabalho parental e terapêutico dedicado a um autista tem o objetivo de fazer com que ele seja cada vez mais não-autista.

Notas de campo

- Há quatro posições em relação às formações discursivas que emergiram neste workshop: os especialistas da área da saúde (psicólogos, fonoaudióloga, psicopedagogas); os profissionais da área da educação (professoras); os familiares e os designers.
- DISCURSO PSI
- DISCURSO DO AMOR
- DISCURSO DO MEDO DE NÃO SABER
- Psicólogas são autoras de livros, são reconhecidas nos meios científicos como as produtoras de saber sobre autismo. São as pessoas que fazem a ciência avançar. Ocupam um lugar mais legitimado de saber, poder e autoridade em relação aos interlocutores.

- A fala das professoras está numa escala hierárquica inferior aos psicólogos. Sua posição não está legitimada, no grupo, como uma posição de saber. Seu discurso não está inserido, ao que parece, numa ordem do discurso dos especialistas em autismo. Entretanto, relatam experiências e conhecimentos baseados em evidências geradas por horas diárias de convívio com autistas.
- Pais falam com a voz dos outros. Sempre reafirmam sua posição de “sujeito que aprende”. Aprende a ser pai, aprende a aceitar, aprende a amar. Não há espaço para que pais “ensinem”, ou sequer reconheçam que a sua experiência é um saber. Os pais são colocados, no grupo, no nível mais baixo da hierarquia do conhecimento sobre autismo. Tudo que um pai sente em relação ao filho é (ou há uma pressão para que seja) mediado por profissionais. É uma relação de mediação permanente em que o convívio pai/mãe e filho necessita (segundo esta dinâmica discursiva nos mostra) da tradução dos profissionais. Um pai diz que teve de reaprender a ser pai porque o que ele havia aprendido sobre paternidade com dois filhos não autistas em nada serviria na sua relação com o filho autista. Há uma anulação de toda uma vivência de paternidade anterior. Sua experiência com a paternidade de dois filhos não autistas não lhe dá nenhuma legitimidade junto aos discursos sobre o autismo. Há um apagamento da subjetividade do pai e do saber que ele possa ter sobre a sua condição de pai.
- Os profissionais, tanto da área da saúde como da educação, enfatizaram que seu amor, seu afeto, seu carinho, sua atenção, sua disponibilidade para ver e perceber eram essenciais para o tratamento do autista. Curiosamente, em nenhum momento os familiares (a mãe e o pai) referiram tais sentimentos como essenciais na sua experiência como pais de um filho autista. As falas dos pais, neste workshop, evidenciaram que o mais importante é aprender, absorver o conhecimento e técnicas dos profissionais.
- Os designers, como outsiders na comunidade do autismo, desempenharam o papel de problematizar as questões trazidas como verdades e as posições já estabelecidas entre os interlocutores. Foram deles que partiram os questionamentos sobre aquilo que na comunidade do autismo é dado como certo e verdadeiro.

7.9 CONCLUSÃO

O uso da análise do discurso dos sujeitos envolvidos no projeto – e o abandono da noção convencional de usuário – teve importantes implicações para o design. Em primeiro lugar, o ostensivo apagamento do sujeito autistas fez com se percebesse que era fundamental falar com os próprios autistas de alguma maneira. Estes eram os sujeitos para os quais o projeto se destinava e eles estavam excluídos. O próprio projeto os excluía, acreditando que os pais e profissionais os representariam. Entretanto, o que os pais e profissionais trazem são as formações imaginárias que constroem a figura do autista no interior dos seus discursos, delimitados pelas formações discursivas nas quais se inserem, pela ideologia que os interpela, pelo interdiscurso que circula nas suas falas. A imagem do autista surge como objeto e não como sujeito, surge como um constructo, um efeito de sentido. Quando os profissionais e pais falavam dos autistas durante o workshop estavam, em realidade, falando de si mesmos, dando a revelar as especificidades das formações imaginárias que construía dos autistas. Falando dos autistas, falavam, de si mesmos, explicando como eram os autistas, explicavam, com eram eles próprios. A interdiscursividade se revela nos não-ditos e o funcionamento dos esquecimentos nº 1 e nº 2 são claríssimos ao longo da análise dos discursos. As pessoas realmente falam como se fossem a origem do que dizem e como se o seu pensamento somente pudesse ser dito daquela forma. Estão convictas da transparência da linguagem, falando como se todos os sentidos daquilo que falam estivessem claros, não tivessem ambiguidades e tampouco outras camadas de sentido a serem exploradas.

As pessoas revelam discursos que, se ocultos, ficariam reverberando no decorrer do trabalho. Ficou evidente que falar com os autistas era fundamental quando foi percebido o apagamento do sujeito autista nas falas de profissionais e pais. Se o projeto seguisse assim, os designers projetariam para um dos três discursos que se evidenciaram na análise e nenhum desses discursos era dos próprios autistas. Foi possível perceber que os três discursos estão filiados à mesma formação discursiva, que podemos chamar de modelo médico, que busca preponderantemente adaptar a pessoa com deficiência à sociedade e não o contrário. Nenhuma das ideias faladas no workshop sugeria sequer uma intenção de mudança na escola, na casa, nos tratamentos com o objetivo de melhorar a vida do autista. O tempo todo foi reforçado que o autista deveria mudar, *“para conviver conosco na civilização”*, como disse uma das participantes. Verificou-se aí um erro de projeto que deveria ser corrigido promovendo-se o encontro com os próprios autistas, como sujeitos e com seus próprios discursos.

7.10 O DESIGN E UMA ANÁLISE DO DISCURSO PARA CHAMAR DE SUA

Para o design, cada “tropeço” que o discurso dos participantes demonstrava gerava mais insights de possíveis artefatos a serem produzidos. As oportunidades de inovar, de intervir com relevância e pertinência na questão do autismo através do design surgiam exatamente quando eram identificados estes nós do discurso: momentos em que o dizer exteriorizava mais conteúdo discursivo do que o interlocutor poderia imaginar e/ou desejar. É nestes espaços em que a discursividade mostra-se em conflito interno, em que surgem as ambiguidades, os equívocos, os furos, que o design acha o espaço para o uso da criatividade para criar. É importante ressaltar que nenhum desses insights surgiu do grupo de participantes do workshop, mas foram frutos de uma interpretação criativa baseada na análise dos discursos. Durante o próprio workshop alguns insights de design surgiam motivados pelos discursos. O discurso dos pais, do medo de nada saber, inspira a pensar em artefatos que possam auxiliar a família a se apropriar de conhecimento sobre o autismo e aumentar assim sua confiança ao exercer a parentalidade. O design aí poderia criar com o objetivo de libertar os pais do medo de nada saber, justamente tornando o conhecimento mais acessível e presente em suas vidas. O discurso do amor, dos professores, traz para o design a discussão acerca da formação destes profissionais. O professor se coloca como um ser dedicado e amoroso mais do que como um profissional. Onde estariam os conhecimentos pedagógicos para lidar com alunos autistas? Como o design pode ajudar para que esta relação professor/aluno autista não fique tão desprovida de suporte teórico e metodológico?

A interpretação do designer neste momento é fundamental. Nada virá dos discursos sem exigir interpretação e interpretar é atribuir sentido, é comprometer-se, tomar posição. Portanto, o design já vem construído dentro dos limites das formações discursivas, da ideologia, do discurso do próprio designer. Não há designer neutro. A interpretação é uma tomada de posição e a projeção de um discurso a ser materializado em um artefato será a projeção de um discurso ideológico, implicado, com a marca, não do indivíduo designer, mas do sujeito designer. Assim, o que um designer faz ao se propor a projetar a partir do discurso e usar a análise do discurso no projeto é exercer também a sua subjetividade no encontro com outros sujeitos e outros discursos. Afastado de qualquer pretensão de cientificizar seus dados e sua pesquisa pelos moldes positivistas, o designer estará, dentre muitos jeitos possíveis, exercendo, simplesmente, um jeito de analisar os discursos.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1995.
- CHARAUDEAU, Patrick. "Dize-me qual é teu corpus, eu te direi qual é a tua problemática." **Revista Diadorim**, [S.l.], v.10, 2011.
- COURTINE, Jean-Jacques. **Análise do discurso político**: O discurso comunista endereçado aos cristãos. Tradução de Vanice Sargentini (Org.). São Carlos: EdUFSCar, 2009.
- FLICK, Uwe, Ernst Von Kardorff, and Ines Steinke. **What is qualitative research? An introduction to the field**. A companion to qualitative research (2004): 3-11.
- FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.
- GADET, Françoise, Tony Hak, and Bethania S. Mariani. **Por uma análise automática do discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux**. Editora da UNICAMP, 1997.
- GINZBURG, C. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. *In*: GINZBURG, C. **Mitos, emblemas e sinais**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p. 143-179.
- HENRY, Paul; MOSCOVICI, Serge. Problèmes de l'analyse de contenu. **Langages**, 3 année, n 11, 1968. p.36-60. Disponível em: <https://doi.org/10.3406/lgge.1968.2900>. Acesso em: 20 maio 2022.
- KISH, Leslie. **Statistical design for research**. New York: John Wiley & Sons, 2005.
- ORLANDI, Eni P. **A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2003.
- ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. 12. edição. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.
- ORLANDI, Eni P. **A análise de discurso em suas diferentes tradições intelectuais: o Brasil**. *In*: SEMINÁRIO DE ESTUDOS EM ANÁLISE DE DISCURSO, 1., 2003, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre, RS: UFRGS, 2003. 18 f. Disponível em: http://spider.ufrgs.br/discursor/evento/conf_04/eniorlandi.pdf. Acesso em: 20 maio 2021.
- PÊCHEUX, Michel. "Análise automática do discurso (AAD-69)". *In*: GADET; HAK (org.). **Por uma análise automática do discurso**. 3. ed. Campinas: Ed. da Unicamp, 1997.
- PÊCHEUX, Michel. **Discurso: estrutura ou acontecimento**. Tradução de Eni P. Orlandi. 4.ed. Campinas: Pontes, 2006.
- PÊCHEUX, Michel. O Papel da Memória. *In*: ACHARD, Pierre *et al.* **O Papel da Memória**. Campinas: Pontes, 1999.
- PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Tradução de Eni Orlandi [et al]. 4.ed. Campinas: Editora da UNICAMP, 2009.

PÊCHEUX, Michel. **Sobre os contextos epistemológicos da análise de discurso** (1983). Tradução de Eni P. Orlandi. Campinas: Unicamp, 1999. (Escritos – contextos epistemológicos da análise de discurso, n. 4).

ROCHA, D.; DEUSDARÁ, B. Análise de conteúdo e análise do discurso: o linguístico e seu entorno. **DELTA**, São Paulo, v. 22, n. 01, p. 29-52, 2006.

8 PROBLEMATIZANDO PARA O DESIGN: A ANÁLISE DOS DISCURSOS SOBRE AUTISMO

No planejamento deste trabalho, o contato direto com as pessoas que seriam tocadas pelo projeto (autistas, familiares, profissionais) foi um ponto fundamental. Conhecer o sujeito para o qual se projeta é, na abordagem aqui proposta, algo indispensável. Considerando que o design proposto é, antes de ser o design de um artefato, a projeção e projeção (no sentido de lançar, levar mais longe) dos discursos que se materializam nos artefatos, é fundamental que se investigue, interprete e problematize os discursos sobre autismo trazidos pelos participantes do projeto.

Numa primeira atividade, foi realizado um workshop de 3 horas de duração. Não havia no grupo que participou deste workshop nenhum autista. O grupo foi composto por designers e pessoas que tivessem alguma relação pessoal ou profissional próxima com o autismo, totalizando 14 pessoas (6 designers estratégicos, 1 mãe e 1 pai de criança autista, 1 fonoaudióloga especializada em autismo, 2 psicólogas especializadas em autismo, uma terapeuta ocupacional, 2 professoras com grande experiência em alunos autistas).

Em um segundo momento, buscou-se o discurso dos próprios autistas sobre o autismo. Foram realizadas 4 entrevistas semiestruturadas, em profundidade, de uma hora de duração cada uma, com autistas. Foram entrevistados Nanda, 23 anos; Fabio 32 anos; Cristiano, 28 anos; Polyana, 21 anos. Uma quinta entrevista, também de uma hora de duração, reuniu Nanda e Polyana, que já haviam sido entrevistas individualmente, para uma conversa conjunta.

Uma das características dos autistas norteou o modo como as entrevistas foram feitas e o modo como aconteceu a análise dos discursos. Segundo os próprios autistas entrevistados, eles têm uma grande dificuldade de entender linguagem figurada, metáforas, discurso indireto. Fabio contou-nos duas histórias que ilustram isso:

Fábio: *“eu não entendo nada que não for objetivo... se você me falar uma coisa eu vou entender literalmente... por isso dá confusão...”*

Entrevistador: *“me conta um exemplo de uma confusão que aconteceu porque você não entendeu...”*

Fábio: *“ah, por exemplo, agora foi o Natal, a minha mãe me deu uma guirlanda e disse, coloca essa guirlanda lá na porta de entrada. Eu coloquei. Depois ela veio, Fábio você colocou a Guirlanda na garagem...Era pra bota na porta de entrada... E eu falei, você falou pela porta de entrada, a gente entra em casa pela garagem... Porta de entrada...”* Aí, ela me disse, não, é

a porta da frente, a porta da sala que dá pra rua... Aí eu entendi, mas ela teve que me explicar...”

Tendo conhecimento desta característica comum a todos os autistas entrevistados percebi que em suas falas não haveria metáforas, recurso bastante importante para a realização da análise do discurso. Esta mesma característica dos autistas moldou o tipo de entrevista que foi feita. Da mesma forma que há dificuldade com metáforas, há com perguntas abertas ou pouco objetivas. Em uma postagem no Instagram, Cristiano explica:

“Se você me pergunta: como foi a sua infância? (pergunta aberta)

Eu: ... 😊 (buguei)

Se você me pergunta: quais eram as suas brincadeiras na infância? (Pergunta mais específica ou mais fechada)

Eu: jogar bola, video-game, pega-pega, pular corda, rodar pião, e muitas outras.

Ou mais específica ainda: você brincava de pega-pega?

Eu: sim.

Se você me pergunta: o que você gosta de fazer? (Pergunta aberta)

Eu: ... 😊 (buguei)

Se você me pergunta: o que você gosta de fazer quando não está trabalhando? (Mais específica)

Eu: Muitas coisas.

Mais específica ainda: o que você gosta de fazer logo antes de ir dormir?

Eu: assistir a alguma série. 😊

Perguntas inespecíficas demais causam "pane no meu sistema". Outras pessoas podem ter um certo "jogo de cintura" para dar alguma resposta satisfatória. Porém, eu e muitos outros autistas podemos ter dificuldades com essa falta de objetividade.”

Conhecendo esta característica dos autistas, mesmo fazendo entrevistas semiestruturadas, houve o cuidado de não fazer perguntas abertas ou pouco objetivas. As respostas também foram bastante objetivas, entretanto, isso não impediu aos autistas entrevistados de se alongarem, narrando experiências e discorrendo sobre a questão perguntada. A realização das entrevistas com os autistas teve duas importantes motivações. A primeira delas foi as pouquíssimas informações sobre os sentimentos, atitudes e percepções dos próprios autistas que surgiram durante o workshop com os profissionais e pais. As falas, que no workshop surgiram esponta-

neamente, mediadas por jogos e atividades lúdicas e não por perguntas, expressavam sentimentos e experiências que eles – profissionais e pais – tinham em relação aos autistas, mas não falavam sobre sentimentos e experiências dos próprios autistas. Faltou, assim, que o discurso dos próprios autistas fosse ouvido, analisado e problematizado.

Durante o primeiro workshop, as palavras autista e autismo foram frequentemente suprimidas do discurso e substituídas por outras. Segundo Orlandi (1993) o silenciamento é também uma forma de abordar o não-dito em um discurso. No caso do workshop pode-se perceber o que esta mesma autora define como silenciamento constitutivo (quando uma palavra apaga outras). A palavra autista foi exaustivamente apagada e substituída por outras. Destes silenciamentos partimos para analisar o não-dito dos discursos que emergiram nas falas do workshop. O silenciamento da palavra autista por um grupo composto por profissionais especializados em autismo e pais de autistas revela que o lugar de participação dos autistas como sujeito nestes discursos seria bastante reduzido ou nulo. O apagamento fica evidente em algumas falas do workshop:

Fonoaudióloga: *“Sempre que a gente estiver atento, e com afeto, a gente vai entender aquele sujeitinho que está ali...”*

Ao dizer *sujeitinho*, a fonoaudióloga apaga o sujeito autista e define a posição de sujeito que ela constrói com seu interlocutor. A fonoaudióloga, entende-se, é um sujeito; o autista, um sujeitinho. Há uma evidente hierarquia e o apagamento do autista como sujeito. A fonoaudióloga descreve a si mesma como sujeito de uma ação (está atenta, sente afeto, entende); ao mesmo tempo, coloca o autista como alguém que *“está ali”*. O não-dito está aí dito. Descrever o autista com o diminutivo sujeitinho, mesmo que o subentendido seja que ela se referia a uma criança, revela, em primeiro lugar, o apagamento da figura de um autista adulto ou adolescente neste contexto. Por outro lado, diminutivo de sujeito desvenda a pouca expectativa de que uma pessoa autista tenha uma subjetividade tão complexa quanto a das pessoas não-autistas. Em muitos momentos do workshop se repete o silenciamento da palavra *autista* e sua substituição por outras, que remetem a infância, fragilidade e inferioridade em relação àquele que fala.

Designer 1: *“Voltando pro desafio do objeto... cadeira... Como é que a gente pensou a cadeira? A gente tá pensando numa cadeira que permite o isolamento para **aquela criança né...** que precisa de um isolamento maior? Ou não? A gente tá pensando **para aquela** que precisa de uma atenção exclusiva **para ela...** (...) O que é comum a **todos eles?** É o fio da*

*família... da necessidade do cuidado da família, da necessidade da atenção da família, da família poder olhar **para aquilo**, poder absorver **aquilo**. E aí tem a cadeira da família, com todos virados para dentro, com todos prestando atenção... Então, acredito que uma maneira de poder falar sobre **o espectro** dentro de um artefato cadeira a gente trabalharia com uma cadeira para a família, que a família consiga se enxergar...”*

Professora: *“A questão dos materiais, como é importante que se possa nessa questão poder tramar nos ambientes, tramar o foco em que muitas vezes **as crianças** centram... centram numa forma, centram num objeto...”*

Psicóloga 2: *“(...) a menina dizia assim: “me deixa, eu sou diferente, eu só quero ficar sozinha, eu não quero ir pro colégio, eu não quero ficar com ninguém...”*

Designer 1: *“A metáfora foi para cuidado assim, como se alguém tivesse ali para te dar um cuidado, para aquele momento que tu está desorganizado, tá se sentido... tá precisando de alguma atenção... então esse limpar boca seria mais uma metáfora para um cuidado, que efetivamente tem, tem hora que tu tem que ir lá e limpar a boca mesmo né... porque como a gente conversou, tem **alguns** que não conseguem saber que estão **sujinhos**, enfim...”*

Mãe: *“Mas o que tu consegue enxergar depois, e ver naquele serzinho que tu amou toda a vida, que tu recebeu ele com todo afeto, com todo carinho, nada mudou naquele naquela notícia”*

O emprego de formas linguísticas como *serzinho/sujeitinho/ela/ a criança/ sujinho* revela a inscrição social designada ao autista no discurso sobre o autismo. É um lugar infantilizado, fragilizado. Um sujeitinho é menor do que um sujeito. Um serzinho é menor do que um ser. Os autistas, no seu próprio discurso, colocam-se num lugar de sujeito totalmente antagônico a este. Numa conversa com Polyana, autista, estudante de engenharia, 23 anos; e Nanda, autista, 23 anos, estudante de Letras, esta questão é abordada diretamente.

Nanda: *“[...] só falam do autismo na infância, esquecem que o autista cresce, autista nasce autista e vai morrer autista... Eu fui criança autista, sou adulta autista e vou ser uma idosa autista... é uma deficiência, é quem eu sou...”*

Polyana: “[...] nós autistas não gostamos quando nos chamam de anjo azul, anjo de luz, seres de luz... nós não somos anjos, somos seres humanos com qualquer outro... temos defeitos, não somos perfeitos...”

Nanda: “eu não sou anjo, não tô no céu, se eu fosse anjo estava no céu...se uma pessoa fala isso eu digo, não sou anjo, sou uma pessoa, tô no chão, igual a você...”

Polyana: “[...] dá a impressão de que nós somos seres frágeis, de que somos eternas crianças, as pessoas falam com a gente como se estivessem falando com criança...”.

A posição dos sujeitos (psi, pais, professores) no discurso é colocada em relação ao autistas com superioridade. O apagamento da palavra autistas revela o quanto este discurso não é para os autistas, tampouco é sobre os autistas e muito menos dos autistas. Este é um discurso que não fala dos autistas, mas fala daquilo que os autistas provocam (sentimentos, dúvidas, atitudes) nos não-autistas. O autista é revelado, e definido, pelos efeitos, sentimentos, reações e atitudes que suscita naqueles que com ele convivem.

A questão da hierarquia e da disputa de poder entre os discursos sobre autismo dos diferentes participantes do workshop logo aparece. Percebe-se que a diferença entre a fala e o discurso num primeiro momento porque a fala é individualizada, pessoal, já o discurso é compartilhado, é de um grupo. Na fala de uma das psicólogas é explicitamente marcada esta diferença entre a fala e o discurso.

Psicóloga 2: “ela (a designer) perguntou porque combater, por exemplo, e esta frase está na abertura do nosso livro, que nós escrevemos... “a menina dizia assim: “me deixa, eu sou diferente, eu só quero ficar sozinha, eu não quero ir pro colégio, eu não quero ficar com ninguém...”

A psicóloga, logo no início, salienta que o que vai dizer não é apenas uma fala, é livro, é discurso, é saber aceito e compartilhado por seus pares. Neste mesmo trecho, revela qual a inscrição social de si mesma como sujeito enunciativo. Coloca-a em uma posição privilegiada ao ser um sujeito-autor, inserido na ordem de um discurso médico e científico sobre autismo. A posição deste sujeito é legitimada pela autoria de um livro. Seu discurso passou por procedimentos de controle do discurso e foi aceito em uma disciplina. Assim, este sujeito busca assumir, neste workshop, a autoridade – e exclusividade – daquele que fala pela ciência. Esta posição de autoridade é reforçada nas falas de teor imperativo que vem na continuidade de sua fala.

Psicóloga 2: *“Como é que tu vai permitir? ...ah tá, tu quer ficar sozinho então fica sozinho? Não! Tu tem que tentar... que possa conviver na civilização, acredito que este seja um bom objetivo... Fazer com que ele conheça os valores de poder... ter amigos, jogar futebol, comer com as pessoas... e hoje ele é um menino que faz isso, ele tinha 6 anos, hoje tem 16...”*

A oposição nós/eles (não-autistas/autistas) é constante durante o workshop e em nenhum momento houve o pronome nós incluiu autistas. *Eles*, os autistas, não estão incluídos no lugar de sujeito que não-autistas, ocupam no discurso. Há uma ambiguidade em relação à inclusão/exclusão dos autistas da sociedade. O termo inclusão não é dito em nenhum momento ao longo de todo o workshop, entretanto, está presente em artigos, livros e eventos sobre autismo. O silenciamento do termo inclusão traz em si o não-dito da exclusão dos autistas. A fala *“que possa conviver na civilização”* corrobora a ideia de que os autistas estão fora do mundo em que nós vivemos. O não-dito desta fala está dito, eles, os autistas, não vivem na civilização. O autista não está incluído no grupo daquele que *“com-vivem”* na civilização. Fica subentendido que a condição natural do autista é estar fora da civilização e que o que o trará para o mundo civilizado será *“conviver junto com a gente, ser parecido com a gente, vir para o nosso lado, por meio das intervenções terapêuticas que o saber de quem fala é capaz de proporcionar.* Simbolicamente, o autismo, subentende-se por esta formação discursiva, é um ser não civilizado, que precisa ser introduzido no processo civilizatório, precisa ser civilizado. Se ele ainda não pode conviver na civilização é porque é, de alguma forma, um ser selvagem, ainda não civilizado. Esta é uma noção claramente percebida e expressa por um dos autistas entrevistados.

Fábio, autista de 32 anos, designer, casado e pai de um filho: *“As pessoas acham que o autista leve não é autista, e que o autista severo não é gente.”*

Há um choque bastante evidente entre o discurso dos profissionais especializados em autismo e o discurso dos próprios autistas. Os autistas reivindicam com bastante clareza a legitimação de seu próprio discurso sobre o autismo. Da mesma forma, reivindicam não apenas a participação, mas o protagonismo neste discurso que fala sobre o autismo. Nanda, na primeira entrevista manifesta isso de maneira bastante clara.

Entrevistador: *“Eu já realizei um workshop com pais e profissionais que trabalham com autistas, mas não com autistas... Não tinha nenhum autista... Eu vi que preciso falar diretamente com autistas...”*

Nanda: *“Isso mesmo, Nada de nós, sem nós”*

Nesta entrevista Nanda levanta uma outra questão em relação ao tratamento dos autistas que releva uma total discordância entre o que autistas consideram um bom tratamento terapêutico e o que as psicólogas que participaram do workshop praticam.

Nanda: “... o problema da maioria das terapias é que tentam tornar nós menos autistas... (...) não tem isso de ficar menos autista, um autista não vai ficar mais autista ou menos autista, ele vai ser o que ele é... autista, sempre autista...”

As impressões que Fábio e Nanda expressam em suas entrevistas são confirmadas em um breve diálogo ocorrido no workshop entre uma professora e uma psicóloga. A professora conta o que lhe aconteceu no dia anterior com um aluno autista. A professora questiona o discurso médico-psi ao mesmo tempo em que questiona sua própria conduta como professora em sala de aula. Durante seu relato no workshop ela é interrompida por uma das psicólogas que traz novamente a questão da posição do sujeito que ela, psicóloga, ocupa no discurso sobre o autismo, e da hierarquia que a coloca em posição superior nesta relação discursiva com a professora.

Professora 1: “Mas aí vem a questão da metáfora do padrão né? A gente busca uma aproximação com o que a gente já conhece... Eu acho que nesse sentido... Por que eu não posso ficar sozinho? Por que eu não posso ser sozinho? Por que isso é estranho? Ontem, eu tive um aluno... eu vi ele sozinho e fiquei pensando, por que ele tá sozinho? **Falei com ele**, aconteceu alguma coisa contigo?”

Ele: não, profe...

Eu: então vamos dar uma volta...

E ele: aiiiiii, profe...

A gente deu uma volta, a gente conversou um pouco... Depois eu fiquei pensando, por que eu não deixei ele ficar sozinho?”

Psicóloga 1: “Tá mas o que é ficar sozinho para uma pessoa com autismo? Normalmente é se estereotipar, é entrar no mundo dele... Então se é uma criança que já consegue falar pra nós: eu preciso ficar no meu tapete... Ah bom, então ele já vive bem aqui com a gente e tá precisando dar um tempo como nós todos precisamos. Agora, se eu não propor nada e deixar ele sempre sozinho, ele vai ficar cada vez mais autista, porque a gente organiza e justamente faz com que ele conviva mais, para ele ter os padrões... os padrões sociais...”

A professora tem seu questionamento “*por que eu não deixei ele ficar sozinho?*” imediatamente invalidado pela psicóloga. A sujeito discursivo deste discurso médico-psi trazido pela psicóloga literalmente abafa um outro discurso que começava a ser revelado e que colocara um pertinente questionamento. Aí se vê que há diálogo, debate entre falas e textos, entre discursos há sempre um tensionamento, uma disputa por lugares de poder e autoridade, um embate entre aqueles que alicerçam dispositivos de controle e aqueles que porventura queiram afrouxar ou questionar tais dispositivos. A psicóloga, neste sentido, deixa claro o poder que acredita exercitar ao dizer: “*porque a gente organiza e justamente faz com que ele conviva mais, para ele ter os padrões... os padrões sociais...*”

Polyana, em sua entrevista individual explica os motivos de querer ficar sozinha e indiretamente responde à pergunta que a psicóloga introduz na sua fala “Tá, mas o que é ficar sozinho para uma pessoa com autismo?” Entretanto, os motivos que os autistas relatam para sua dificuldade de interação social são completamente diferentes daqueles relatados pelos profissionais. O que leva a crer, mais uma vez, que o lugar do discurso dos autistas sobre o autismo é negado, apagado.

Entrevistador: “*Você prefere mais interação social ou menos interação sócia...com as pessoas?*”

Polyana: “*Eu prefiro menos interação... Na faculdade... não gosto muito... agora no final de ano, Natal, ... período de festas de fim de ano, eu sinto uma sobrecarga... porque é necessária muito interação social... e depois eu fico mal. Fico vários dias muito cansada... tem que descansar muito para poder conseguir falar com as pessoas de novo...*”

Entrevistador: “*O que é essa sobrecarga que você sente?*”

Polyana: “*O cérebro do autista não processa muitas coisas... muitas coisas ao mesmo tempo... e é sensorial, é auditivo...a sobrecarga... Depois preciso ficar um tempo sem contato, fico de óculos escuros mesmo dentro de casa, porque fico com hipersensibilidade à luz, e com abafadores de som nos ouvidos, porque também... o som é muito exaustivo*”.

Fábio e Cristiano, cada um em sua entrevista individual, relatam casos em que precisam ficar sozinhos por conta da sobrecarga sensorial.

Fábio: *“todo o autista detesta supermercado...90% odeia, É horrível... É um lugar muito barulhento, cheio de pessoas, de movimento, de cores, com luz forte... as prateleiras... você anda e você começa a ficar tonto com tanta informação... Eu vou porque sou obrigado, mas sempre fico mal, depois chego em casa e me tranco no meu quarto, até sentir que me acalmei, que regulei...”*

Cristiano: *“Eu fui numa festa de casamento, minha mulher quis ir... eu nunca vou... Aí eu tava sentado na mesa com ela e com as pessoas... Eu não conseguia entender o que as pessoas falavam porque eu começo a ouvir tudo mais, qualquer barulho, tudo ao mesmo tempo... música, conversa, risada... Aí eu fiquei ali na mesa, mas não respondia nada quando falavam comigo... porque eu travo, travei... eu via que as pessoas estavam falando comigo, mas eu não conseguia responder, fiquei travado... sempre acontece... minha mulher que viu e me levou pra tomar um ar lá fora, me acalmar...”*

Neste aspecto, da necessidade de se isolar e ficar sozinho, os relatos dos autistas vão em direção oposta ao que foi dito pelas psicólogas e pela fonoaudióloga durante o workshop. Os autistas contam com objetividade que lhes é peculiar as sensações que os atordoam por conta daquilo que chamam de hipersensibilidade e sobrecarga sensorial. Suas falas relatam um incômodo com o excesso de estímulos, uma exaustão física e mental gerada pelos sons, pelas luzes, pelos movimentos. Já as psicólogas colocaram ênfase no que seria um comportamento naturalmente antissocial dos autistas se devia ao fato de ainda não ter sido moldado às regras sociais. “*Regras Sociais*” surge no discurso das psicólogas não apenas como uma forma de melhorar as interações sociais dos autistas, mas como um verdadeiro processo terapêutico. Aderir às regras sociais seria a forma de um autista atestar o sucesso das intervenções terapêuticas que por ventura receba.

Percebe-se aí que o apagamento da palavras “*autista*” do discurso dos profissionais repercute no fato de que nesses discursos não há posição de sujeito ocupada pelos autistas. É claro, no confronto entre as falas de profissionais sobre a necessidade de se isolar, não há um lugar de sujeito para o autista, para que o autista seja ouvido. Neste sentido, o discurso dos autistas sobre o autismo é categoricamente invalidado, é um discurso não reconhecido, um discurso que, voltando a Foucault, não consegue passar pelos procedimentos de controle e delimitação do discurso e se inserir numa ordem do discurso. O discurso do autista, neste sentido, não é um discurso, não está validado. O Autista não tem legitimidade para falar do autismo e, portanto, não é considerado um sujeito discursivo na construção dos discursos sobre autismo.

A fala da professora leva à identificação de um outro eixo discursivo no workshop, o da educação. O discurso das professoras é carregado de um forte conteúdo emocional.

Professora 1: *“Eu trabalhei com um menino autista, ele era um autista severo... Por que eu pensei em carinho? Eu comecei a entender porque ele me batia... Eu me sentia muito mãe dele... Tu tem que ter um carinho, tu tem que ter o olhar...”*

A fala da professora enfatiza o caráter emocional com que o trabalho é feito. A fala enfatiza as expressões “*carinho*”, “*sentir-se mãe*”, “*um carinho*”, “*um olhar*” como elementos essenciais para o exercício profissional como professora de uma criança autista. A conduta profissional é completamente condicionada aos “*sentimentos bons*” que uma professora é capaz de ter pelo aluno autista. Há um apagamento, na fala desta professora, dos predicados técnicos, teóricos e profissionais que fazem parte da formação de uma professora com foco em educação especial como ela. A formação, a teorias, as técnicas, o saber científico, neste caso, são apagados da fala, e por consequência, parecem ser apagado do próprio exercício da profissão. O discurso carregado de carga emocional não apenas suplanta, mas suprime, qualquer discurso relacionado à formação técnica, teórica e científica. Este discurso é reforçado em falas de outra professora.

Professora 2: *“Uma das coisas que eu tenho muito medo quando dão o diagnóstico de autismo... é porque as vezes as pessoas por falta de informação pensam, ah é autista... então deixam de investir porque não vai ter... ah não vai... então deixam... isso aí muitas vezes a família... eles deixam... Eu trabalhei numa clínica para criança com transtorno, tinha bastante autista, síndrome de down... Tinha um pequenininho autista que as vezes..., alguma coisa..., quando ele começava a gritar, gritar... Diziam: ele se desorganizou... Eu comecei a prestar atenção nas crianças, e comecei a perceber assim, não, cada vez que acontecia isso, eles estavam querendo dizer alguma coisa... Sempre que a gente ia fazer um passeio na rua com eles, para pegarem sol assim, eu sempre ia com um pequenininho que tinha... eu deixava ele subir no muro, correr, pular... Num outro dia, a gente não podia escolher quem queria, aí uma outra pegou ele... Eu tava atrás, e ele começou a olhar para trás... Daqui a pouco ele começou a se atirar no chão e começou a gritar, ela me disse: me ajuda aqui que ele tá se desorganizando... Eu sabia o que que era... Falei: troca comigo... Ele deu a mão pra mim. E veio ligeirinho e já subiu no muro e saiu brincando... porque ele tava querendo dizer alguma coisa... eu tive oportunidade de parar e entender a criança, o que ele estava querendo te dizer...eles tentam da forma deles... Se eles têm uma dificuldade... quem não tem a dificuldade somos nós, somos nós*

que temos que entender...”

A professora 2 inicia a fala dizendo que muitas famílias quando sabem do diagnóstico de autismo de um filho não se motivam a “investir” nele. Logo a seguir ela conta uma história para exemplificar o que acabara de dizer sobre as famílias. Entretanto, na história que conta não há nenhuma família envolvida, mas uma escola e professoras. É uma professora, segundo o que ele narra, que não “investiu” na criança ao não tentar entender o que estava sendo a causa daquela crise que a criança estava tendo. No fato que narra, esta professora estava a criticar a postura de sua colega e não a de um familiar. A falha da professora era uma falha profissional, não uma falha afetiva (como seria a de um familiar). Nesta fala ocorre um deslocamento e o objeto que era a família passa a ser a professora. A fala parte da observação de que as famílias “deixam de investir” no filho ao saberem que este é autista, entretanto desloca-se para o exemplo de uma professora que “deixa de investir” no aluno autista. Repete-se a situação evidenciada na fala da professora 1, há o apagamento de qualquer menção ao preparo profissional necessário para lidar com a situação. A boa conduta da professora 2 deve-se ao fato de ela “começar a prestar atenção nas crianças, e começar a perceber”, disposição no sentido de “de investir” de “não deixar. Em outro momento, já citado anteriormente, a fonoaudióloga traz a mesma questão do conteúdo emocional como fator decisivo na competência de um profissional que trate de autistas.

Fonoaudióloga: *“Sempre que a gente estiver atento, e com afeto, a gente vai entender aquele sujeitinho que está ali...”*

Foi marcante o repetido uso da expressão desorganizar para designar o comportamento atípico de um autista.

Professora 2: *“(...) Tinha uns pequenininho autista que as vezes..., alguma coisa..., quando ele começava a gritar, gritar... Diziam: ele se desorganizou... (...) Daqui a pouco ele começou a se atirar no chão e começou a gritar, ela me disse: me ajuda aqui que ele tá se desorganizando...(...) porque ele tava querendo dizer alguma coisa...”*

Professora 1: *“As nossas palavras eram cadeira, madeira e palha, limpar boca e mãos. Então a gente pegou essa ideia do desorganiza-quer, né...”*

Designer 2

“A metáfora foi para cuidado assim, como se alguém tivesse ali para te dar um cuidado,

para aquele momento que tu está desorganizado, tá se sentido... tá precisando de alguma atenção...

Psicóloga 1: *“Aqui nessa trama (do material da cadeira...) entra toda a questão dos relacionamentos dentro de toda a questão de desorganizar... Até brinquei com as gurias, ah, mas se ele se desorganizar?? Até porque se organizar na trama (da palha de que a cadeira é feita) é uma coisa mais bonita... quanto tá com raiva... a gente diz, não, ele se desorganizou...pra família né, normalmente...”*

Professora 2: *“Porque desorganiza... é quando a criança não tá bem, é uma forma dela comunicar que não tá bem é ela ir para aquela cadeira... de repente ela vai escolher outra cadeira... ela vai escolher... normalmente eles já têm esses locais, uma cadeira, um tapete, um lugar da casa...”*

Conversando com os autistas, Fábio, explica as mesmas crises que os autistas têm, mas com outros termos. Como é peculiar dos autistas entrevistados, a linguagem é bastante objetiva, até mesmo técnica.

Fábio: *“a gente tem o meltdown...tem o shut down...”*

Entrevistador: *O que é um melt down?*

Fábio: *Melt down é uma crise explosiva, uma crise de raiva... O autista pode gritar, pode chorar, pode se jogar no chão...*

Entrevistador: *As crianças?*

Fábio: *Os adultos também... E tem o shut down, que é uma crise de isolamento, de ficar em silêncio, sozinho, olhando assim... sem reagir, sem responder... Eu, por exemplo, congelo, eu travo...Se alguém falar comigo, me chamar pelo meu nome eu não respondo, eu vejo que a pessoa tá falando comigo, mas por dentro eu estou travado, não consigo processar as palavras e falar...*

Entrevistador: *E porque isso acontece?*

Fábio: *São muitas coisas que podem causar... É a sobrecarga que o autista sente, sobrecarga de sons, de imagens, de pessoas falando... Meu cérebro se cansa, fica exausto...*

Entrevistador: *E melt down?*

Fábio: *“...os motivos são iguais, mas a reação é explosiva, é de raiva, de gritar, de quebrar um copo na parede... Hoje eu consigo ver quando estou me sobrecarregando e vou me*

isolar, fico quieto fazendo as coisas que eu gosta, em silêncio... até passar, passa..."

Cristiano e Nanda trazem, cada um em sua entrevista, a questão das estereotípias, ou stims relacionados aos seus momentos de crise.

Cristiano: ... *nessas horas eu tenho muitos stims, eu começo a stimar muito mais...*

Entrevistador: *E que é um stim?*

Cristiano: ... *São as estereotípias, em português, estereotípias... São movimentos que o autista faz para se acalmar, movimento repetitivos... Movimento pendular com o corpo, para os lados, para frente e para trás... Balançar as mãos, continuamente, ficar fazendo isso continuamente... Nos momentos de estresse acontece mais, ou nos momentos de muita felicidade... Eu começo a balançar as mãos, porque eu tô feliz, porque eu tô bem...*

Entrevistador: *E o que você acha que um não autista deve fazer quando um autista começa a fazer esses movimentos e não para?*

Cristiano: ... *Deixa fazer. É muito importante, é uma energia que a gente tem e que não tem por onde sair... É prazeroso fazer o stim... Se ele não machucar, não prejudicar, porque às vezes é ficar mordendo o dedo, a unha, pode machucar... aí direciona para outro stim, que não seja prejudicial...*

Nanda: ...*isso é uma das coisas que os pais e os terapeutas fazem que é muito errado, proibir as estereotípias, isso é errado... Se um autista tem suas estereotípias, se não tá machucando ele, deixa ele fazer... Antes, na terapia ocupacional a terapeuta me dizia, Nanda, para de balançar a mão, eu não queria parar, mas eu achava que tinha que parar pra imitar os neurotípicos... o que a terapia faz muito, algumas terapias, não todas, é ensinar a gente a mascarar... eu por exemplo, peguei o hábito de sentar em cima das mãos, pra não balançar na frente dos outros, num lugar público... mas isso é ruim, porque o stim é um jeito de eu me sentir melhor...*

Entrevistador: *Eu tinha a impressão de que o autista estava sofrendo quando fazia essas estereotípias, mas você gosta... Você gosta?*

Nanda: ...*Sim, é prazeroso... Todos os autistas gostam... se não machuca... Antes eu mascarava, hoje eu balanço na frente de todo mundo e não tô nem aí... Na minha sala de aula, todo mundo já sabe, uns olham torto, mas eu faço mesmo assim... Tem muito professor, terapeuta, que proíbe, isso é um absurdo...*

Uma das psicólogas no workshop manifesta a sua opinião negativa sobre as estereotípias

aos dizer:

Psicóloga 1: *“Tá mas o que é ficar sozinho para uma pessoa com autismo? Normalmente é se estereotipar, é entrar no mundo dele...(…) a gente organiza e justamente faz com que ele conviva mais, para ele ter os padrões... os padrões sociais...”*

Há alguns padrões discursivos que puderam ser percebidos nesta interação com os profissionais, com os pais e com os próprios autistas. Apesar de haver diferenças de poder, autoridade e hierarquia entre os discursos dos profissionais especializados e os pais durante o workshop, todos eles compartilham o mesmo discurso, que eu chamei de **discurso médico-psi**. Os conceitos sobre autismo e noções de como um autista se sente, age e reage são compartilhados por todos. Da mesma forma, todos apagam a voz do autista dos seus discursos. Percebem o autista pelo que o autista causa nas outras pessoas. Curiosamente, entre os profissionais os termos técnicos, referências à fundamentos teóricos, pesquisas, artigos científicos raramente ou nunca aparecem. Entretanto, no discurso de todos os participantes há uma grande quantidade de palavras e expressões que remetem a um forte conteúdo emocional. O que ao longo do trabalho eu chamei de **discurso do amor**. Os profissionais, tanto da área da saúde como da educação, enfatizaram que seu amor, seu afeto, seu carinho, sua atenção, sua disponibilidade para ver e perceber eram essenciais para o tratamento do autista. Curiosamente, em nenhum momento os familiares (a mãe e o pai) referiram tais sentimentos como essenciais na sua experiência como pais de um filho autista. As falas dos pais, neste workshop, evidenciaram que o mais importante é aprender, absorver o conhecimento e técnicas dos profissionais.

Há quatro posições em relação às formações discursivas que emergiram neste workshop: os especialistas da área da saúde (psicólogos, fonoaudióloga, psicopedagogas); os profissionais da área da educação (professoras); os familiares e os designers. Psicólogas são autoras de livros, são reconhecidas nos meios científicos como as produtoras de saber sobre autismo. São as pessoas que fazem a ciência avançar. Ocupam um lugar mais legitimado de saber, poder e autoridade em relação aos interlocutores. A fala das professoras está numa escala hierárquica inferior aos psicólogos. Sua posição não está legitimada, no grupo, como uma posição de saber. Seu discurso não está inserido, ao que parece, numa ordem do discurso dos especialistas em autismo. Entretanto, relatam experiências e conhecimentos baseados em evidências geradas por horas diárias de convívio com autistas. Os pais falam com a voz dos outros. Sempre reafirmam sua posição de “sujeito que aprende”. Aprende a ser pai, aprende a aceitar, aprende a amar. Não há espaço para que pais “ensinem”, ou sequer reconheçam que a sua experiência é um saber.

Os pais são colocados, no grupo, no nível mais baixo da hierarquia do conhecimento sobre autismo. Tudo que um pai sente em relação ao filho é (ou há uma pressão para que seja) mediado por profissionais. É uma relação de mediação permanente em que o convívio pai/mãe e filho necessita (segundo esta dinâmica discursiva nos mostra) da tradução dos profissionais. Um pai diz que teve de reaprender a ser pai porque o que ele havia aprendido sobre paternidade com dois filhos não autistas em nada serviria na sua relação com o filho autista. Há uma anulação de toda uma vivência de paternidade anterior. Sua experiência com a paternidade de dois filhos não autistas não lhe dá nenhuma legitimidade junto aos discursos sobre o autismo. Há um apagamento da subjetividade do pai e do saber que ele possa ter sobre a sua condição de pai. Os designers, como outsiders na comunidade do autismo, desempenharam o papel de problematizar as questões trazidas como verdades e as posições já estabelecidas entre os interlocutores. Foram deles que partiram os questionamentos sobre aquilo que na comunidade do autismo é dado como certo e verdadeiro.

Durante as entrevistas com os autistas surge um discurso bastante coeso e consistente. Os autistas colocam-se na posição de sujeito discursivo, falam com sua própria voz e manifestam a determinação em se fazerem ouvir. Este é um discurso que ainda não está inserido na ordem dos discursos sobre o autismo. Não passou pelos procedimentos tradicionais de controle dos discursos. Não publicaram livros, não foram aceitos em sociedades do discurso, não estão inseridos em uma disciplina. Não estão naquilo que Foucault (2010) chamou de a Ordem do Discurso. Entretanto, seu discurso se fortalece, se dissemina, se legitima e é validado pelo que parece ser dispositivo de controle e delimitação do discurso que Foucault não incluiu em suas pesquisas: a internet. Todos os autistas entrevistados mantêm páginas nas redes sociais (instagram, facebook, twitter, youtube) em que publicam textos e vídeos sobre a sua visão do autismo. Daí a frase que Nanda diz logo no início de primeira entrevista: “*Nada de nós sem nós*”.

8.1 BIOPOLÍTICA, BIOSOCIABILIDADE E NEURODIVERSIDADE: DISCURSOS EM CURSO

A noção de ser saudável física e mentalmente torna-se uma meta e uma utopia supostamente apolítica das sociedades contemporâneas. A máxima de que o importante é estar com boa saúde circula desde os consultórios médicos até academias de ginástica, passando por escolas, famílias e inscrevendo-se nos mais diversos lugares. Pode-se ler esta ordem à boa saúde com a mesma suposta pertinência em placas de feiras de produtos orgânicos ou rótulos de produtos altamente industrializados em supermercados. Não é com menos alarde que um modelo

específico de saúde mental é colocada como uma condição necessária à vida produtiva e bem-sucedida, mas também como produto que pode ser comprado em uma grande variedade de intervenções terapêuticas, mais ou menos próximas da medicina ocidental tradicional, mais ou menos próximas dos medicamentos industrializados. No caso dos autistas, esta noção de saúde e bem-estar associa-se à noção muitas vezes trazida por profissionais especializado de “organizar-se”. Grande parte dos representantes do discurso médico-psi sobre o autismo simplifica a expressão da subjetividade do autista em relação ao seu bem-estar pela fórmula binária organizado/desorganizado. Manter os autistas organizados – ou poder reorganizá-los quando se desorganizam – é colocado como meta fundamental não apenas de profissionais que tratam autistas, como também de pais e familiares. Organizar foi a palavra escolhida e compartilhada pelos profissionais que participaram do workshop realizado para a presente pesquisa. Organizar, segundo o dicionário Michaelis, refere-se a “dispor de forma ordenada uma série de itens; dar forma regular a um todo, colocar em ordem”. A relação do termo organizar com impor uma ordem a alguma coisa, ou a alguém, é clara. Há, da mesma forma, uma clara noção de que, para o autista, o mais importante é manter-se sob controle.

Para Foucault (2008), este controle da vida que tão explicitamente aparece nas imperativas mensagens que ordenam a busca pela saúde – e determinam onde, como, com que profissionais deve ocorrer esta busca – é o cerne daquilo que define como biopolítica. A biopolítica, segundo o autor francês, trata-se do controle da vida, da população, dos indivíduos por meio de tecnologias sociais e práticas de governo que buscam, ao fim e ao cabo, a otimização dos corpos para o desempenho de funções que uma sociedade tenha elegido como as mais importantes. Os corpos, desta forma, devem funcionar, isto é, produzir aquilo que o poder necessita que produzam. Este controle dos corpos e da vida se dá tanto balizado por dados – colhidos e decodificados como verdades em si – que vão compor o arcabouço científico de provas alegadamente irrefutáveis a respeito do funcionamento de um corpo; quanto por padrões comportamentais que – mesmo que fora da possibilidade de serem registrados e avaliados biometricamente – serão comparados a padrões considerados normais, ou saudáveis, e estabelecerão a ordem a que todos devem se submeter (FOUCAULT, 2008).

Os objetivos do controle biopolítico dos corpos, que inclui desde o controle de hábitos de higiene, natalidade, longevidade, sexo, até manifestações emocionais e psíquicas, segundo Foucault (2008), é a produção de corpos dóceis e submissos. O sujeito – assujeitado pelo biopoder – trabalha incessantemente sobre seu corpo, fazendo com que seu funcionamento seja devidamente organizado, medido, avalizado, alterado e controlado a fim de estar pronto para responder com mais eficácia àquilo que o poder deles necessita. Numa evidente contradição,

quanto mais assujeitado ao biopoder por meio de sua conduta individual – supervalorizada por ideias como determinação, força de vontade, foco, perseverança – mais o sujeito tem a sensação de ser autônomo, de estar no controle. “O automelhoramento individual autodisciplinado na procura da saúde e perfeição corporal tornou-se a forma dos indivíduos exprimirem a sua capacidade de agência a autonomia em conformidade com as demandas do mundo competitivo” (ORTEGA, 2003, p.91).

Os objetivos sociais e políticos deste ordenamento dos corpos em nome de uma noção de saúde física e mental oculta-se, quase que completamente, sob a autoridade que a ciência conquistou e exerce com vigor ao longo dos últimos séculos, “argumentos científicos constituem formas de poder-saber legitimadoras das representações que povoam o imaginário social e que redimensionam os conceitos de saúde, doença e corpo são” (LUCAS; HOOFF, 2006, p.83). Segundo Ortega (2003), a valorização destes procedimentos de poder sobre o corpo fortalece a cultura da dissociabilidade, criando um modelo de sujeito baseado em sua capacidade de exercer um autocontrole sobre o próprio corpo que permeia não apenas aspectos físicos, mas também aspectos morais e culturais. Este padrão de biossociabilidade estabelece uma hierarquia entre os sujeitos, não apenas física, mas também em relação a suas possibilidades de socialização, baseada na capacidade do sujeito de autocontrolar-se, autovigiar-se e autogovernar-se. “Nessa cultura da biossociabilidade, criam-se modelos ideais de sujeito baseados na performance física e estabelecem-se novos parâmetros de mérito e reconhecimento, novos valores, com base em regras higiênicas e regimes de ocupação do tempo” (ORTEGA, 2003, p.18).

Segundo Dreyfus e Rabinow (1995) biopoder se caracteriza pela supervalorização das normas que classificam e distribuem indivíduos em termos de utilidade e valores, buscando o máximo controle das anormalidades sociais. As tecnologias do biopoder definem cientificamente o que são as anormalidades/normalidades, os anormais/normais, os organizados/desorganizados. As ciências dão origem a uma variedade de especialistas (médicos/as, psiquiatras, psicólogos/as, professores/as, pedagogos/as, psicopedagogos/as), e criam instituições disciplinares dedicadas a promover a normalização dos corpos. Assim, a vida e os corpos da população são controlados com crescente eficiência. Estas tecnologias de normalização, controle, classificação acabam por criar a figura humana das anomalias na sociedade em categorias como o louco, o perverso, o doente, o delinquente, o deficiente, o autista. O sujeito considerado anormal não é mais punido ou separado da sociedade em prisões ou manicômios, mas é constantemente exposto a intervenções de dispositivos de biopoder. Não era mais suficiente punir, era necessário corrigir, reabilitar, organizar o indivíduo anormal (DREYFUS; RABINOW, 1995).

O biopoder e as noções relativas à biossociabilidade incidem sobre os corpos, comportamentos, emoções e vidas dos autistas com vigor e insistência. As vidas autistas são atravessadas desde o princípio por um saber médico que muitas vezes as silencia, cerceando sua voz e seu direito a qualquer discurso próprio. O apagamento das palavras autista e autismo de quase todas as falas do workshop realizado sobre autismo na presente pesquisa não ocorre por simples esquecimento. O discurso constrói-se com ideologia e a ideologia, mascarada, surge na linguagem pelos lapsos, pelos silenciamentos, pelos caminhos inconscientes que dizem o que não é dito. Não falar a palavra autista ao falar de autismo já é um sinal que, diante da mais simples análise, denota o investimento, mesmo que completamente inconsciente, no sentido de fazer o apagamento e o silenciamento do sujeito autista e, por consequência, de sua possibilidade de ter um discurso próprio.

Entende-se que as tentativas de investimentos disciplinares aqui analisados, especificamente relacionadas à saúde e ao comportamento de autistas, também têm possibilidades de escape ou transgressão, tanto pelo debate que se institui, quanto pelas resistências ou questionamentos das verdades estabelecidas sobre o autismo na própria comunidade do autismo. Os autistas participantes da presente pesquisa salientaram a diferença entre comunidade do autismo e comunidade autista. A comunidade do autismo incluiria além de autistas, pais, familiares, médicos, terapeutas, professores. Já a comunidade autista seria formada unicamente por autistas. Este movimento de separação demonstra a crescente busca dos autistas pela legitimação de um lugar de sujeito protagonista nos discursos a respeito do autismo e de sua própria vida. Este movimento se apresenta, segundo os próprios autistas, como uma das formas de exercer aquilo que Foucault definia como resistência e capacidade de fuga aos ditames de relações de saber-poder que os assujeitam.

O discurso dos autistas sobre si mesmos passa a ocupar um relativo lugar na ordem dos discursos sobre o autismo ao ser nomeado, publicado e discutido sob o título de Neurodiversidade. Em 1999, a socióloga Judy Singer, autista, lança o termo neurodiversidade em um texto intitulado “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”. Singer (1999) relata o surgimento de um movimento liderado por autistas que defende que o autismo é uma diferença humana, que acarreta condições peculiares e deficiências em determinados aspectos da vida. Neste sentido, o discurso da neurodiversidade, situa o autismo não como uma doença, mas como uma atipicidade que deve ser acolhida, apoiada e respeitada como outras diferenças humanas. Os autistas participantes do movimento da neurodiversidade classificam-se como pessoas neuroatípicas – ou somente atípicas – e não doentes. Sua condição é, antes de qualquer coisa, uma

característica que faz parte de sua própria constituição e parte essencial de sua identidade. Segundo Singer (1999, p. 63), o autismo trata-se de uma “nova categoria de diferença humana” e os indivíduos autistas não devem viver sob o desejo, a necessidade ou até a obrigatoriedade de serem curados, controlados, organizados ou modificados. Os modelos comportamentais que segundo a autora são impostos aos autistas, seriam amarras sociais que impediriam o autista de expressar seu modo peculiar de ser e viver. Os integrantes do movimento da neurodiversidade buscam assumir o protagonismo em sua condição e lutam por aceitação, assistência adequada e integração na sociedade. O discurso da neurodiversidade – que aparece em todas as entrevistas com os autistas e jamais nas falas profissionais e pais – é um argumento direto para a problematização da noção de organização/desorganização que surgiu no workshop. Mais uma vez se evidencia o empasse do design e a necessidade de problematizar. Pode-se criar artefatos que ajudem a organizar aquilo que no autista, alegam os terapeutas e educadores, se desorganiza e assim projetar mais dispositivos de controle biopolítico da vida e do corpo autista. Entretanto, pode-se criar justamente para que essas noções que tanto ferem e contrariam os próprios autistas sejam revistas e modificadas.

Para Singer (1999), há dois fatores determinantes que possibilitaram o surgimento e fortalecimento do discurso da Neurodiversidade: o feminismo e a internet. O movimento feminista, ao fortalecer as mulheres, possibilitou que mães de autistas passassem a rechaçar discursos médicos e psicanalíticos que as responsabilizavam pelo autismo dos filhos. Na teoria psicanalítica, por exemplo, predominou por décadas a noção de que o autismo se devia a uma incapacidade da mãe de criar vínculo com o filho recém-nascido. Daí o termo “mães geladeira” ter sido incorporado ao discurso psicanalítico sobre o autismo. O segundo fator que possibilitou o fortalecimento do discurso da neurodiversidade foi a internet. Segundo esta mesma autora, o surgimento de grupos de apoio na internet permitiu a livre circulação e evolução do discurso da Neurodiversidade. Mesmo não tendo sido legitimado por nenhum procedimento de controle dos discursos, o discurso da neurodiversidade encontrou na internet uma forma de circular ampla e livremente, sem a mediação do discurso médico, garantido aos próprios autistas um lugar de fala e de sujeito discursivo sobre sua própria condição. Assim, o discurso da neurodiversidade nasce da possibilidade de que autistas, por meio da internet, pudessem dividir suas histórias de vida, expressar seus pensamentos e sentimentos a respeito de sua própria condição e da forma com que eram tratados pela sociedade e sobretudo pelo saber médico. Ainda segundo Singer (1999), o aparecimento de outros movimentos políticos de deficientes que buscavam representar a si mesmos e lutar por suas próprias causas inspirou e estimulou o fortalecimento da autorrepresentação da identidade autista no discurso da neurodiversidade. (SINGER, 1999).

O movimento de autistas em torno da neurodiversidade busca desconstruir a legitimação do discurso médico como único discurso válido sobre o assunto. É um novo discurso, desta vez produzido por aqueles que até então estavam interditados pelos procedimentos de controle do discurso. O discurso criado em torno da neurodiversidade é – independentemente de estar mais ou menos amadurecido ou do quanto se concorde com ele – um movimento de resistência a um outro discurso, monopolizado pelo saber médico-científico, que assujeita os autistas, pouco considera suas histórias particulares de vida, e apaga sua subjetividade. O discurso da neurodiversidade surge totalmente fora de qualquer procedimento de controle do discurso médico, causa imenso transtorno nas comunidades sobre o autismo e estabelece um embate entre estes diferentes discursos. A neurodiversidade estabelece uma nova relação de forças no campo das relações de poder-saber sobre o autismo. Para que seu discurso simplesmente exista e seja ouvido por alguém, os autistas têm de estrategicamente combater, resistir, escapar aos procedimentos externos de controle do discurso que funcionam pela segregação e exclusão, aos dispositivos de poder e biopoder (FOUCAULT, 2010). Autistas não têm a exclusividade da fala sobre o autismo, esta é de quem está inserido no contexto médico. No procedimento que opera pela oposição entre a razão e a loucura, pela conseqüente exclusão do discurso do louco (que muitas vezes é apenas aquele que contraria o pensamento dos poderosos); os autistas são os excluídos, são eles que estão no campo dos que não detêm a razão, a sanidade ou a clareza de pensamentos para serem sujeito enunciadore de seu próprio discurso (FOUCAULT, 2010).

Em uma rápida busca no Google por termos como “neurodiversidade”, “autista”, “identidade autista” evidencia-se a batalha travada, em grande parte na internet, entre os autistas defensores da neurodiversidade e pais de autistas que defendem – com argumentos pertinentes e compreensíveis – os discursos tradicionais e as formas correntes de tratamento. Entretanto, os pais constituem um outro grupo da comunidade do autismo, com discursos diferentes tanto da neurodiversidade, quanto dos discursos médicos. Percebe-se detentores da exclusividade de fala (médicos, educadores e profissionais da saúde mental) opondo-se, delicadamente desautorizando ou simplesmente ignorando o discurso dos autodenominados neurodiversos ou neuroatípicos. O poder, neste caso, investe em silenciar aquele que tradicionalmente sempre foi silenciado, em manter a dicotomia fictícia entre normais e anormais, insistindo em organizar, mesmo que à revelia, aqueles que lhes parecem por demais desorganizados.

Entretanto, segundo Foucault (2013), não há poder sem possibilidade de fuga, escapatória ou resistência. Todo o exercício do poder traz alguma possibilidade de resistência a si próprio, isto porque acontece em formas de lutas, tensionamento de forças e relações entre po-

deres outros. O exercício do poder envolve a possibilidade de outras ações, de outros investimentos. O poder não se localiza em um ponto identificável, mas se faz em relações, em multidireções, atravessa e modifica os sujeitos, assujeitando-os. Contudo, da mesma forma pulverizada, as resistências residem no poder, não são externas a ele, estão em todos os lugares, contaminam todas as relações em que o poder se estabelece. (FOUCAULT, 2013) Pode-se perceber que o movimento da Neurodiversidade é justamente o aproveitamento de uma destas possibilidades de fuga e resistência ao discurso do poder vigente sobre o autismo que encontra, na internet, um atalho que o preserva das ações dos mecanismos de controle do discurso descritos por Foucault (2010) e encontra no novo terreno da internet uma legitimação outra, entre seus pares e, talvez, uma outra via de entrar na ordem de um discurso de verdade.

8.2 CONCLUSÕES

Esta análise e problematização dos discursos sobre o autismo traz, para o design, uma complexidade que até então era evitada. O design, por esta abordagem, trabalha com as tensões existentes entre os discursos e não com a ideia de resolução de problemas. Pelo que se percebe problematizando os discursos sobre autismo, projetar norteado pelo discurso dos profissionais especializados seria completamente diferente, e em muitos casos antagônico, a projetar norteado pelo discurso dos próprios autistas. A complexidade em que o projeto de design se insere ao propor-se a esta investigação de discursos tira o design da posição aparentemente confortável que a noção do design resolvidor de problemas parece proporcionar.

O próprio design, por este ponto de vista, estará a projetar a materialização de um discurso em um artefato. Na proposta feita nesta tese, o design projetará o próprio discurso sobre autismo. Projetar, neste sentido, afina-se com a etimologia da própria palavra: do Latim *projectare*, de *projectum*, “algo lançado à frente”, de *projicere*, formado por *pro-*, “à frente”, + *jacere*, “lançar, atirar”. Lançar a frente, no espaço, para o espaço um discurso por meio dos artefatos que criar. Mas que discurso será esse? O discurso dos especialistas ou o discurso dos próprios autistas. Que implicações esta escolha, que é antes de tudo uma escolha política, poderá trazer à pesquisa e ao exercício profissional do design? Que implicações éticas são mobilizadas quando um projeto para autistas ignora a voz e o discurso dos próprios autistas? As possibilidades estão abertas e são as escolhas do designer, como um ser político, consciente das implicações sociais de seu trabalho, que definirão a quem seu projeto irá contemplar. Desta forma, fazer design é sobretudo fazer política, fomentar ideologia, intervir, como sujeito, em lutas de classe.

A partir do momento em que o design renuncia à segurança de um *briefing* – um documento que lhe faça a certa encomenda do artefato que o cliente, usuário ou outro agente do processo projetual necessite ou deseje –, assume a responsabilidade de um posicionamento político e ideológico sobre seu próprio trabalho e os efeitos que venha a causar. Projetar artefatos que moldam comportamentos, interferem em relações, reforçam ou enfraquecem crenças determinadas é, em última instância, projetar mecanismos que interferem na vida humana e na sociedade. O designer, por este ponto de vista, está sempre a trabalhar sobre a própria escolha que faz. É sabido que nem sempre o projeto reserva ao designer a autonomia necessária para que este faça suas próprias escolhas. Entretanto, é necessário lembrar que, se não o designer, mandatoriamente algum outro agente do processo projetual fará estas escolhas. E no caso de não poder decidir, que possa o designer então saber quem decidiu e que tenha consciência de que o que projeta é projetado por e para um discurso. Fica vedada a opção da alegada ingenuidade inocente daqueles que realmente não sabem o que fazem. Não existe design neutro, assim como não existe designer que possa se eximir das responsabilidades dos efeitos de sentido gerados por aquilo que projeta.

O design, por esta perspectiva, somente pode ser pensado como uma atividade de produção de sentido. Projetar implica não apenas na mediação entre discursos, mas ainda na projeção dos discursos mesmos, que embarcados nos artefatos criados podem estabelecer resistências às relações de poder que se estabelecem e condicionam os seres a um assujeitamento estéril de questionamentos e mantenedor de comportamentos domesticados e dóceis. O design que aqui se propõe identifica-se com a problematização dos discursos vigentes, com a proposição de mudanças, com as lutas pela liberdade e emancipação dos sujeitos. Neste sentido, abre-se espaço no projeto para o questionamento, no design, acerca das relações de poder, dos processos não cartesianos, da problematização, da busca pelo não assujeitamento, pela autonomia, pelo cuidado de si. O discurso da neurodiversidade, trazido intensa e contundentemente pelos autistas em suas entrevistas, será o norte do projeto de design que se segue.

REFERÊNCIAS

DREYFUS, L. Hubert; RABINOW, Paul. **Michel Foucault uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica.** Tradução Vera Portocarrero. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, Michel. O sujeito e o poder. *In*: DREYFUS, Hubert; RABINOW, Paul (org.). **Michel Foucault. Uma trajetória filosófica.** Para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense, 1995.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Editora Loyola, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica**: curso dado no Collège de France (1978-1979). São Paulo: Martins Fontes, 2008.

LUCAS, Luciane; HOOF, Tânia. Da ortopedia ao controle do corpo: o discurso da saúde na publicidade. **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, v. 3, n.6, 2006. p. 81-104.

ORTEGA, Francisco. **Biopolíticas da saúde: reflexões a partir de Michel Foucault, Agnes Heller e Hannah Arendt**. Interface-Comunicação, Saúde, Educação, [S.l.], v. 8, n. 14, p. 09-20, set., 2003.

SINGER, Judy. "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". *In*: CORKER, M.; FRENCH, S. (orgs.). **Disability discourse**. Buckingham, Philadelphia: Open University Press, 1999. p. 59-67.

9 DIÁLOGOS PROJETUAIS: A CRIAÇÃO DO GAME BRIANNA

Na continuidade do trabalho foram feitas entrevistas via videoconferência com os autistas, foi colocado o mesmo desafio a cada um deles: criar alguma coisa que pelo design fosse boa para a questão do autismo. A sugestão dada pelos participantes foi a criação de um game em que a personagem principal fosse uma adolescente autista. Para os participantes era importante que o jogo fosse informativo, e mostrasse o que eles vivem como autistas pelo seu próprio ponto de vista. Curiosamente, num trabalho em que o discurso teve tamanho protagonismo, o game proposto pelos participantes era, em última instância, mais um dispositivo discursivo em que eles poderiam falar de si mesmos. O que se sobressaiu dentre as ideias que surgiram foi justamente o desejo de criar um espaço para falar, elucidar, informar sobre o autismo: um game para falar de si.

Os diálogos projetuais consistiam em encontros por videoconferência em que falávamos sobre as ideias para o game. Nestes diálogos projetuais, o papel do designer era fazer provocações para que o diálogo não se esvaziasse ao longo da uma hora de duração. As conversas não seguiam nenhuma ordem estabelecida, os assuntos eram interrompidos e retomados mais tarde, em outro encontro ou simplesmente abandonados. Procurou-se agir o mais próximo da ideia de rizoma. Isto causava uma certa ansiedade nos participantes, por não estarem escrevendo um roteiro diretamente. No total foram 5 diálogos projetuais de uma hora de duração cada. Todos foram gravados. Posteriormente, o conteúdo dos diálogos foi retrabalhado apenas pelo designer, recortando trechos e reunindo num arranjo que pudesse dar forma à ideia que havia sido desenvolvida. Este reordenamento posterior dos diálogos dividiu o material em tópicos de maneira que se tivesse tudo o que foi falado, desordenadamente ao longo das reuniões anteriores, sobre cada assunto considerado relevante para constar no game.

Brianna é a proposta de um videogame de RPG desenvolvido por Nanda, Poly, Faso, Sarah e Cristiano ao longo desta pesquisa. Na história, o jogador controla uma garota autista chamada Brianna numa jornada pela montanha azul. A história começa com Brianna, adolescente, numa sala de aula. Todos os ruídos da sala e o excesso de informação visual levam a garota a ficar cada vez mais estressada e nervosa, até que ela tem uma crise, se retira da sala de aula. Ao sair pela porta, Brianna cai num espaço azul, onde não há nada além da cor. Neste espaço, surgem um pavão chamado Kuruki, e outros três adolescentes, Mark, Phoebe, Julius. Todos eles caíram no espaço azul depois de uma crise. Mark teve uma crise no supermercado devido à intensidade dos estímulos visuais, auditivos e aos movimentos. Phoebe teve uma crise sozinha em casa, quando seus pensamentos ficaram rápidos e repetitivos. Julius teve uma crise

enquanto caminhava por uma e não encontrava a placa para ler o nome da rua onde estava.

Depois que cada um se apresenta e conta o que acabou de acontecer e como foi parar no espaço azul, Kuruki, o pássaro, distribui 6 cartões em círculo no chão. Cada cartão possui uma cor diferente e o pássaro convida Brianna a escolher um deles. Cada um dos cartões ditará o destino e a missão dos personagens. A partir de então eles exploram o mundo real (os locais onde estavam na hora da crise, com outras situações) e um mundo surreal na montanha azul, para superar seus medos, descobrir segredos e desvendar a sua própria identidade. As escolhas feitas pelo jogador que controla Brianna, a começar pelas cartas distribuídos pelo pássaro, determinam a forma como os personagens interagem, assim, vários finais são possíveis.

O sistema de batalhas e corridas baseado em fases do jogo inclui efeitos de status baseados nas emoções e nas peculiaridades dos personagens. Cada batalha mostra os quatro personagens autistas enfrentando um dos problemas típicos que autistas enfrentam. Cada personagem tem um superpoder, seu hiperfoco. O assunto específico do interesse restrito de cada personagem vai ser usado como trunfo em momentos definidos do jogo, nas batalhas ou na travessia da montanha.

Cada um dos personagens tem um medidor (como um termômetro) que vai subindo conforme ele é exposto a elementos estressores para autistas, como ruídos, excesso de estímulo visual, muita interação social... O topo do medidor indica uma crise (Meltdown ou Shutdown). Durante as batalhas e a travessia o jogador deve controlar os estímulos para que o personagem não sofra uma crise. Chegar a ponto de sofrer um Meltdown ou Shutdown significa todos voltarem para o espaço azul, encontrarem com Kuruk, o pássaro, que vai lhes explicar o que aconteceu e oferecer um novo cartão para que a batalha recomece. Durante o jogo há missões secundárias e charadas para que os jogadores resolvam. Vencer esses desafios secundários significa ganhar pontos de folga no termômetro de crises.

9.1 OS DIÁLOGOS PROJETOVAIS...

9.2 ...SOBRE O CONCEITO

[00:02:39.19] Nanda: é uma história que acontece, eu peguei uma historinha aleatória. E nesta historinha você fará algumas escolhas, está acontecendo a história e de repente você tem escolhas para fazer, e dependendo da escolha mostra um aviso tipo "Você conseguiu" "Você não impressionou a tal pessoa". Por exemplo: Eu entrei em uma historinha de meio romance em que uma menina se apaixonou por um príncipe, aí tinha uma parte da história que tinha que tentar impressionar a rainha, que seria a mãe dele. Eu não consegui impressionar. Apareceu assim: "ALERTA! Você não conseguiu impressionar a rainha com as suas escolhas". Eu fiquei com raiva. Aí eu imaginei a gente fazer o jogo com a questão do autismo e utilizar este sistema, tipo... Ah a pessoa está fazendo estereotipia, o que você faria? Você respeitaria; Você perguntaria o que está acontecendo; ou Você mandaria ela parar. Aí, se você selecionasse "mandar parar" apareceria um alerta dizendo que você não respeitou a pessoa, que você não respeitou o autista. Ou assim, "Cuidado! Se você restringe a estereotipia de um autista o autista não vai gostar de você e dependendo a situação pode ocorrer um..."

[00:02:39.19] Nanda: Continuando a história do jogo, aí vamos supor que a pessoa está em uma crise, teve um meltdown, aí coloca as escolhas de novo: O que você faria? Você falaria? Poderíamos também colocar textos tipo, como você falaria para uma pessoa que está em um meltdown? Se a pessoa não sabe o que é meltdown a gente poderia colocar tipo um ponto de exclamação ou ponto de interrogação para você clicar lá e explicar "O que é meltdown? Meltdown é uma crise explosiva do autista" Aí se a pessoa entendeu, vamos supor que a pessoa fala, Ah então se a pessoa está em uma crise meltdown Eu falaria: "Se precisar de alguma coisa eu estou aqui" "Tá tudo bem?" "Quer uma ajuda?" se forem selecionados esse tipo de comentários vai aparecer o aviso assim: "Ótimo! Você pelo menos se preocupou com a pessoa" Aí vai aparecer o autista falando assim: "Ah eu quero um tempo sozinho, eu quero ficar sozinho". O que você faria? "Você deixaria ele sozinho ou Você insistiria em ajudar? Aí dependendo da situação às vezes pode ser algo positivo. Por exemplo, se a pessoa responder "Ah eu quero insistir em ajudar", às vezes pode aparecer "Cuidado! Talvez a pessoa não queira a sua ajuda!" ou "Ótimo! Se você quiser ajudar pelo menos pode acalmar a pessoa!". Aí com essa questão depende da situação do autista, talvez ajude e talvez não. É bem interessante a gente trabalhar com esse tipo de coisa, que assim a pessoa vai entender que é uma crise e na vida real ele fala: "Nossa! Eu vi isso num jogo. Nossa! O autista está lá no meltdown! É eu vou ver se posso ajudar, então não vou nem tentar insistir, se não der certo eu deixo ele sozinho." É isso, eu acho isso uma excelente ideia. Eu não sei se a Polyana tem algo a mais a dizer, se ela pode complementar.

[00:04:57.07] Poly: Então, eu tinha conversado com o Rodrigo sobre essa questão do jogo e acabou que coincidiu de você ter essa ideia do jogo e eu falar para ele de um jogo que eu gosto muito chamado Celeste que fala sobre depressão e ansiedade e essas coisas assim. Mas eu acho que realmente ia ser uma coisa muito interessante a gente conseguir abordar essas questões do TEA no formato de um jogo de uma forma bem simples e não desconstruída exatamente, mas acessível para que todo mundo conseguisse entender. Colocar, sei lá, as terminologias básicas, as coisas cotidianas que nós temos que lidar, eu acho que seria muito legal se a gente conseguisse fazer isso em formato de um joguinho. E eu tenho a ideia de fazer isso num formato de um jogo 8 bit, não sei se vocês conhecem, aqueles estilo Mário, sabe. Eu acho que ia ficar muito bonitinho, mas eu não sei, eu acho legal sim.

[00:08:10.22] Nanda: É legal os jogos de aventura e desafio, eu gosto mais também desses tipos de jogos. Quando coloca escolhas, eu acho que o jogo fica mais desafiador, fica mais intrigante até. Porque tem escolhas que a gente faz que fica "Meu deus! Que droga fiz uma escolha errada!" Já as vezes quando dá uma escolha errada e dá uma consequência que a gente não espera a gente fica "Meu deus! E agora me ferrei" É tipo dá essas sensações mesmo, e com isso ajuda a raciocinar, seria um jogo que além de inclusão, que além de entender o que é o autismo, também entender né, tipo... Meu deus olha

como essa escolha leva a gente pra um caminho bom ou um caminho ruim, seria um jogo analítico. Bem legal.

conceito

Position: 17 - 17

najjar 03/02/21 15:52:40

[00:04:57.07] Poly: Eu acho que dava para apresentar em uma situação normal, porque isso acontece em qualquer situação e em qualquer lugar pode acontecer. E como a Nanda falou trazer essa questão de dualidade, de você ter uma escolha para fazer, ou você faz isso, ou você faz aquilo, e com base nas suas consequências você vai aprendendo mais a respeito do teu amigo e nos níveis seguintes quando essas situações semelhantes forem acontecendo de novo a pessoa já vai saber e como lidar.

[00:04:57.07] Poly: Aí na fase seguinte tem essa questão da hipersensibilidade auditiva e já aparece uma outra coisa que o autista tem um meltdown, e aí você precisa aprender como lidar com aquilo e conforme vai passando os níveis tem essas pequenas dificuldades que já foram sendo apresentadas em níveis anteriores, mas que você vai aprendendo a lidar e vai meio que se condicionando a saber o que você deve fazer para ajudar o autista em cada situação.

[00:04:57.07] Poly: Então, o que eu falei né, tem essa questão da idade, que eu tinha dado essa questão da janela de idade que é onde acontece o maior índice de diagnóstico tardio que tem uma demanda leve de suporte e aí depois que ela descobre que ela é autista ela resolve fazer essa jornada de auto-descobrimto com essa outra pessoa que ela pode conhecer no caminho ou que pode ser alguém que ela já conhece previamente e aí essa seria a jornada. Ela faz a escalada dessa montanha, percorre esse caminho, com o sentido de se conhecer mais depois de ela ter descoberto que ela era autista.

[00:08:10.22] Nanda: Excelente ideia, gostei. Se já também é uma ficção essas coisas, eu gostei da história depois do diagnóstico, de escalar uma montanha. Você me fez pensar agora, depois que você falou isso, sempre quando a gente tem o diagnóstico tardio a gente tem que parar mesmo para ter uma jornada conosco, para entender mais as nossas condições, entender nossos limites, entender nossas dificuldades, as nossas qualidades, tipo a gente começa a ter uma viagem, uma jornada em nós mesmos. Eu achei muito legal essa ideia da Poly, estou de acordo.

[00:08:10.22] Nanda: E aí na montanha poderia ir aparecendo os medos, as dúvidas, as coisas que a gente vai ter que enfrentar depois do diagnóstico. Acho bem bacana essa ideia.

[00:08:10.22] Nanda: Perfeito porque toda essa jornada que a gente faz na vida a gente vai ter que enfrentar tudo, a gente vai estar sujeito a tudo, vai estar sujeito às coisas boas, às coisas ruins, e também né, depois que agente tem o diagnóstico tardio a gente vai passando aquele desafio que a gente vai ter que falar para as pessoas que a gente tem esse transtorno do espectro autista e as pessoas não tem conhecimento e ficam dizendo "Ah mas você não tem cara de autista" "Ah mas você não parece autista". Começa comparar também os autistas "Ah eu conheço um autista que tem 6 anos e você não é autista porque você não é igual a ele". A gente vai enfrentar esse tipo de coisa, também vai enfrentar ofensas como: "Ah o autista é isso, o autista é aquilo" e vai ter esse processo, e o processo pode ser até a montanha. Vai encontrar pessoas falando mal de autista, vai encontrar gente falando: "Ah eu não sei o que autista!" "Ah você não tem cara de autista", gente que não vai nem ligar para as condições dela. Também vai ter gente que vai falar "Nossa eu não sei o que é autismo me fala eu quero saber mais". E é isso. Eu adorei essa ideia, eu adorei.

[00:04:57.07] Poly: Para mim está com mais cara de Life is Strange, porque como a gente tá querendo trabalhar com questões de escolha é mais o Life is Strange. A gente vai trabalhar mais nesse lado. Também a gente pode pensar um pouco no Legend of Zelda porque me deu a ideia do pássaro terapêutico,

porque como eu falei, ele vai ficar voando, observando a menina. Mas eu também tive uma outra ideia, que surgiu assim, de repente, que por exemplo, a menina entra no bar, ou entra em algum lugar, em vez do pavão estar em sua forma de pavão observando ela, ele vai se juntar aos humanos, ou seja, ele vai ter a sua forma humana, eu acho isso legal. E quando a menina quiser chamar o Kuruk, que é o pavão, gostei desse nome, acho que ela pode usar uma ocarina, talvez ela sabia tocar ocarina, talvez ela aprendeu na infância, ela toca a ocarina, talvez o rapaz não autista pode pensar: "Ah! acho que ela sabe tocar!" E na verdade ela está tocando para chamar o Kuruk.

[00:04:57.07] Poly: Ah! Aí assim, nessa questão do jogo, para ter dois jogadores a gente tem que usar em console. Se tiver dois jogadores seria legal, que aí um pode fazer o papel do autista e o outro pode fazer o papel do não autista. Seria legal, seria bem divertido. Porque por exemplo, vai ter a tela dividida em dois, um vai estar jogando sendo a autista, vai ter que estar se concentrando 100% sendo a personagem autista e o outro vai ser o personagem não autista. E a pessoa que vai estar jogando como personagem autista vai ser bom porque a pessoa vai imaginar quando conhecer um autista fora, ela vai ter empatia, eu acho que talvez jogando esse jogo a pessoa vai começar a praticar a empatia, porque ela vai imaginar, nossa aquela pessoa é autista, vamos observar como ela é? Porque nem todo autista é igual, então talvez a menina autista do jogo não vai ser igual a mim, não vai ser igual a Poly, não vai ser igual a Alice, não vai ser igual a Tabata, aí talvez vai aprender a observar como o autista funciona. Aí vamos supor que a pessoa que jogou com a personagem autista ela conhece uma pessoa autista na vida real, talvez vai ser útil para ver ela e pensar, "nossa essa autista aqui nem sempre se parece com a personagem que eu estou jogando, mas ela tem estereótipias, estereótipias é bem diferente da personagem. Nossa ela tem falta de contato visual" Aí talvez ela pode estranhar "Nossa, mas ela não tem hipersensibilidade auditiva, porque será?" Aí a pessoa pode chegar e perguntar: "Você não tem hipersensibilidade auditiva? Porque?" Acho que talvez, quem está jogando a autista, na vida real vai começar a entender, tipo procurar, para entender os autistas, para ver como eles funcionam.

[00:04:57.07] Poly: E no próprio jogo mesmo, ela vai ter que entender para conseguir para ir passando as fases.

[00:04:57.07] Poly: Porque se ela fizer as escolhas erradas ele vai ser punido no jogo, ele vai ter que voltar para o início da fase, ou sei lá, vai perder alguma coisa.

[00:08:10.22] Nanda: Sim, dependendo de uma escolha, a gente pode fazer o que, cada escolha errada quanto mais escolhas erradas for fazendo, vai resultar um monte de coisas na autista, e também é como se várias escolhas erradas pode dar também problemas para o não autista na realidade, vamos falar assim na realidade. Pode às vezes, dependendo da situação, começar a se sentir inútil, pode começar a desencadear depressão nela, e às vezes por ter a depressão já pode começar a dar um Alerta que a jovem autista está começando a ter depressão. Então o que pode acontecer quando aparecer esse Alerta? O jogo vai ser interrompido. E aí vai colocar o que? Uma explicação de o que é depressão. Depressão é isso isso e isso... e que suicídio em pessoas autistas o número é grande e aí a gente vai colocar 'Game Over' porque o jogo vai ser interrompido, por que depressão resulta dependendo da situação, quando não é tratado em suicídio. Aí vai aparecer Game Over porque a menina vai estar em depressão não vai adiantar continuar o jogo, porque depressão vai desmotivar a menina de continuar a ir para a montanha, ou às vezes dependendo da altura da montanha que tiver ela pode ter coragem de se jogar e se matar.

[00:08:10.22] Nanda: Você acha que tem como, tô pensando aqui se seria possível misturar os dois formatos, tipo se fosse um formato tipo Legends of Zelda colocar as caixas de texto e os diálogos com as escolhas. Então o personagem faz as escolhas e aí ele tem a partezinha do jogo que é a parte de jogo que é divertido mas é meio parecido com outros jogos, mas para ele passar das fases, vai depender das escolhas que ele tem, então por exemplo, a gente falou sobre stims, então, por exemplo assim, começa o jogo, é o cotidiano da menina, ela está na faculdade, na escola, ela se sente estranha, aí a gente vai ver como é que por exemplo você se sentia antes de ter o diagnóstico, o que acontecia de ruim na escola e aí ela se perguntando "Poxa o que está acontecendo comigo?" Aí ela encontra um Oráculo, ou uma pessoa, alguém que na verdade vai representar um neurologista, um psiquiatra, mas a gente vai colocar

como uma coisa mágica, que vai dizer para ela "Ah! A resposta disso é que você é autista" Aí ela fica: "Nossa! Como que eu vou viver sendo autista? Como que um autista vive?" E aí ele fala para ela: "Você vai ter que atravessar essa floresta, essa montanha e lá no final você vai ter a resposta de como você vai viver como autista" Aí nesse jogo, conforme vão acontecendo as fases, cada fase ela vai aprendendo alguma coisa sobre ser autista, então por exemplo, tem a primeira fase, aí digamos que ela encontra o amigo dela. Aí a fase eles entram lá numa telinha daquelas que têm que, sei lá, lutar com os bichinhos, uma coisa assim, e aí ela começa a apresentar, fazer stims, algum tipo, a gente vai escolher quais os stims que ela faz, e ela vai se perguntar: "Nossa o que será que está acontecendo comigo? Tenho que parar de fazer esse movimento. Tenho que parar de fazer isso." Aí para o menino pode aparecer uma escolha perguntando: o que você faz: 'Manda ela parar' - 'Deixa ela continuar, e aí, por exemplo, se ela mandar ela parar eles começam a perder pontos e eles vão perdendo pontos até ele fazer a coisa certa, aí ele pode no final dessa fase aparecer o pavão e explicar, olha Stims são assim, são esses movimentos que você sempre vai fazer na sua vida, que é bom você fazer, você só tem que tomar cuidado se eles te machucarem, ou se eles te fizerem algum mal, aí você pede para o seu terapeuta mudar para outro stim, outra estereotipia, mas isso é normal na vida de um autista e você não tem que imitar uma pessoa que não é autista e reprimir isso em você, esse é o seu jeito e todo mundo tem que aceitar o seu jeito, não faz mal para você, não faz mal para ninguém é só uma característica sua. Então no final dessa fase, qual é o poder que ela ganhou no final dessa fase? Os stims. Ela aprendeu que ela pode fazer stims, que ninguém tem direito de reprimir, nem rir, nem de fazer bullying, porque esse é o jeito dela. Se alguém falar isso ela vai dizer "Esse é o meu jeito de ser, eu sou autista e esse é o meu jeito de ser". Você balança a perna, você rói a unha e eu faço esse movimento, ninguém mais vai me obrigar a fingir que eu não sou autista. Então, na primeira fase ela ganhou esse poder. Que é o poder de dizer para os outros que o stim faz parte da vida dela. E aí, por exemplo, o segundo poder, a segunda fase, digamos que acontece uma situação que ela tem que reconhecer, o menino colega dela fica triste, e ele não fala que ele está triste, ele só faz a expressão de triste e ela não entende. E aí vai dando as escolhas para ele: 'Faz mais cara de triste até ela perceber' - 'Você fala diretamente oi estou triste porque aconteceu isso, isso, isso' E aí vai de novo.

[00:04:57.07] Poly: Ou a escolha dela também, tipo: Porque o menino está se afastando de mim? Ela não entende, mas ele está se afastando, porque ele está triste e ele queria que ela percebesse. Aí pode ter a escolha dos dois. A escolha dela pode ser assim, por exemplo: 'Você deixa ele se afastar' - 'Você pergunta diretamente porque é que você está se afastando de mim?' Aí uma hora pode ter o Kuruk que explica: "Olha, para você autista é mais difícil reconhecer as expressões, então quando você nota alguma coisa estranha é melhor você chegar para a pessoa e dizer: 'olha eu tenho dificuldade de reconhecer as expressões faciais, seria bom que você me dissesse claramente o que está acontecendo, o que você está sentindo' ". Aí o menino diz: "Olha eu estou triste porque eu me lembrei de um dia quando eu era criança de uma história assim que eu caí no chão e me machuquei e eu fiquei triste por causa dessa lembrança. Aí ela vai saber o que ele vai estar sentindo, ela vai poder consolar ele, ajudar, dizer alguma coisa boa. Então nessa segunda fase o que ela ganha de super poder? Ela ganha consciência de que muitas vezes as pessoas estão sentindo coisas que ela não está percebendo.

[00:04:57.07] Poly: Ou às vezes, é porque assim, na minha opinião o que a gente pode fazer... a gente pode fazer o Life is Strange, a gente pode fazer episódios e cada episódio ela já está em cada parte da montanha que ela tem que escalar. E talvez num episódio ela não aprende uma coisa, ela pode aprender várias, tipo ela pode aprender o stim, ela pode aprender que ela nunca vai entender uma expressão de uma pessoa num determinado momento, ela também vai entender que ela é muito hipersensível auditivo ou ao toque, ou talvez ela pode descobrir que ela tem shutdown por excesso de informações, ou ela pode... então sabe, esses tipos de coisa.

[00:00:52.18] Nanda: Ah, fases a gente pode colocar quantas fases forem possíveis, porque o autismo não é pouca coisa, ele é bastante, a gente tem muita coisa do autismo para explicar, inclusive o que a gente fala, tem muita coisa nova que até para nós autistas a gente fica assim: "Nossa! Eu não sabia disso!". Então, não sei quantos episódios, quantas fases vão ser, porque o autismo tem muita coisa para contar, para mostrar para as pessoas o que é o autismo.

[00:01:25.23] Poly: O que não falta é assunto, a gente pode abordar coisas concomitantes também. Eu acho que é interessante também a gente tentar fazer uma abordagem mais ampla possível para não contemplar somente a gente que está ali no baixo nível de suporte, mas também adentrar situações que coloquem autistas que demandem um maior nível de suporte, que fale sobre autistas que não se encontrem no estereótipo do autista clássico, enfim, a ideia é a gente abordar essas questões do autismo e ser o mais abrangente possível e fazer isso de uma forma que não seja maçante e não pareça o conteúdo de uma palestra. Que a pessoa tenha prazer de fazer aquilo, de estar conhecendo mais a respeito do assunto.

Nanda: Eu concordo porque se não a gente vai estar estereotipando e não é isso que a gente deve fazer.

[00:06:39.07] Tio Faso (faso): A história que vocês estão contando ela combina com a faixa etária de tipo 9 a 12 anos.

[00:07:09.26] Nanda: Sério?

[00:06:43.14] Tio Faso (faso): Sério. Eu trabalho com isso.

[00:06:43.14] Entrevistador: Você está falando a faixa etária de quem vai jogar o jogo ou a faixa etária dos personagens?

[00:07:20.19] Tio Faso (faso): Não, do jogo. Quem vai jogar o jogo, porque assim, o tipo de história que vocês estão propondo é para a faixa etária de 10 a 12 anos. Porque para um público adulto o tipo de conteúdo é totalmente diferente.

[00:07:36.10] Entrevistador: O que você mudaria se fosse para um público adulto?

[00:07:40.08] Tio Faso (faso): Ter mais adultos.

[00:07:42.02] Entrevistador: Mais adultos na história?

[00:07:44.07] Tio Faso (faso): Exatamente.

[00:07:45.25] Nanda: Tipo, a personagem autista teria então uns 30.

[00:07:49.26] Tio Faso (faso): Não é problema na idade dela. Se você vai lidar... Você tem que entender assim, cada faixa etária vai ter uma cognição para lidar com um tipo de conteúdo, se você trabalha de uma forma tão fofinha como vocês estão fazendo é público Steven Universo, é 10 anos. Se você quer atingir um público adulto, a gente está falando de uma conversa mais séria então é do Sandman para cima, sabe? Então vai ter que abordar coisas da vida adulta. Então vai ter que abordar suicídio, por exemplo, drogas, automutilação.

[00:08:31.15] Cristiano: Relacionamento.

[00:08:32.14] Nanda: É bem clima de Life is Strange.

[00:08:36.06] Tio Faso (faso): Exatamente.

[00:08:41.11] Nanda: É clima Life is Strange envolver drogas, depressão... é bem Life is Strange, porque envolve muito droga, envolve muito intrigas, brigas, bullying, depressão, envolve muito isso, então deveria trabalhar o jogo nesse nível.

[00:09:03.20] Tio Faço (faso): Porque algumas opções que vocês estão querendo dar para o jogo não combinam com um público mais adulto.

[00:09:11.16] Cristiano: Posso falar uma coisa?

[00:09:13.18] Entrevistador: Fala.

[00:09:13.25] Tio Faso (faso): Pode.

[00:09:14.01] Cristiano: Se for possível fazer isso, criar diferentes personagens e diferentes cenários em que esses personagens poderiam estar inseridos. Então você poderia ter um personagem mais adulto, outro mais criança e a pessoa escolhe antes de começar o jogo. Aí dependendo de quem ela vai escolher vai seguir um cenário diferente, entende?

[00:09:48.08] Tio Faso (faso): Jogar o sol na conversa. Pô gente, a gente está fazendo um jogo, a gente tem que ser muito focado, se vocês querem fazer personalização de personagem, essa historinha fofinha fecha no público 10 que isso também vai ajudar a definir a história e o visual do jogo. Agora se você quer misturar esses diversos tipos de personagens, mesmo assim vai ter que pensar em uma faixa etária, porque eu não vou poder apresentar uma história mais adulta no mesmo ambiente que eu vou lidar com uma criança de 10 anos. Então, tipo assim, se vocês querem ir pro lado ok, vamos falar sobre autismo, público alvo que é criança, que vai estar às vezes acompanhada dos pais, ou você quer fazer uma coisa mais adulta? Para alguém como a gente? Por aí tipo assim, as tomadas de decisão mudam, até a forma do roteiro muda, porque para um adulto pode ser uma coisa muito mais densa e completa em conteúdo, já para uma criança, por mais que seja completo há um limite que a gente vai poder abordar algumas coisas.

Poly: Então, o Celeste ele tem essa abordagem bem séria, ele trata de ansiedade, ansiedade generalizada, depressão, mas a maneira que ele trata, eu não sei dizer, não é uma maneira infantil, eu acho que é uma maneira que os desenvolvedores arranjaram de trabalhar para que seja abordado um tema difícil, mas que não seja de uma forma tão incisiva para que não se torne uma experiência traumática, não sei se deu para entender. Então a estrutura do jogo a gente fala sobre depressão, é um assunto muito sério, que a personagem principal sofre, mas ao mesmo tempo a gente tem aquela estrutura de cores e uma trilha sonora envolvente e a gente tem os momentos de GAP que são os tempos que você tem de descanso para reflexão e para compreensão de algumas coisas que eles colocaram no enredo, então é mais ou menos assim que funciona Celeste, e a faixa etária de jogabilidade é dos 18 aos 24 mais ou menos, é o público alvo.

Nanda: Eu tava vendo aqui, total, é para essa idade mesmo. Meu, é tipo 2D com 8 bits mesmo e envolve muito, tô vendo aqui um pouquinho a história... Achei interessante. É de videogame esse jogo Poly?

Poly: É para desktop. Eu não sei se tem para console, mas até onde eu saiba é para desktop.

[00:13:25.15] Tio Faso (faso): Tem para Xbox One, para Ps2, Ps4 também.

[00:13:44.05] Tio Faso (faso): Eu tenho dois monitores. Tem para Windows, Switch, Playstation 4, Xbox, MAC OS e Linux.

[00:14:26.20] Tio Faso (faso): Primeira coisa que tem que pensar é que jogo o importante é a diversão né gente, não a história em si. Plataforma, como vocês estão falando, fica bem legal para realizar algumas coisas que a gente usa do mundo do autismo é isso que vocês falaram de ter esse alerta de crise que atrapalharia de alguma forma o personagem de avançar, então não sei se vocês vão se lembrar, vocês

não vão se lembrar que vocês são muito novos, mas antigamente no Sonic, quando ele ia para baixo d'água ele tinha um limite de respiração se não ele morria.

[00:15:19.02] Tio Faso (faso): Então, o legal é você pensar que as coisas do autismo, que a gente faz, usar isso na mecânica do jogo, como vocês já estavam fazendo. Então, por exemplo, se barulhos criam sobrecarga em nós, então é importante ter uma barra de sobrecarga nesse personagem, uma barra que a gente tem que tentar manter o mais baixo possível, se não o nosso personagem perde habilidades. Como é que essa barra pode ser comprometida? Então, por exemplo, você tem um inimigo que só reproduz som alto. Então você tem que tentar derrotar aquele monstro com alguma coisa e ele é uma caixa de som. Como você faz para atacar? Você consegue atacar aquilo naturalmente, mas você vai ter um efeito contrário. Então como você se protege daquele inimigo para não ter a barrinha do estímulo aumentado? E usar nossos stims como poder.

00:16:32.23] Entrevistador: Como poderes?

[00:16:33.26] Tio Faso (faso): É, por exemplo, a Nanda chegou girando o spinner na mão. Spinner é uma arma.

[00:16:42.13] Nanda: Quando a pessoa não sabe usar pode virar uma arma mesmo, se a pessoa não souber usar pode machucar.

[00:16:50.13] Tio Faso (faso): Então pensa, como o spinner é um arma, o Tangle vira uma corda para se pendurar.

[00:16:59.13] Nanda: É um dos Stim Toys, e se eu não me engano ele é tipo uma argolinha e você fica mexendo e ele fica mudando de forma. Quem tem isso é a Alice.

[00:17:14.28] Tio Faso (faso): Ele é segmentado. É que nem fosse um monte de pecinha junto que giram assim num eixo, entre elas.

00:17:44.13] Tio Faso (faso): Exatamente, então você tem uma fase que o personagem precisa aprender a hiper focar em algo para avançar. Então ele precisa hiper focar em música, porque tem uma fase musical. Ah, ele tem o hiperfoco que eu tenho de fazer coisas manuais, então ele vai ter que aprender de alguma forma aprender a construir coisas para poder avançar naquela fase, porque você faz de uma forma que nem o Celeste, que eu estava olhando por aqui, com os conceitos do mundo do autismo, e transpondo para esse. Porque ajuda muito a ser algo que qualquer um jogue, que nem o Celeste, ter um visual que você não tenha dificuldade de produção e que dê para ter uma história um pouquinho melhor mas sem ser causadora de traumas que nem a Poly falou, sabe? Então por exemplo, você tem uma fase que é toda Dark e representa nossos pensamentos negativos que envolvem o suicídio, então não precisa trabalhar isso diretamente e falar que olha essa é a fase do suicídio, e sim é um lugar que vai ter a música mais triste, porque é como a gente se sente, então o personagem passa por isso. Se eu fosse fazer um jogo, eu ia tentar combinar a mecânica do jogo que seria de plataforma, usar as coisas que a gente faz no dia a dia do autismo que são boas, como arma, recursos e as coisas negativas como coisinhas que tiram poder, como o Sonic sem respirar embaixo d'água, como o Mário esbarrar em um monstrinho ele perde uma vida, sabe? E assim, o passar entre as fases pode ser uma coisa que a gente faz muito, que é dormir, que dormir é a recarga do cérebro do autista. Então, ele tem que passar essa missão e ele vai ter um limite de tempo, porque se não além dos estímulos que tem no mundo, o cérebro dele vai ter um limite, e se ele demorar demais isso também vai afetar, e quando afeta a gente fica letárgico, então esse personagem reage de forma devagar às coisas, se ele vai tentar a música com o Ukulele ele não consegue tocar direito porque começa a perder habilidade, se ele precisa manipular o spinner ele não consegue porque a coordenação fina começa a ser prejudicada. E isso são coisas que acontecem com nós autistas, e esse tipo de coisa podem ser explicadas com as instruções, ou o pássaro pode falar alguma coisa, se ele tem algum conhecimento maior, que nem fosse um narrador onipresente, ele pode explicar isso para

essa menina, o que está acontecendo com ela, por que ela não está entendendo. "Porque eu fiquei letárgica?" Aí ele vai explicar: "Olha só, o seu cérebro tem um limite e blábláblá" e explicar como funciona a mecânica. Esse seria o joguinho feito por mim.

[00:21:19.06] Tio Faso (faso): Então, para hipersensibilidade sonora, e pensando em um mundo de fantasia, eu seria bem clichê e pensaria em bichinhos que fazem muito barulho. E ser um tipo de barulho que também possa irritar um pouco o jogador, sabe? Mas ser de leve, por exemplo assim, esse bichinho fica fazendo um barulhinho constante igual, aquele tipo de coisa, meio que forçar a pessoa a querer eliminar aquele bichinho.

[00:21:50.12] Entrevistador: Aí por exemplo, vê se faz sentido, uma das opções seria os jogadores irem colocando mordças nos bichinhos. Cada bichinho você tapa a boca dele e ele para de fazer barulho.

[00:22:04.05] Tio Faso (faso): Exatamente.

[00:22:05.04] Entrevistador: Ou sei lá, lá no fundo da plataforma tem um abafador, então se eles conseguirem chegar lá ela bota o abafador e está tranquilo.

[00:22:16.09] Tio Faso (faso): Exatamente, porque aí quando ela coloca o abafador todo aquele som irritante dá aquela diminuída, que nem acontece com a gente. Se tem uma fase que, por exemplo, é uma parte visual, então ela pode ir para essa fase sem proteção, ou porque ela conseguiu pegar os óculos escuros. Então quando ela vai com o óculos escuros a fase fica com uma cor mais escura, ela consegue explorar melhor, já sem óculos escuros a fase fica mais clara e tem muitos itens que ela precisa para poder avançar no jogo que vão estar escondidos porque ela não enxerga com a claridade, sabe? Então pegar as coisas realmente que acontecem com a gente e tentar de forma metafórica aplicar na tela, na limitação do jogo.

[00:23:04.01] Entrevistador: Então por exemplo, nessa fase visual, eles entrariam na plataforma e ela não conseguiria ver as coisas direito. Aí ela precisaria alcançar o óculos, ou o garoto que está com ela alcançar o óculos, aí ela põe o óculos e as coisas ficam... ela consegue ver onde estão os inimigos.

[00:23:22.17] Tio Faso (faso): Exatamente. Ver onde estão os inimigos, ver a distância para pular as coisas, sei lá... ela vai querer passar de uma plataforma para outra e sem o óculos ela não consegue enxergar direito a distância porque fica tudo meio claro demais, sabe? Fica tudo meio da mesma cor, então ela não consegue medir a distância para pular de um ponto para o outro. Já com o óculos ela percebe aquele gap perfeito. Fora essas coisinhas que pegando das nossas experiências, por exemplo, que nem eu falei que preciso ligar o ventilador porque eu tenho muito problema com sensibilidade ao calor, então se fosse um jogo feito por mim ia ter uma fase que é muito quente e que esse personagem passa mal no calor, então ele precisaria tomar algum líquido para esfriar o corpo, que é uma coisa que eu faço quando estou com calor, ou ligar o ventilador para poder durar mais durante aquela fase,

[00:24:15.02] Nanda: Um óleo essencial que diminui a temperatura corporal

[00:24:21.04] Tio Faso (faso): Esse é o líquido que eu falei. Então, esse tipo de coisa para poder sobreviver à fase do calor, porque sem os itens que ele colheu antes, porque ele tem que colher essas coisas antes para poder avançar no jogo, ele não consegue avançar de forma eficiente. Porque a gente sem nossos equipamentos de proteção e tudo mais a gente passa mal, a gente não consegue realizar as tarefas. Então é importante pensar nisso que tudo tem uma causa e uma consequência, que é a vida do autista, ele pode tentar fazer as coisas sem as proteções, sem as adaptações, mas vai ter uma dificuldade muito maior, que também é um modo bem legal de pensar no jogo, você tem um nível de aventura, mas se você não pegou tal item em vez de passar no nível normal via passar no nível hiper hard, se você conseguir parabéns, mas vai ter algum problema com seu personagem para poder passar, é uma outra forma de fazer uma mecânica diferente, e por aí vai.

[00:30:54.28] Nanda: Então primeiramente a gente só está resolvendo o enredo, o roteiro do jogo. Mas assim, eu já fiquei pensando como vai ser o jogo? Eu já fico imaginando mais pra frente. Se fosse do estilo como o Tio Faso falou, estilo anos 90, acho uma ideia incrível, quando ela não conseguir se comunicar aparecer uma confusão na leitura do texto que até o jogador vai falar "O que ela está falando? Não estou entendendo nada!" Aí depois ele vai ver que a sobrecarga está dificultando a fala dela. Agora eu fico imaginando se não fosse um jogo dos anos 90 que não tem texto, que os jogos mais avançados, tipo Life is Strange, tem até legenda, mas tem pessoas falando, então a gente podia mostrar, se for desse tipo, mostrar que a menina não está mais conseguindo soltar o que ela está querendo falar. Porque dependendo da situação, eu por exemplo, quando eu quero tentar alguma coisa e eu não sei como soltar eu fico meio que assim: "Eu quero falar mas não sei" e eu começo meio que ranger.... "Não quer sair o que eu quero falar, eu não consigo" então, se for desse tipo a gente tem que mostrar o comportamento da pessoa, que ela não está conseguindo se comunicar, se for do estilo dos anos 90, se for dessa plataforma mesmo como o Tio Faso falou a gente usa esta forma.

[00:32:29.09] Cristiano: Sabe, eu acho um pouco difícil desconectar o roteiro do resultado final, porque se não a gente perde um tempo criando um baita roteiro que não vai ter nenhuma viabilidade depois. Por exemplo, se for colocar um recurso de fala em vez de colocar texto, vai dar para fazer isso? Vai ter recurso? Quem é que vai criar? Quanto vai custar? Como isso vai ser disponibilizado para as pessoas? Vai ser gratuito? Vai ser pago? Qual a plataforma? Então acho que a gente tem que criar um enredo pensando na realidade, o que dá para fazer de fato?

[00:33:02.14] Poly: Eu acho que seria menos custoso e para a gente ficaria mais fácil de representar determinadas coisas se o jogo fosse no estilo Celeste, que é o que o Tio Faso estava falando, um jogo na temática anos 80, que você tem basicamente um RPG, não sei aí se rolaria batalha de turnos, que nem acontece em RPG clássico, mas você tem lá o personagem, a fala e enfim... Depois eu quero que vocês deem uma pesquisada em Celeste que vocês vão entender exatamente o que eu estou falando, e eu acho que seria muito mais simples de a gente dinamizar todo o roteiro em função disso, representar determinadas situações e no final ficaria menos custoso para o processo de produção do jogo.

[00:34:06.16] Poly: Então, em Celeste funciona mais ou menos assim, são cutscenes que depois se tornam cenários interativos. As cutscenes acontecem em cenário que você vai interagir mais tarde, daí o que que rola?

[00:34:46.13] Poly: O que acontece é que tem algumas cenas que eles tem o diálogo lá, os personagens são introduzidos, você tem uma cutscene bonitinha, um formato que vai acontecer depois a estrutura jogável e você tem os diálogos que vão rolando, então você vai apertando uma barrinha de espaço, os diálogos vão acontecendo, os personagens vão interagindo, vão andando na tela e aí quando você é capaz de se movimentar, enfim termina lá e você sabe se você vai conseguir se mover ou não e fazer as coisas que você tem que fazer e as instruções devidas são dadas. Por exemplo, em Celeste é um jogo que é focado na escalada de uma montanha que a Madeline quer chegar até o pico da montanha da Celeste lá para ela dar um rumo para a vida dela que está tudo bagunçado. Então depois dessa primeira cutscene vem os comandos básicos do jogo que é como você faz para pular, como você faz para dar os pulos mais longos, como faz para segurar na parede, se você encostar em determinado bicho você morre, e é mais ou menos isso que acontece.

[00:37:59.12] Cristiano: Eu ia falar assim, de repente dá para fazer um projeto piloto, e colocar de alguma forma para que as pessoas patrocinem o projeto, sabe? Tipo aquele os Patreon que existe, sabe? Para que as pessoas ajudem a financiar para que se possa desenvolver esse projeto para que ele fique mais elaborado, cada vez mais. Aí conforme for entrando dinheiro vai elaborando mais, colocando mais recursos, vai colocando mais fases e tudo mais.

[00:39:12.22] Cristiano: Até para tornar ele mais acessível, porque se tiver esse tipo de patrocínio das pessoas dá para deixar ele sempre gratuito para que todo mundo possa usar.

[00:40:20.16] Tio Faso (faso): então, deixa eu pensar, eu já, como eu sou um pouco mais fresco com o visual eu já estaria pensando em algo 16 bits e não com 8 bits que nem eles fizeram aqui, com mais recursos, mas visualmente falando, essa paleta de cores do Celeste é maravilhosa, ela é muito cheia de cores, aí talvez nessa aventura eu acho para dar diversidade que a gente está falando e também facilitar a produção fechar em quatro personagens que vai representar as etnias e os tipos de autistas, né. Cada um tem a sua caminhada, para não ficar... porque tipo assim, por mais que você permita personalizar os personagens você perde um pouco da alma na hora do roteiro, porque uma coisa é você ser um porco espinho rosa choque que gosta de correr, outra coisa é você ser o Sonic sabe? Tem até uma alma diferente, então era legal porque dá para desenvolver o background de cada personagem e isso influenciar no jogo. Então você teria uma autista da área da música, você tem um autista que mexe com padrões, que é o lógico matemático, tem um visual que é que nem eu por exemplo e tem quatro tipo de autistas, e cada um tem a suas peculiaridades para a gente abordar realmente as diferenças do espectro, e como isso vai influenciar no jogo. Visualmente é isso, aquela carinha meio de Super Metroid, que pe pixelar, só que com esse arzinho bem Steve Universo que Celeste tem, que é muito colorido, muito lindo, porque aí você consegue brincar bastante com as informações visuais, porque elas estão na forma de bits, a música também fica legal para acompanhar e ser usada como elemento principal do jogo, então pensa, se você está se sentindo triste todo o ambiente tem que mostrar que está triste e a música vai pesar muito nisso, não adianta fazer toda aquela cena sinistra e está com a musiquinha alegre, não rola.

[00:53:05.25] Nanda: Ah! Eu sou fã de Super Mário, e inclusive eu sou fã até dos jogos atuais do Super Mario, mesmo que eu nunca joguei, que simplesmente é quando o Mário consegue ou salvar a princesa Peach ou consegue derrotar um inimigo extremamente poderoso que no caso seria o Bowser, que o Bowser sempre tenta de tudo para ter poderes, para derrotar o Mário, ou tenta ter superpoderes para derrotar o mundo, como na franquia do Super Mario Galaxy que o Bowser tentava ser o rei do centro do universo, ah esse tipo aí de natureza que eu sou muito fã.

[00:53:52.16] Cristiano: Acho que o que faz qualquer jogo ser interessante é o desafio, é você ter o tempo todo desafios. Você resolveu um, já tem outro, resolveu, tem outro e também você ter recursos estratégicos aí. Pegando o que a Poly falou sobre mudar o personagem, você trocar em algum momento isso pode ser usado como recurso estratégico, então pode ter certas etapas que certo personagem é o ideal para passar daquela fase, você pode usar ou não e isso não vai estar dito, não vai estar entregue. A pessoa conforme for jogando ela vai pegando o jeito e percebendo que com tal personagem ela consegue passar melhor essa fase, entendeu? Se ela não usar ela tem mais chance de perder, então acho que é isso, os desafios e ter recursos de estratégia, isso pelo menos para mim é o que deixa mais interessante.

[00:55:23.12] Tio Faso (faso): Eu adorava Kirby Super Star.

[00:55:32.21] Tio Faso (faso): O Kirby Super Star ele é uma bolota cor de rosa, de um chiclete bubbaloo que engole tudo e ele absorve o poder do inimigo que ele engole, até é um jogo de plataforma, super nintendo, é a coisa que eu mais jogava antes, depois disso nunca mais joguei, só jogo de tiro de vez em quando, mas faz muito tempo que eu não jogo nada.

[00:57:44.18] Cristiano: Acho que vocês já falaram vários aqui, os stims tem que estar, a sobrecarga sensorial, o hiperfoco.

9.3 ...SOBRE O INÍCIO

[00:07:14.12] Nanda: Porque nem todo mundo gosta de uma forma agitada, um jogo que você fica "Ah, olha eu preciso dá esse combo", tem uns que querem: "Ah não eu só quero ficar no soquinho, no chutiinho, vai do jeito mais fácil" É mais acessível.

[00:07:28.21] Entrevistador: Pensando assim então, o início seria a nossa personagem que é autista na vida comum dela. Ela ainda não sabe que é autista, ela ainda tem 21 anos, mas ela ainda não sabe que é autista. Como é que você descreveria a vida dela nesse momento, em que ela ainda não sabe o que é autista, mas ela já sabe que ela tem alguns comportamentos que talvez ela precise investigar o que que é .

[00:07:54.09] Nanda: Então, seria interessante, já que dá ideia da Polyana na nossa última reunião, é que depois de ela ser diagnosticada autista ela vai para montanha. Então a gente pode meio que criar uma história, dela sendo vítima de bullying, infelizmente isso acontece, chamam ela de esquisita, chamam ela de estranha.

[00:08:15.24] Entrevistador: Como poderia ser isso? Na escola? Não, na escola não, já com 21 anos... é pode ser.

[00:08:22.03] Nanda: 21 pode ser faculdade. O que pode acontecer? Por exemplo a hipersensibilidade auditiva, a sala de faculdade é muito barulhenta porque muitas pessoas falam junto, e ela vai ficar assim... Pode começar a história e ela está assim (tampando os ouvidos) com muito barulho e ela não está aguentando. Aí ela fala assim: "Professor posso ir no banheiro" ou "Professor posso sair da sala? Por favor!" Aí o professor fala: "Ah pode, você tem alguns minutinhos." Aí sei lá, ela pode começar... vamos supor que na cena ela vai no banheiro mesmo, aí na história ela fala: "Nossa eu tenho comportamentos tão estranhos, o que está acontecendo comigo?" "Eu não aguento um barulho sequer!" "Eu não consigo ir bem na faculdade!" "Eu não tenho amigos, as pessoas nunca querem procurar entender quem eu sou!" "Muita gente me chama de esquisita". Tipo essa história, ela entra no banheiro e pode aparecer uma cena em que ela olha para o espelho e ela fala: "Quem sou eu?" Aí talvez nesse Quem sou Eu pode aparecer um flashback da infância com ela chorando, esperneando de irritada, os meltdown de ela ficar muito alterada, ela gritando, e os pais falando: "Filha o que está acontecendo com você?" Os pais tentando ajudar, até que depois da cena em que ela vai ao banheiro e sai da faculdade. Aí quando ela chega em casa e ela pode até chegar e aparecer a mãe e falar: "Oi filha, tudo bem? Como foi na faculdade hoje?" Aí ela vai falar: "Ah... muito barulho, não aguentei, passei mal. Saí da sala um pouco para descansar." Aí pode aparecer a mãe falando assim: "Eu contratei uma psicóloga para você. Eu contratei uma psicóloga para você, já que você está com tanta dúvida nesses problemas que você tanto fala para mim. Vamos ver o que você tem, porque eu como sua mãe estou preocupada". Aí aparece assim: 'Alguns meses depois' Aí aparece a psicóloga falando assim: "Bom, de acordo com as minhas análises e o teste multidisciplinar com os outros profissionais seu diagnóstico está confirmado como autista. Aí vai mostrar. Seria legal nesse processo também mostrar qual seria sua reação se você escutasse você é autista? 'Surpresa, Feliz, ou Surpresa e você não aceita ser autista? É bom aparecer isso daí, porque tem muitos autistas, ou pai de autistas que quando recebem o diagnóstico, principalmente quando é criança, é difícil de aceitar que a pessoa é autista. Ou o autista não aceita que ele é, ou os pais não aceitam quem ele é, ou que ela, no caso, então eu acho que seria interessante. Aí dependendo do resultado vai surgir essa jornada da montanha, que ela vai escalar uma montanha. E também eu acho que assim, vamos supor que ela ficou surpresa e feliz: "Nossa, entendi agora o que eu tenho. Sou autista! Eu tenho transtorno do espectro autista!" Aí pode aparecer um quadrado falando o que é transtorno do espectro autista, explicando bem resumidamente, ou aparecer algum vídeo falando o que é o transtorno do espectro autista, ainda não se sabe o que causa, quais sinais podem apresentar, e por aí vai. Aí depois começa a jornada, e vai começar a jornada de acordo com o comportamento que teve depois do diagnóstico. Por exemplo, vamos supor que foi surpresa e feliz: "Estou tão feliz, sei que sou autista e agora tenho um desafio pela frente. Vou escalar a montanha". E ela vai andando feliz. Se for triste: "Nossa! Não acredito, eu sou autista? Bom, vou escalar essa montanha e ver no que vai dar." E começa o jogo, também pode ser assim.

[00:12:56.23] Entrevistador: Pode ser assim. Como que você preferiria? Que ela ficasse feliz ou não?

[00:13:03.25] Nanda: Eu preferia feliz, porque se ela já começasse o jogo triste já ia ter algumas questões que podem ter no jogo, coisas já negativas. Então fica feio o jogo, o correto é ser coisas positivas. Então acho que era melhor ser feliz, mas às vezes a gente pode colocar na explicação do que é autismo, a gente pode colocar assim: 'Observação: Se você não aceita em ser autista, leva tempo. Mas por favor, procure um profissional da saúde mental.' Porque aí também serve como um alerta que nós autistas é imprescindível a gente ter algum profissional da saúde mental. É imprescindível para nós autistas. As pessoas não autistas também, mas aí fica a critério deles, mas o autista é imprescindível a terapia, porque se a gente não tem, todo o comportamento que a gente vai fazer pode ser errôneo e as pessoas não querem se aproximar da gente e a gente fica: "Ah essa pessoa não quer chegar perto de mim. Ah ninguém me ama, ninguém me quer" então para a gente é imprescindível. Então seria legal começar com ela mais positivamente, que ela aceitou ser autista, mas colocar esse aviso: 'Se você não aceita ser autista leva tempo, mas por favor procure um profissional da saúde mental'. A gente pode colocar esse alerta.

[00:14:32.03] Entrevistador: Vamos imaginar, aconteceu isso, ela saiu e ela aceitou. Mas ela aceitou, mas ela ainda não sabe muito bem como vai ser a vida dela, então ao mesmo tempo que ela está feliz, ela tem dúvidas, é uma novidade.

[00:14:49.04] Nanda: Sim.

[00:14:49.04] Entrevistador: Aí ela encontra alguém, vamos falar que ela encontra uma menininha que ela nunca viu, que parece uma menininha de outro planeta. Aí a menininha fala para ela: "Eu duvido que você consiga chegar lá no topo daquela montanha. Você nunca vai conseguir".

[00:15:14.01] Nanda: Ixi, isso é coisa ruim.

[00:15:15.10] Entrevistador: É?

[00:15:18.08] Nanda: É. porque quando uma pessoa tem coragem de falar assim: "Você não vai conseguir" o autista tem mania de aceitar o que a pessoa fala, porque dependendo da situação, tem certos autistas que não sabem filtrar se a pessoa está falando aquilo para o bem ou para o mal dela. Ela não vai saber filtrar. E pessoas falando assim, que você não é capaz, infelizmente tem horas que o autista acaba aceitando. Então se ela escutar isso de uma criança...

[00:15:48.27] Entrevistador: Porque eu imaginei que ela ia pensar ao contrário, que ela ia dizer assim: "Não! Você está dizendo que eu não sou capaz, mas eu vou provar para você que eu consigo."

[00:15:56.05] Nanda: Talvez a gente possa colocar a personagem autista assim. Ela aceitou ser autista e além de ter aceitado ela tem confiança que tem capacidade, então pode funcionar. Aí ela vai falar: "Ah é? Você duvida? Então tá bom, eu vou escalar!" Aí a gente pode fazer alguns controles, ela escalando.

[00:16:18.23] Entrevistador: Aí digamos que na primeira fase do jogo ela tem que encontrar algum obstáculo assim, o que seria a primeira coisa que aconteceria com ela que não seria muito legal? Que ela teria que superar?

[00:16:35.08] Nanda: Que ela teria que superar? É uma boa pergunta, porque tem muitas coisas que quando a pessoa descobre assim, tardiamente que é autista, tem muitas coisas que tem que superar. Eu acho que o maior desafio que ela tem que superar é saber fazer escolhas, eu também tenho esses problemas de fazer escolhas, mas eu acho que é uma coisa que ela tem que superar. Vamos supor, primeiro obstáculo, ela só fazia escolha, talvez qual lado ela vai da montanha, se ela vai para a direita ou se ela vai para a esquerda. Eu acho que seria um, porque ela vai ficar: "E agora? Para que lado eu vou?"

[00:17:13.18] Entrevistador: E como você acha que ela decidiria?

[00:17:21.23] Nanda: Bom, por ela aceitar ser autista e ela sentir que ela é capaz, ela ia se sentir confiante e qual lado o jogador escolher, vamos supor que ela escolheu a direita: "Eu escolho a direita! Aqui vou eu!" ou "A Esquerda! Aqui vou eu também!"

[00:17:37.28] Entrevistador: E aí se ela encontrasse uma pessoa que ela nunca viu antes, que também estivesse ali subindo a montanha, como iria ser?

[00:17:48.10] Nanda: Depende, tem alguns autistas que podem nem ligar que aquela pessoa está ali no meio do seu caminho, ou alguns autistas vão fazer assim: "Nossa! Eu acho que essa pessoa pode ser meu amigo, vou tentar me aproximar dele!" Tem autistas que às vezes nem ligam que a pessoa está ali e vão seguir a vida, que vão falar "Ah, vou seguir minha vida". Já tem alguns que vão fazer assim: "Acho que não custa fazer uma amizade, eu vou correr atrás". Eu acho que se ela já começou bem aceitando o autismo, ela vai ficar assim: "Vou tentar fazer amizade com essa pessoa" ou eu também imaginei se uma pessoa estranha aparecesse de surpresa, aí ela ia ter comportamentos estranhos, porque quando uma coisa surpresa aparece para a gente, a gente tem comportamentos muito engraçados, por exemplo: Eu quando vejo alguma coisa estranha eu faço: "Socorro!!" eu levo um susto! e a pessoa pergunta: "Que movimento é esse? E eu: "Eu só levei um susto". Aí ela pode levar um sustinho, ela pode fazer um movimentinho do tipo: "Ai que horror".

[00:18:55.19] Entrevistador: Aí a pessoa vai achar estranho, né?

[00:18:57.19] Nanda: Vai, tipo, "Você está bem?". E ela vai falar assim: "Eu só levei um susto. Você apareceu do nada!"

[00:19:05.27] Entrevistador: Mas assim, pensa assim, digamos que ela seja naquele dia, ou seja o tipo de pessoa que ela nem se importa que ela encontrou um garoto no caminho. Então ela passa por ele e finge que ele não existe.

[00:19:23.00] Nanda: É, então ela só vai passar, ou às vezes ela pode olhar e fazer assim: "Oi!". Ou ela só olha e continua andando.

[00:19:29.00] Entrevistador: Aí chega em uma parte da montanha e ela chega num Portal e está escrito ali: 'Aqui você não pode entrar sozinha, você só pode entrar acompanhada'. Aí ela teria que voltar e conversar com aquela pessoa, como que seria?

[00:19:48.12] Nanda: Ah, eu principalmente acho que eu ia fazer assim. Eu ia andar totalmente de costas, tipo imaginando uma cena voltando para trás e ia falar: "Oi, tudo bem? Então, acabei de ver um portal que diz que eu não posso entrar sozinha. Você quer entrar comigo?" Eu já ia fazer isso.

[00:20:08.02] Entrevistador: E qual você acha que ia ser a reação da pessoa?

[00:20:11.26] Nanda: Eu acho que ela ia ficar assim: "Eu acho que eu tenho que voltar falar com ele, porque eu acho que ele é útil para eu poder entrar no portal!" Eu acho que ela faria isso, tipo: "Deixa eu voltar, vou falar com ele ali!"

[00:20:23.18] Entrevistador: Digamos que eu sou o garoto e você é a personagem, aí o garoto fala assim: "Ah, mas você passou por mim e nem conversou comigo, nem olhou para minha cara. Agora você voltou e quer ser minha amiga, como é que eu vou saber se você vai ficar sendo minha amiga ou não?"

[00:20:39.26] Nanda: Nossa, eu já nem ia saber pensar... Então já que você não confia em mim vou procurar outra pessoa.

[00:20:49.20] Entrevistador: Então ele pode confiar nela. Quando ela voltar, ele tem que confiar nela.

[00:20:53.15] Nanda: Exatamente.

[00:20:56.26] Entrevistador: Aí os dois vão juntos para o portal?

[00:21:42.04] Entrevistador: O que você acha que seria a primeira coisa que ela descobriria sobre ela nessa montanha?

[00:21:48.06] Nanda: Bom, eu acho que o que ela descobriria é que ela não é igual a todo mundo. E também eu acho que a maior descoberta dela poderia ser que ela tem limites diferente dos outros, mesmo ela sendo autista ou não, ela tem limites digamos, vamos colocar o termo correto, ela tem limites peculiares. Ela não tem comportamentos e limites estranhos e esquisitos, ela tem comportamentos e limites peculiares, porque esse é o termo mais correto a se dizer, porque falar estranhos e esquisitos, para mim isso tem um lado pejorativo.

[00:22:26.00] Entrevistador: Então, esse menininho que é amigo dela, ele é um menino, um rapaz de 20 anos, mas ele não conhece nenhum autista, é a primeira vez que ele vai conhecer uma pessoa autista. Que comportamento você acha que ela teria que ele ia achar estranho e que aí ele poderia dizer assim: "Nossa que comportamento estranho!". Aí ela poderia explicar para ele estranho não, peculiar, você tem que entender.

[00:22:53.17] Nanda: Vamos supor, eles estão fazendo uma caminhada e de repente ela escuta um barulho de arbusto, aí ela pode dar um grito "Aiii que medo! Que medo! Acabei de ouvir um barulho de um arbusto" (fazendo o flapping). Aí ele vai ver que ela está assim e vai dizer: "Nossa que comportamento esquisito!"

[00:33:12.03] Entrevistador: Vamos pensar então, digamos o primeiro episódio do nosso jogo, não é o Life is Strange, mas nesse modelo. O que você colocaria como as primeiras descobertas nesse episódio?

[00:33:31.08] Nanda: Bom, vamos lá, eu vou fazer a análise, né, porque eu joguei o Life is Strange. A gente pode fazer o quê? Ela pode abrir os olhos, ela está no trajeto da montanha, ela viu uma pessoa que seria o amigo dela, mas no início ela vai fazer assim, ela vai abrir os olhos, ela está no processo da montanha, ela vê como está a situação, às vezes pode estar uma situação boa, pode estar uma situação ruim na montanha, porque ainda não sei como vai ficar porque a gente vai trabalhando mais com o tempo e depois ela vai abrir os olhos de novo e vai lembrar que ela tá na escola ou tá na faculdade. Ela vai lembrar dos barulhos externos e ela vai começar a se acomodar né, barulho externo, um monte de gente conversando, ela vai começar a fazer assim: "Ai ai, eu não tô aguentando esse barulho! Nossa, tá me incomodando tanto! Porque será? Porque será?" Aí uma menina faz assim: "Oi! Você está bem?" A menina vai cutucar ela, e talvez ela pode ser hipersensível ao toque, aí ela grita: "Ai! Não me toca" Aí as outras pessoas ficam assim: "Nossa! Que menina estranha! Esquisita" Aí ela fica assim: "Eu sou esquisita? eu sou estranha?". Aí de repente alguém trouxe alguma coisa e é fedorenta e ela fica: "Nossa que cheiro horrível Nossa tô passando mal!" Ela vai começar a ter misturas sensibilidade que vão causar quase um meltdown nela e ter um meltdown ela vai se abaixar e vai ficar uma tela tudo preta e ela vai começar a ficar assim: "O que está acontecendo? Eu não aguento muito barulho, eu não aguento toque. Esse cheiro tá horrível! O que está acontecendo comigo?" E talvez no processo de falar você pode ser autista, pode ser o próprio Kuruk, mas só que ele não vai ser revelar ainda que ele é um pavão, né, um pássaro. Ele não vai se relevar ainda. Talvez pode aparecer uma luz azul e vai chamar o nome da menina que vai ser o nome que vai ser do jogo, que a pessoa escolheu, que acho que é melhor do que ter um nome mesmo, aí a menina vai olhar para uma luz azul e ela vai falar assim: "Quem é você?" Aí a luz vai falar assim: "No momento eu não vou me revelar, nem meu nome e nem minha aparência, eu só vou dizer uma coisa, tudo que você está sentindo é porque você tem uma identidade que faz parte de você. Você é autista." Ela vai ficar assim: "Autista?" Ela também vai começar a fazer perguntas: "O que é autismo? Você pode me ajudar? Socorro!!" Aí a luz azul apaga e aparece tipo um vídeo de algum profissional de saúde ou algum texto falando o que é o autismo. Aí vai fazer assim, você não vai ter a ter a permissão de pular o que é o autismo, você vai ser obrigado a ler o que é autismo, é tipo um contrato né, você vai ler o que é autismo e quando você terminar de ler o que é autismo vai aparecer assim "Li e

entendi o que é autismo", porque se a gente pular a pessoa não vai entender o que é autismo, não vai entender o que a menina tá reagindo, então no jogo ele vai fazer assim, vamos supor que ela está com stims, às vezes o jogador vai falar assim: "Nossa ela é doida, ela tá fazendo isso aqui e eu não consigo fazer ela parar". Daí vai pensar que o jogo tá com bug ou jogo tá com defeito, então a gente pode fazer assim, quando aparecer um texto ou alguma coisa explicando o que é autismo a pessoa não vai ter direito de pular, ele vai ter que eu ler ou ele vai ter que ver aí no final vai falar assim: "Eu compreendo o que é autismo". Aí depois vai falar assim, no jogo você vai ver muitas coisas sobre o autismo, o que a gente espera de você jogador é que você respeite tudo o que a sua personagem autista for fazer, porque se você não respeitar nada do que a menina foi fazer esse jogo não é para você e podemos dizer que você é preconceituoso.

[00:37:54.00] Entrevistador: E a partir daí o que acontece?

[00:37:57.06] Nanda: Aí começa o jogo, aí talvez pode começar o jogo como você falou ela já na montanha, ela com os stims dela. Ou a gente pode começar a história de outro jeito como a gente conversou também na nossa última conversa, que fala para os pais que ela pode tá com suspeita, tipo surgiu uma luz azul falando que ela é autista, aí os pais dela podem fazer igual aos meus pais, eles disseram, "Então filha desde a sua infância a gente desconfiava que você é autista, porque quando você era criança você apresentou tais coisas, a gente ficou preocupados com isso, nós te levamos para um profissional e os profissionais falaram desse termo autismo, mas só que não souberam nos explicar o que é autismo e inclusive a gente ficou com essa dúvida a gente criou até onde a gente podia, a gente te criou do jeito que a gente podia, então se você acha que é autista o que a gente vai te pedir, Vai viver sua vida, faz uma aventura, ou melhor, faz assim, tenta fazer uma aventura, vai viajar." Aí a menina fala assim: "Quer saber? Vou viajar mesmo!" E durante isso ela arruma as malas, vai para um lugar, às vezes ela vai andando para algum lugar, a gente pode ou controlar ou vai mostrar uma cutscene e ela vai andando e ela pode ver assim: "Nossa que montanha linda!" e ela vai falar: "Com licença! Bom dia/boa tarde! Você sabe que montanha é aquela?" Aí a pessoa pode falar: "Ah essa montanha é tal, tal, tal. Essa montanha é isso, isso. Se você está atrás de uma aventura vá para aquela montanha. Aquela montanha é muito legal" Talvez aquela pessoa que está falando daquela montanha pode ter tido uma experiência, pode ter uma experiência boa, pode ter uma experiência ruim, a gente pode trabalhar nisso né, quando a pessoa for passar a informação para ela e é isso, aí começa... Aí ela vai começar indo para a montanha. Aí nesse processo vamos supor que ela tá feliz: "Nossa vou ter minha própria aventura" Aí vamos supor que ela tá feliz e ela começa a ter os stims, por que quando eu tô muito feliz eu também uso o flapping para controlar minha felicidade, porque se eu não uso stims eu começo a gritar, eu começo a correr de felicidade e aí acabo fazendo muito barulho, as vezes eu posso estar atrapalhando a minha mãe, meu pai, então eu faço isso aqui para evitar que eu cause esse problema, então do nada ela pode fazer isso daqui (balançando as mãos), aí às vezes pode ter algumas pessoas passando também querendo ir para a montanha e fazer assim (eu hein? o que ela está fazendo?) os outros não ligar que ela está fazendo e está indo subindo a montanha. E depois ela pode fazer assim: "Ah! Eu não estou conseguindo parar! Socorro! Eu não estou conseguindo parar!" Tipo, ela não para! Aí do nada pode aparecer o Kuruk, aí aparecer em versão pavão. Talvez ele possa fazer assim: "Psiu, ei, aqui" "Onde? onde?" Aqui menina!" Aí ele vai aparecer, vai aparecer só a cabecinha. Ela vai em direção a ele e fala assim: "O que é você?" e depois ela pode falar assim: "Acho que eu lembro, você tem a voz do que me falou que eu sou autista" Quem é você?" ele vai aparecer como um animal, como um pavão e vai se apresentar: "Prazer, meu nome é Kuruk e simplesmente você aceitou ter uma independência de você descobrir quem você é, e pelo visto como eu te disse você é autista" Aí ela vai falar: "Nossa! Então foi você mesmo que falou que eu poderia ser autista." e ele: "Sim. Sou eu, fui eu quem disse. Naquele momento eu decidi não me revelar, não falar meu nome porque se não você já ia ficar desesperada, querendo me procurar e eu não quis te gerar ansiedade" Isso porque quando a gente fala o nosso nome e a nossa aparência e a gente está a distância a pessoa fica ansiosa querendo conhecer, então ele vai falar isso: "Não revelei meu nome nem a minha forma para não te gerar ansiedade". Aí ela pode até falar assim: "Nossa você agiu certo, porque eu sou muito ansiosa" Aí ele: "Aí que bom, a sorte é que eu te conheço mesmo, de verdade."

[00:42:45.06] Entrevistador: É ele que diz para ela entrar na floresta ou fazer a travessia?

[00:42:51.09] Nanda: É talvez ele pode falar isso também, que para você se descobrir melhor quem você é vai para uma montanha tal. Aí a menina pode falar para os pais, os pais podem falar essa história, ou a gente cria uma outra história e a menina fala: "Eu vou para uma montanha". Aí às vezes os pais, porque quando a pessoa descobre que é autista e a família descobre tem famílias que falam "Não você não vai sair daqui", porque os pais são superprotetores e isso é comum, ou às vezes os pais podem falar você quer ter uma vida independente? Então vai! Mas qualquer dúvida entra em contato com a gente, porque por exemplo, eu desenvolvi autonomia com 13 anos de idade, eu aprendi a ir para escola sozinha com 13 anos de idade e é como também a gente falou no nosso encontro anterior que quando eu conseguia ir para tal lugar eu avisava "Mãe cheguei, mãe eu já tô no local, já fiz isso isso é assado." Pelo menos ela vai ter alguma coisa para entrar em contato com os pais só para esclarecer algumas dúvidas e não pedir ajuda para a mãe para o pai e pedir, mãe vem comigo, não, porque isso é dependência. A gente quer trabalhar a autonomia para não ficar tão dependente da mãe e do pai, entendeu? Podemos fazer isso também, porque como ela vai para uma montanha ela vai sozinha, ela não vai com os pais, então já é uma coisa certa de trabalhar o autismo e também a pessoa entender o que autismo e se alguma pessoa tiver algum familiar que é autista ela pode falar: "Nossa! Eu preciso desenvolver autonomia no meu filho em vez de ficar super protegendo.". Mas às vezes a mãe pode superproteger porque é instinto dos pais, mas só que procurar observar.

[00:00:35.14] Poly: Jornada do herói?

[00:00:18.03] Entrevistador: É mais ou menos a estrutura de todas as histórias que a gente vê de aventura e tal.

[00:00:42.06] Poly: Que é tipo um caminho que a pessoa tem que percorrer para ganhar as virtudes para no final ter um prêmio, tipo isso?

[00:00:47.29] Entrevistador: Exato. E aí eu estava pensando em a gente pensar um pouco nessa estrutura quando a gente fosse fazer porque a jornada dessa menina começa na vida cotidiana, e ela está cheia de problemas.

[00:01:05.22] Entrevistador: Imagina, eu estou contando para a Polyana aquele início do jogo que a gente tinha pensando. Então pensando um pouco naquela estrutura da jornada do herói, começa na vida cotidiana, então a vida cotidiana dessa menina autista, na escola ou na faculdade é mais sozinha, as pessoas não entendem quem ela é e tal. Aí ela tem um desafio que é o desafio de atravessar aquele obstáculo que vai ser a montanha, depois se a gente quiser mudar para um floresta ou alguma outra coisa.

[00:04:37.08] Entrevistador: Eu estava falando para a Poly daquele início que a gente tinha pensado, da personagem na escola, que seria o início da jornada do herói dela.

[00:04:50.21] Poly: Seria muito legal o ambiente escolar, porque geralmente, o que eu vi dos meus amigos autistas, a grande maioria que foi diagnosticado durante a adolescência foi devido à questões relativas ao colégio. Comigo, por exemplo, foi assim: eu tive uma infância que eu tinha meus comportamentos peculiares, meu jeito de falar peculiar, meus interesses que não eram condizentes com a minha idade, mas todo mundo achava que era o meu jeito, aí começou a ficar uma coisa muito discrepante quando eu entrei na adolescência, no ensino médio, final do ensino fundamental, aí era uma coisa muito discrepante, aí foi a partir disso que eu fui diagnosticada com autismo. Isso porque eu não fui procurar um psiquiatra primeiramente porque eu achava que eu era autista, eu fui procurar pela depressão que eu desenvolvi em decorrência das situações que eu passava por conta do autismo, então foi a partir disso...

[00:05:50.03] Entrevistador: Você me contaria uma situação, não precisa ser a que aconteceu com você, mas que exemplifica isso, uma situação de escola? Para a gente colocar no jogo.

[00:05:59.26] Poly: Sim. Eu estava na sala de aula e a minha sala tinha muitas pessoas, eram uns 80 a 90 alunos e eu sempre sentava nas primeiras carteiras, porque quando eu me sentava no fundo eu não conseguia prestar atenção em nada. Aí eu lembro que tudo me incomodava, o barulho das pessoas virando as folhas do caderno, as pessoas escrevendo, as pessoas apagando as coisas, as pessoas conversando entre si, todos esses barulhos se sobrepunham entre si e aquilo me irritava tremendamente, aí eu lembro que tinha episódios em que eu ficava extremamente triste, tipo extremamente triste, eu não conseguia fazer nada, eu só ficava inerte, era tipo um shutdown, que eu não conseguia ter reação de nada, ou eu ficava extremamente irritada, inclusive foram as únicas vezes que eu tive problema com irritabilidade relacionada ao autismo. Eu ficava brava, eu xingava as pessoas, eu era rude com todo mundo e eu não sabia que isso acontecia porque eu tinha hipersensibilidade auditiva, eu pensava que era só uma característica minha. Tanto é que antes de eu ser diagnosticada com autismo foi levantada a hipótese de que eu talvez fosse bipolar pela mudança abrupta de humor, só que não eram mudanças abruptas, eram mudanças que aconteciam devido aos ambientes que eu frequentava, às situações que me aconteciam, então no meu colégio era muito comum ter isso.

[00:07:33.27] Entrevistador: Como que a gente poderia colocar a nossa personagem em uma situação assim? Esse seria o início do jogo, em que a gente vai conhecer como é a vida cotidiana dela.

[00:07:44.18] Poly: Eu acho que poderia começar o jogo com os dois personagens se conhecendo em uma situação em que a personagem autista está passando por alguma dificuldade dentro de sala de aula, como no meu exemplo, tem várias pessoas conversando e ela começa a se sentir mal, coloca as mãos nos ouvidos para tapar, começa a se balançar e tudo mais, as pessoas começam a zoar ela, começam a falar que ela está exagerando, que ela está querendo chamar atenção e esse outro personagem que não é autista, via se aproximar dela, vai tirar ela de dentro da sala e vai tentar perguntar o que aconteceu e aí come toda essa jornada de tentar descobrir o que ela tem e ter um objetivo de chegar em algum lugar depois como a jornada do herói que você falou.

[00:08:33.17] Nanda: Boa ideia.

[00:08:33.29] Entrevistador: O objetivo da jornada do herói, seria a compreensão de quem ela é.

[00:08:41.29] Poly: Eu acho que seria legal a gente colocar ela como sendo uma pessoa autista mas que não sabe o que é o autismo e que tem um comportamento muito preconceituoso em relação às características dela, então por exemplo, ela tem essa questão de ter a hipersensibilidade auditiva, só que de tanto as pessoas falarem para ela que isso é drama e que isso é frescura ela internaliza isso, então ela não se aceita. Eu acho que o jogo poderia ser um processo inteiro de aceitação, de ela compreender quem ela é e de ela aceitar.

[00:09:16.08] Entrevistador: Até no início talvez fosse legal ter aquela fala que acho que vocês falaram, que você disse que o Lucas dizia, talvez ela pudesse dizer para o rapaz assim: "Ah eu quero tirar o meu cérebro e botar outro no lugar!" Para resumir o que ela está sentindo.

[00:37:27.27] Entrevistador: Se você Poly, quiser pensar para essa cena bem do início que ela está na sala de aula quando acontecem todos aqueles problemas, aí o garoto leva ela para fora, aí para se acalmar ela pega o Ukelele e toca uma musiquinha.

[00:37:44.02] Poly: Eu tenho uma música, eu vou mostrar para vocês (inicia áudio da música).

[00:00:01.19] Nanda: Porque como eu falei também na reunião anterior o pássaro tem o poder de parar no tempo, tem momentos que ele tem o poder de parar no tempo, para tudo e só fica ela e a luz azul enquanto ele não se revela 100%, aí ele fala que Possivelmente ela pode ser autista, depois é possível ela contar para os pais, assim: "Vocês já pararam para pensar se eu podia ter alguma coisa?" Os pais dela falam que sim, e aí ela vai em busca do autoconhecimento e esse pássaro vai acompanhar ela até ver se ela é autista ou não, como a gente falou do processo do jogo.

[00:49:02.27] Poly: isso, eu sempre confundo também, que nem a Nanda, mas enfim, eu acho que dava para a gente criar essas estruturas de alternâncias, aí no início você escolhe um dos personagens para começar a jornada que teoricamente você não precisa ter nenhuma habilidade especial para iniciar a jornada do herói do autista, mas conforme as fases forem chegando você pode alternar entre um personagem e outro para utilizar as habilidades específicas de cada um.

[00:49:31.02] Entrevistador: E que habilidades seriam essas?

[00:49:36.16] Poly: Por exemplo, a minha habilidade especial seria a habilidade da oratória, eu sou uma autista que gosta muito de falar e de me articular através das palavras, então isso seria algo que eu poderia utilizar a meu favor. De igual modo, eu também gosto muito de música, eu também poderia utilizar meu hiperfoco em música em alguma fase para me beneficiar de alguma maneira, meu hiperfoco em matemática também poderia ser útil, enfim, são várias coisas que a gente poderia utilizar...

[00:50:07.27] Entrevistador: Isso estaria no início do jogo já aberto para quem escolhesse o personagem saber que estava escolhendo o personagem com esses hiperfocos e essas características ou ele ia se surpreendendo com o personagem ao longo do jogo?

[00:50:22.12] Poly: Eu acho que já dava pra gente fornecer as informações, como se fosse uma mini bio de todos os personagens. Eu acho que seria interessante no início a gente ter uma cutscene, antes de o jogo começar mesmo, em que a gente apresenta esse enredo com esses quatro amigos, aí nessa apresentação desse enredo a gente vai ter meio que uma descrição um pouco mais detalhada de cada um deles, claro que não vai ser no formato de ler uma ficha com todos os dados da pessoa, mas sim através de uma conversa você ir conhecendo um pouco mais de cada um daqueles autistas, quais as habilidades, as dificuldades, os hiperfocos e porque eles se encontram ali unidos e acima de tudo porque eles querem trilhar essa jornada do herói, que nesse momento a gente já deve ter mudado um pouquinho qual seria o objetivo final desses autistas.

[00:12:14.20] Entrevistador: Aí a gente tem uma decisão para tomar. Porque assim, a gente tem uma opção que é o jogo começando com a nossa personagem que é uma menina autista, ela tá em um ambiente escolar, ela está se sentindo rejeitada, confusa, ela está sobrecarregada com os estímulos, e lembram daquela cena que a gente pensou no início?

[00:12:44.00] Nanda: De ela ver um uma luz azul que é o Kuruk, mas ele não se revela?

[00:12:51.00] Entrevistador: Da escola, aí ela tem o pássaro que dá para ela o que seria o diagnóstico e manda ela para uma aventura de autodescoberta. Essa historinha do início que eu adoro essa opção, assim, eu não sei o que vocês acham, mas ela teria que mudar se fossem quatro personagens, não teria?

[00:13:16.24] Nanda: Agora para a gente mudar um pouco o roteiro dessa encenação, na verdade poderia fazer o quê? A gente já criou a história da primeira menina, da primeira autista. Na verdade a gente podia fazer assim: nesse jogo ao invés de ter uma personagem principal vão ter quatro, então uma vai suspeitar que é autista, mas os outros três já sabem que são, já sabem que eles são. Só que assim, na etapa do jogo, os autistas não vão ajudar, vão ajudar ela, mas em algumas coisas ela vai ter que se descobrir, ela vai ter que se descobrir. Ela vai observar outros autistas como cada um funciona e na base disso ela vai ter que se descobrir, tipo, "Nossa! É mesmo, eu sou autista. Nossa! Aquela pessoa tem uma estereotipia, mas a minha é diferente da dele." Porque isso faz entender que ela é autista, mas também que nem todo autista é igual.

[00:14:20.12] Poly: Eu acho que dava para a gente fazer assim: ter uma situação-problema que os quatro autistas no início do jogo e uma das personagens ser essa pessoa que desconfia que é autista mas não tem certeza do que ela é. Aí talvez a jornada do jogo fossem essas quatro pessoas que foram unidas

nessa situação problema se conhecendo melhor e ajudando essa quarta personagem a se descobrir e entender o que ela é. Então sei lá, a jornada deles é entender porque ela se comporta dessa maneira e eles vão se identificando cada vez mais e criando laços de amizade e tudo mais, eu acho que dava para fazer algo nesse sentido.

[00:15:00.04] Entrevistador: Poderia ser assim por exemplo, o início ser aquela história que a gente tinha pensado, uma personagem que é a menina na escola, e aí ela encontra esses outros três personagens, por exemplo, quando ela for iniciar a jornada dela na montanha ou na floresta esses personagens estarem lá também começando a jornada junto com ela?

[00:15:24.06] Nanda: Sim, é possível. Eu até já imaginei aqui umas cenas em que pode acontecer o quê? (Eu te cortei?)

[00:15:33.00] Entrevistador: Não não. Pode falar.

[00:15:33.24] Nanda: Então, eu já imaginei assim, que no meio do processo que a menina surgiu a suspeita que ela pode ser autista e ela decidiu fazer essa jornada, eu acho que qualquer parte pode parecer mais um autista e ela está se descobrindo e vai aparecer mais um autista para ajudar ela a entender melhor e ele pode falar assim: "Ah o Kuruk me falou de você! Então eu vim aqui te ajudar. Eu sou um autista, eu aprendi muitas coisas com o Kuruk, então eu estou aqui para te ajudar. O Kuruk falou muito de você e estou aqui para te ajudar."

[00:31:48.12] Entrevistador: Eu tô pensando aqui... O que seria então o nosso primeiro capítulo?

[00:31:54.04] Nanda: Bom, na minha opinião, o primeiro capítulo seria o início da jornada. A menina está com esses problemas e com esses problemas depois aí pode surgir um outro episódio ou no mesmo episódio surgir essa suspeita de ela ser autista, aí aparece aquela luz azul, que podia ser o Kuruk que é um pássaro terapêutico, mas só que ele não se revela, nem o nome, nem a aparência dele no momento, isso possivelmente seria o primeiro episódio. Quando ela está na escola, a gente podia mover ainda ela na escola, a gente podia fazer assim, mostrar o dia a dia dela, só uma parte do dia a dia dela, ela está na escola, está estudando, ela não está aguentando o barulho, chegou a hora do intervalo ela está sofrendo bullying, aí depois volta para a aula, aí acho que nessa parte pode surgir essa suspeita né, ela se abaixa e aparece uma luz azul falando para ela que é possivelmente ela é autista. O segundo episódio já começa uma cutscene com ela chegando da escola falando assim: "Mãe, (como eu falei, né... Já falei para você Rodrigo!) vocês desconfiaram alguma coisa estranha em mim?" Aí os pais dela: "Não! Porque?" "Eu não sei! Acho que eu ouvi alguém me falando que possivelmente eu acho que eu posso ser autista." Acho que o segundo episódio pode ter um pouco de conversa, mas um pouco também, tipo, ah ela decidiu ter a jornada, vamos arrumar as malas dela, vamos para o quatinho dela. A gente move ela até o quarto, arruma as malas dela, porque ela falou: "Eu decidi uma coisa, eu vou para a montanha! Eu vou para uma montanha para o meu autoconhecimento!" Aí a mãe com certeza acredito que vai apoiar. Então ela vai, a gente move o personagem, faz a mala dela né, esse seria o segundo episódio, e o segundo episódio acaba assim: "Mãe, estou indo" E às vezes a mãe fala: "Vai com Deus" ou "Tenha Cuidado", não sei como a gente pode colocar. O terceiro episódio, ela começa andando e ela vai cada vez mais se aproximando da montanha para ela começar esse processo do autoconhecimento. Aí agora quantos episódios vai ter um capítulo? Depende, aí a gente precisa fazer um roteiro mesmo, para ir fundo.

[00:35:45.10] Entrevistador: A parte do jogo mesmo, onde o personagem estaria ali combatendo o inimigo tentando atravessar um obstáculo, seria em que situação?

[00:36:01.07] Nanda: Bom, para mim na minha opinião, no primeiro capítulo não vai ter isso. Eu acho que podemos colocar isso no segundo ou no terceiro capítulo. Porque o primeiro é o começo, é começo da jornada. O primeiro capítulo é o começo da jornada do herói, que ela ainda nem conheceu essa pessoa típica, ela nem conheceu o Kuruk ainda, ela nem sabe ainda essas coisas do flapping ainda, isso ela vai descobrir lá para o fim do primeiro capítulo. Então eu acho que é melhor ela descobrir no fim do primeiro

capítulo, porque, para mim, na minha opinião, no fim do primeiro capítulo é onde ela vai entrar totalmente na montanha, ela vai começar 100% na montanha, pôs os pés na montanha então ela já começou. Aí com certeza ela vai começar a fazer o flapping porque? Eu uso Flapping quando eu estou animada, mas ao mesmo tempo quando estou nervosa, e quando é nervosa de coisas novas eu fico assim tipo assim: "Ah meu deus coisa nova, que legal!" (balançando as mãos). Então eu acho assim, trabalhar nesse ponto, cada meio, quase no final do capítulo, ela se descobre, ou pode ser também no início, mas a gente só precisa mesmo fazer um roteiro e trabalhar mais.

[00:37:25.02] Poly: Concordo com a Nanda. Eu acho que a fase jogável seria no meio assim, na minha opinião dois e três.

[00:37:36.26] Entrevistador: Nos capítulos dois e três?

[00:37:38.17] Poly: É.

[00:37:39.25] Nanda: É, porque o primeiro é o começo ainda, tá iniciando, sabe? A menina ainda tá passando por uns problemas na escola, depois no meio é possível que ela seja autista, aí a segunda parte do primeiro capítulo ela volta da escola e pergunta para os pais, ou para a mãe, porque eu não sei história da menina, se ela tem pai ou tem mãe, pergunta se eles desconfiavam que ela tinha um comportamento, alguma coisa diferente que os comportamentos dela eram diferentes. Aí eu não sei se na história os pais vão falar que já suspeitavam que possivelmente ela podia ser autista, ou não, eles vão falar que não, nunca imaginei isso, nunca parei para pensar. Se a mãe falar isso, que nunca parou para pensar, a menina vai falar: "Então, eu acredito que eu ouvi alguém falando que possivelmente eu posso ser autista, e sabe o que eu vou fazer? Vou em uma montanha e vou fazer a minha jornada, do meu autoconhecimento" Aí nesse processo, nessa segunda parte do capítulo a menina faz as malas, checka tudo se está tudo ok para ela ir na jornada, sai de casa, fala mãe tchau, mãe e pai tchau, aí a terceira parte do capítulo é a jornada que ela está se aproximando da montanha e a última parte da montanha, ou a última parte do capítulo é quando ela já nesse último capítulo ela começa a ter os stims e conhecer o Kuruk e também ao mesmo tempo conhecer o menino, o outro personagem que não é autista, que é uma pessoa típica. Porque no meio disso daqui, do flapping, quando está acabando o capítulo, o menino vai falar: "O que você está fazendo?" Às vezes a menina não vai saber explicar. Aí o Kuruk só aparece no momento para ele falando: "Ela tem estereotipia e isso está dentro do espectro autista". Aí aparece um card, alguma coisa e o Kuruk vai simplesmente se revelar, porque no momento das primeiras partes do primeiro capítulo ele não se revelou, ele vai se revelar: "Meu nome é Kuruk, serei seu pássaro terapêutico, irei te orientar e fui eu que te falei que você pode supostamente ser autista, fui eu que te falei, mas eu não quis me revelar naquele momento". Não sei o que a Polyana acha.

[00:40:07.03] Entrevistador: Como é que você tinha pensado Polyana? O início desse primeiro capítulo?

[00:40:13.04] Poly: O que eu tinha imaginado era essa menina sendo exposta a uma situação de extremo desespero, extremo caos, então eu sugeriria a gente começar isso dela tendo um embate no dia a dia dela, uma crise muito grande e ela se questionando.

[00:40:30.22] Entrevistador: Na escola?

[00:40:31.27] Poly: É, pode ser... na escola, no ambiente familiar, ela tendo essa crise muito grande. Aí pelo jogo a gente mostra isso, até ela tremendo, ela sem conseguir usar os controles direito, todo aquele caos acontecendo. Aí ela começa a entrar nesse processo de introspecção e pensar: "Quem sou eu? Por que isso está acontecendo? A minha vida inteira eu me enxerguei dessa maneira diferente, será que tem algo de errado comigo?", e ela e ela começa a entrar nessa coisa da descrença, de pensar: "Nossa, eu vou morrer desse jeito! Não existe "cura" para mim! Não existem pessoas que vão me entender!". E ela se encontra nesse dilema né. Ela está sentindo isso, está neste momento de extremo isolamento e não sabe o que fazer com aquilo tudo que está vindo no dia a dia dela. Aí eu acho que é nesse exato momento que surgem os outros personagens. Aí sei lá, nesse momento de crise, por exemplo, vamos supor, ela

está dentro da sala e aí ela começa a ter um meltdown e a professora não sabe que ela é autista, muito menos....

[00:41:35.14] Entrevistador: Como seria um meltdown? Desculpa te interromper.

[00:41:39.09] Poly: É um processo de crise em que o autista tem momentos...

[00:41:42.09] Entrevistador: Não, mas nesse momento específico, o que ela faria?

[00:41:46.20] Poly: Então, ela começaria a ficar muito agitada, ia a ter o aumento das estereotípias dela, daí a ecolalia dela ia ficar mais forte, ela ia começar a repetir a mesma frase várias vezes muito alto e aí a professora não sabe que ela é autista, os colegas não fazem a mínima ideia, ninguém compreende ela, e aí naquele ato de sem saber o que fazer o professor por pura falta de atenção e por não compreender o aluno vai lá e fala: "Você saia dessa sala. Aqui a gente não fica com pessoas como você! Aí quando você voltar a se comportar que nem gente você entrar dentro da sala de novo." Nisso ela sai da sala, está nesse momento de crise horrível e ela se depara com esses outros personagens, que são autistas e sei lá, por algum acaso acabam ali, num período de intervalo eles têm permissão para sair da sala quando eles não estão se sentindo bem, eles vêm ela nesse estado e eles ajudam ela. Aí ela consegue se acalmar, sair da crise e ela começa a conhecer os outros personagens, saber quem eles são, como eles são, o que eles estão fazendo ali, porque eu nunca tinha visto eles na escola antes? Ou se tinha visto antes tinha olhado para eles com uma cara meio diferente, com um olhar meio "Nossa vocês são estranhos". Daí eles começam a ficar mais próximos, porque esse vai ser o único grupo que vai ter acolhido ela durante o momento de maior fragilidade. E eu acho que seria legal se, por exemplo, eles falassem assim: "Ah, que você acha de você ir num acampamento com a gente? Final de semana a gente está combinando de ir no lugar tal, vamos fazer um acampamento e acho que seria interessante para você, para você se auto descobrir e entender quem você é, porque não é legal você ficar passando por esse tipo de coisa sozinha, e dizem nessa lenda da montanha que as pessoas que vão lá conseguem se encontrar." Aí eles vão juntos passar esse final de semana nesse acampamento, fazer essa trilha louca, maluca e ela começa a entender mais sobre o autismo, começa a perceber que os autistas são diferentes, que ela é diferente, tá tudo bem em ser diferente, e quando eles voltam desse acampamento ela tem uma visão muito mais madura de si mesma e ela chega para a mãe dela e fala: "Mãe, eu acho que eu sou autista e a gente precisa pesquisar mais sobre isso!" Aí o jogo "acaba" nisso e a cena pós créditos seria ela conseguindo ser diagnosticada tendo as anotações feitas no colégio e tendo a vida normal dela com os três novos melhores amigos que ela fez no colégio.

[00:44:19.25] Entrevistador: Você acha que essa saída, por exemplo, vamos pensar, ela estava na sala, aí ela teve um meltdown, aí a professora fala: "Sai da sala que você não está se comportando adequadamente" poderia aí ter um momento em que ela vai, sei lá, encontra uma árvore, um lugar assim na escola e ter aquela coisa de ela tocar o instrumento para se acalmar e tal?

[00:44:48.24] Poly: Eu acho que que num primeiro momento ela não deveria conseguir ter essa atitude de se controlar sozinha, acho que ela deveria entrar assim nesse momento de completo caos, e por intermédio da ajuda de outras pessoas ela conseguir sair da crise. E aí na montanha, quando eles estiverem nesse acampamento, fazendo a trilha deles poderia surgir um momento em que ela vai entrar em crise de novo e um dos autistas fala: "Olha, vou te contar um segredo que você vai usar nas situações em que você estiver passando pelo período mais difícil. Quando você estiver se sentindo assim, sentindo que você vai começar a entrar em crise, você tem que pegar aquilo que você mais ama, se agarrar nessa coisa, nessa parada que você gosta de fazer e usar isso a seu favor. Eu por exemplo gosto de artes marciais, então quando eu sinto que vou entrar em crise eu começo a treinar, eu começo a fazer os meus movimentos e você? O que é a sua coisa especial?" Aí ela vai lá e pensa: "Cara, eu gosto muito de música" Então ela pega o Ukulele e começa a tocar e sai do processo de crise. Acho que seria legal abordar isso mais pra frente ao invés de no início do jogo.

[00:45:55.03] Nanda: É verdade. Porque isso é verdade, porque quando a gente não sabe que a gente é autista, a gente não tem controle dos nossos comportamentos, porque a gente não sabe o que causou aquele determinado comportamento. A gente tem dúvidas. Por exemplo, eu era muito agressiva na escola, querendo bater nas pessoas quando falavam apelidos pejorativos e eu não sabia que aquilo era minha agressividade que eu não gostava de ser chamada daquele jeito, eu não sabia, eu não entendia meu comportamento, eu não entendia. Então quando a gente chega, por exemplo, eu tive meltdown uma vez em um curso, e eu não sabia que era meltdown naquela época, mas agora lembrando como aconteceu exatamente, foi um meltdown, que inclusive o que a Poly falou me lembrou. Eu estava no meio de uma prova, e meu professor: "Vamo, eu não tenho todo o tempo do mundo não. isso aí é pra ontem. Vamo fazer essa prova." E na verdade eu estava de recuperação. Então eu já estava brava, eu cheguei na escola brava, triste, pressionada, até que eu falei assim pro professor: "Posso ir no banheiro?" e ele: "Pode, mas seu tempo está acabando", quando eu sai da porta eu bati com muita força a porta e eu estava namorando, aí meu ex falou assim: "Nossa você não precisa bater a porta não, pelo amor de Deus, não é sua casa não" e eu falei: "Eu não aguento esse idiota do meu professor mais. Eu não aguento mais". Eu tava chorando. "Eu não suporto mais ficar de recuperação! Que raiva" Aí eu disse: "Com licença" Fechei a porta também na cara dele, e ele: "Nossa, precisava também fechar a porta na minha cara?" Nossa, a gente não tem controle quando a gente não sabe que isso é causado pela questão do nosso comportamento no autismo, a gente não sabe, então a gente não tem controle. Se a gente soubesse a gente ia se controlar, mas como a gente não sabia que isso é autismo, que isso causa no autismo, a gente não tem controle nenhum.

00:48:07.28] Entrevistador: Você tem alguma história de se sentir mal assim no ambiente escolar ou de curso?

[00:48:14.08] Poly: Sim. Nossa, acontecia direto, só que minhas crises eram um pouco diferentes das da Nanda, eu passava mal. Eu lembro que eu estudava em uma sala, no meu terceiro ano do ensino médio, primeiro acontecia de eu ficar brava, né, na sala de aula, antes de eu estudar com muita gente. Quando eu estudava em uma sala menor eu ficava brava quando eu me encontrava nessa situação de crise, eu ficava muito agressiva com as pessoas, eu ficava extremamente brava, eu ficava extremamente irritada com tudo, com barulho... Nossa! Tudo me incomodava, tudo me deixava muito irritada, muito muito irritada. Aí eu ia para o banheiro e eu ficava sozinha. E no terceiro ano do ensino médio eu tive essa experiência de fazer cursinho pré vestibular e preparatório para medicina e eu estudava em um lugar em que você tinha 300 alunos em uma mesma sala e era horrível, porque era muita sobrecarga, era muita coisa acontecendo ao mesmo tempo, era muito barulho de caderno virando, pessoa escrevendo, pessoa falando, e aí tinha o auto falante que o professor usava para falar e às vezes ficava com aqueles chiados e aquilo me fazia muito mal. Então era muito comum, muito comum mesmo eu passar mal e eu ter que sair de dentro da sala de aula. Então eu me sentia extremamente enjoada e extremamente tonta, eu não conseguia prestar atenção em nada, ficava tudo girando na minha vista, eu não conseguia focar em nada, era horrível, eu não conseguia segurar nada. Eu ficava extremamente mole e tinha que sair de dentro da sala de aula. Eu só conseguia voltar depois que eu tivesse me restabelecido e as pessoas não ligavam para isso, sabe? Pensavam que era drama da minha parte, que eu tava fazendo aquilo para matar aula, porque era muito comum as pessoas fazerem dessas né, de pedir para ir no banheiro para matar aula, e eu ficava lá sentada no banquinho e eu lembro que eu saía da sala de aula, tinha um banco que ficava na parte de fora do colégio, no pátio que tinha, eu só sentava e eu olhava para o céu e eu ficava ali um tempão, minutos, minutos e minutos. Não vinha uma pessoa para perguntar se eu tava bem e eu lembro que a galera do cursinho que ainda ficava falando que era antipática, porque eu não conversava com as pessoas e porque eu usava fone de ouvido dentro da sala de aula. Sendo que eu tinha autorização para usar, só que a coordenação do meu colégio não falava com os professores e nem tinha uma postura de conversar com os outros alunos, para explicar que eu era autista. Então ficavam pensando que eu estava fazendo isso por falta de educação, sabe? Aí às vezes eu tava dentro da sala de aula sentia que eu ia começar a ter crise aí eu colocava meu fone de ouvido e ficava lá com uma música tocando, ou o ruído branco tocando, me concentrando e tentando fazer os meus exercícios, aí vinha a pessoa me cutucando: "Ow você não vai tirar esse fone de ouvido não? Você não vai respeitar o professor não? Presta atenção na aula! Olha o que você está fazendo!" Eram coisas nesse nível assim, eu sinceramente não sei como eu consegui suportar por tanto tempo e calada ainda. Eu lembro que eu me sentia muito exausta,

muito exausta. Foi um período da minha vida muito difícil, muito complicado e eu peguei total trauma de cursinho. Tanto é que eu falei para a minha mãe, assim que eu terminei meu ensino médio: "Eu nunca mais piso em um cursinho na minha vida. Independente do que for, se eu quiser fazer outra faculdade, eu que me vire para estudar em casa sozinha, para arranjar os meus próprios métodos, mas eu nunca mais vou me submeter a esse tipo de situação na minha vida." Eu jurei para mim mesma, foi horrível.

[00:52:44.05] Entrevistador: Deixa eu perguntar Poly, eu estou pensando aqui nessa cena aqui que você contou que é verdadeira, como se ela estivesse no jogo. Então, digamos que aconteceu tudo que você falou e a personagem está naquela posição que você disse que ficava, sentada em um banquinho olhando para o céu. Aí você falou que ninguém chegava nem para perguntar como estava. Digamos que esse fosse o momento em que chegassem os três outros personagens, se aproximassem dela. Como eles se aproximariam?

[00:53:16.17] Poly: Acho que seria interessante.

[00:53:18.15] Entrevistador: Como seria essa aproximação?

[00:53:18.15] Poly: Acho que eles iam perceber que ela estava em crise e acho que a abordagem dele seria falar assim: "Tenta se concentrar em uma coisa só!" Por exemplo, você está em um ambiente e aí para você demonstrar que a personagem está nesse processo de crise você faz com que tudo fique mais sensível, que as luzes fiquem mais fortes, que os barulhos mais altos, que tudo fique muito mais confuso. Então veia uma voz aí, você não sabe exatamente da onde está vindo, você consegue perceber uns vultos e aí a voz fala: "Se concentra em uma coisa só!" E aí aos poucos você vai conseguindo se concentrar. Então os barulhos que antes vinham de todos os lugares a gente pode utilizar aquele recurso de fazer aquele áudio 8D sabe? Aquela coisa de fazer de vim de traz da cabeça, de frente da cabeça, enfim, os barulhos começam a diminuir das direções. Foca na minha voz, e vamos fazer um exercício de respiração, então você prende e depois você solta, aí a medida que ela vai fazendo essas instruções ela consegue retomar os sentidos que ela foi perdendo devido à crise. Então as luzes passam a ficar menos incômodas, a visão dela passa a se tornar menos turva, e à medida que vai diminuindo todo aquele processo, que a crise vai passando ela consegue reconhecer onde ela está, porque ela não sabe onde ela foi parar, ela só sabe que ela foi expulsa da sala, e quando tudo isso acaba, aí aparece aquela cena dela abrindo os olhos, assim mais ou menos assim, e vê aquela figura das três pessoas na frente dela, aí ela pergunta: "Ué, o que vocês estão fazendo aqui? O que aconteceu?" Aí eles explicam para ela que ela estava em crise e que eles ajudaram e tudo mais e começa todo esse processo de amizade.

[00:55:03.14] Entrevistador: Como é que você acha, Nanda, que seguiria daí a história? Como você acha que esses três personagens se apresentariam para ela?

[00:55:13.18] Nanda: Vamos tentar continuar a história da Poly. Ela vê os três e ela fica assim: "Eu estou vendo coisas ou vocês estão aqui me vendo? Por tudo que eu passei?" Aí eles vão falar assim: "A gente viu tudo! Detalhe por detalhe o que você estava passando, inclusive a gente até viu (inclusive acho que eles conseguiram ver também a professora expulsar a menina da sala) a gente até viu a professora te expulsando! Que atitude mais errônea que fizeram com você!" "Ah mas é que estava muito barulhento, eu não estava aguentando!" Aí eles vão falar! Então, você é autista? Porque se você for autista você teve um meltdown, você teve um meltdown pela sua hipersensibilidade auditiva." Aí ela já ia ficar confusa e pensando assim: "O que é meltdown? O que é autismo? Eu sou hipersensível? Como assim?" Aí eles vão falar assim: "Meu Deus, você ainda não se descobriu se você é autista ou não?" "Não" "Então, Eu sou Fulano, eu fui diagnosticada autista com tantos anos de idade, foi um tanto tardio, mas fui diagnosticado, e desde que eu entrei nessa escola (talvez pode ser uma academia escolar) eu entrei nessa academia e assim, nós autistas temos direitos, então eu tenho direito aqui na escola, tudo adaptado para mim, educação, as aulas, provas, e ainda eu tenho direito, se eu também estiver ruim, não estiver bem como você passou por isso, eu tenho até direito de sair da sala, sem necessariamente pedir para o professor, porque os meus professores, o diretor da escola e o coordenador da escola sabem que eu sou assim." Aí o outro fala: "Oi, eu sou o Beltrano! Também sou autista, eu fui diagnosticado um pouquinho mais cedo

que ele, eu digo a mesma coisa e depois que eu descobri que eu sou autista me deu um alívio. Aqui tá tudo tranquilo, é a mesma coisa que ele, é tudo adaptado, nunca passei por problemas, só passei um pouquinho na minha infância, mas tudo foi resolvido." Eles vão se apresentar. Aí ela vai falar assim: "Mas como eu posso saber que eu posso ser autistas?" Aí eles falam: "Bom, aproveitando então, vai ter um acampamento de autistas numa tal montanha nesse final de semana, está afim?". Aí ela vai ficar... "Ah.. Não sei, minha mãe..." A gente pode colocar isso, muitas pessoas que não sabem que são autistas, ou que são autistas têm pais que são muito protetores, que é a super proteção. Então talvez a menina pode falar assim: "Ah não sei se eu vou gente porque a minha mãe não deixa eu sair... Ela é uma super-protetora." Aí talvez um deles pode falar assim: "Se você quiser eu vou na sua casa e converso com sua mãe, se quiser a gente te ajuda, eu converso com sua mãe, ou Beltrano conversa com sua mãe, ou Feltrano conversa com sua mãe e vamos. Não deixa isso de fora."

[00:59:20.27] Entrevistador: Vocês acham que ela descobre que eles são autistas logo no início ou ela vai descobrindo ao longo do acampamento que eles são parecidos com ela e que eles são autistas.

[00:59:33.01] Poly: Eu acho que ela pode descobrir de início que todo mundo é autista, mas ela pode ficar: "Tá, mas porque vocês estão me falando isso? Eu não sou autista, eu fiquei a minha vida inteira sem essa informação, nunca me disseram que eu sou autista, a minha mãe nunca me falou que eu sou autista. Vocês devem estar ficando loucos." No início ela vai ficar meio relutante e vai falar: "Não! Que que vocês estão querendo falar isso? Vocês estão sem noção, sem ideia." Aí eles convencem ela de ir nesse acampamento. Aí ela fala assim: " Tudo bem, vocês estão me enchendo tanto o saco que eu aceito ir nesse acampamento e tal, mas vai ser uma vez só e se eu não gostar pelo menos cinco minutos eu juro que eu vou embora e nunca mais olho na cara de vocês no colégio. Aí eles falam: "Tudo bem, vamos lá! Promessa, se você não gostar nos primeiros cinco minutos você pode ir embora!" Aí ela chega no acampamento, vai fazendo as atividades com eles, vai passando por todos os percursos, enfim, por tudo que acontece nesse acampamento e ela vai se identificando cada vez mais e vai baixando essa barreira dela de eu não sou autista, não tem porquê eu ser autista e no final da jornada vai ser ela olhando para si mesma e se aceitando e falando "OK, eu sou desse jeito, eu sou assim autista e está tudo bem em ser autista."

[01:00:48.09] Nanda: É, e está tudo bem em ser autista mas agora vamos em busca do diagnóstico, porque no acampamento só foi tipo "Ow, eu tenho comportamentos compatíveis com outros autistas então é possível que eu seja autista", mas depois ela pode perguntar assim para os amigos dela: "Bom, já vi que eu posso ser autista, mas como eu faço para provar para a escola, para provar para os meus pais, para provar para alguém que eu sou autista?" Aí eles vão falar: "Procura um psicólogo, procura um psiquiatra, procura um neurologista, procura um desses profissionais e você vai ter um laudo. Alguns vão fazer algumas avaliações, você vai ter uma hipótese diagnóstica aí depois você leva para um psiquiatra ou neurologista para conseguir um laudo. Depois disso você vai ter um documento com a sua identidade falando que você é autista." Aí ela "Tá bom, então vou correr atrás".

[01:11:40.07] Nanda: Sim. Porque também assim, nesse acampamento, acho que foi a Polly que falou, nesse acampamento, diz a lenda que quando acaba o acampamento você se descobre. Você descobre se você é autista ou não. Então se ele fala diz a lenda, então a gente pode dizer que esse acampamento ou lugar que eles fazem o acampamento é encantado, que tem todos esses desafios, ela vai passar por esses desafios, por esses bosses que são todas essas coisas negativas, e essas correntes são dos chefões, mas quem criou essas correntes foi a sociedade falando "Ah você é fresca, Ah você é metida, Ah você é antipática porque você não sabe como eu estou sentido, Ah você é muito metida porque você pode sair na sala na hora que você quiser". As correntes já foram feitas, mas só que os Bosses vão ativar, os chefões. E tudo que a menina já ouviu no passado vai ser a arma dos bosses, vai ser a arma dos chefões. Ela vai ter que ter pensamentos positivos para derrotar eles. E claro, as vezes os amigos autistas podem ajudar ou pode ter algum momento que o boss fala assim: "Vocês não vão ajudar ela, ela vai ter que fazer do próprio punho, da própria cabeça, da própria atitude e por aí vai." Seria mais interessante assim.

[01:13:54.24] Nanda: Eu acho que eu já imaginei uma aqui já. Porque como é um acampamento e talvez o lugar que eles fazem o acampamento seja algo tipo Encantado, sei lá. Vamos pensar, vamos supor que ela tem hipersensibilidade tátil, que ela é muito hipersensível ao calor e ao frio e é uma situação muito agitada. E essa situação, vamos supor, que nesse acampamento eles ficaram sem comida e eles precisam sobreviver, tipo pode ter acontecido no meio desse acampamento: "Oh Não! A comida acabou" ou talvez como pode ter bichinhos na floresta, tem bichinhos que roubam comida, roubam as coisas dos outros: "Ah Não! a gente está sem comida!" O que eles vão ter que fazer? Vão ter que pescar, vão ter que pegar lenha, essas coisas e a coisa mais agitada, vamos supor que ela é hipersensível ao frio e ela tem que ir na água pegar o peixe e no jogo talvez a gente pode apertar algum botão no jogo e ela falar assim: "Vou pegar o peixe" e ao mesmo tempo ela falar assim: "Aiii! Tá gelada!! mas eu vou pegar o peixe!!" ou talvez quando ela for pegar a lenha ela viu um animal aí vai ter que mexer no controle, vai ter que mexer no celular para ela fugir do bicho e por aí vai... Acho que isso aí seria a questão agitada.

[01:15:25.29] Entrevistador: Deixa eu ver, tô pensando aqui na nossa estrutura de capítulos. Então nós estamos pensando em capítulos com episódios dentro, é isso?

[01:15:37.06] Nanda: É. Se tiver muito confuso a gente usa só capítulos.

[01:15:43.23] Entrevistador: Não, eu acho que não fica. É preciso organizar agora tudo o que a gente falou mais em forma de roteiro mesmo, aí a gente começa a mexer. Mas eu acho que a gente já falou bastante coisa que se encaixa bem. Então é isso, eu acho que eu preciso organizar isso para trazer para a próxima uma estrutura de roteiro já baseado em tudo que a gente falou. O que vocês acham? Tem alguma coisa?

9.4 ...SOBRE A PROTAGONISTA

00:47:05.06] Entrevistador: Você já chegou a pensar em como seria essa personagem? Eu estou imaginando que é uma mulher a nossa personagem autista.

[00:47:16.02] Poly: Eu tô imaginando uma mulher também.

[00:47:18.08] Entrevistador: Você já chegou a imaginar também que idade ela teria?

[00:47:22.29] Poly: Acho que ela poderia ter entre 16 e 21 anos, que é a faixa que mais acontece a questão do diagnóstico tardio de autistas que e tem nível leve de suporte.

[00:47:42.06] Entrevistador: E no caso ela já sabe que ela é autista ou ela ainda está buscando um diagnóstico?

[00:47:47.28] Poly: Eu acho que seria interessante que ela já saiba que ela é autista. Vamos colocar assim que ela acabou de descobrir que ela é autista e por conta disso ela se coloca à disposição de fazer essa jornada nessa montanha para ter o auto descobrimento. Seria algo interessante.

[00:48:52.00] Nanda: Perfeito, assim aumenta a representatividade da mulher autista, porque é só autista homem, só autista homem, cadê a autista mulher na história gente? Tem um filme que tem uma autista mulher, mas a atriz não é autista, mas é raro a gente ver mulher autista em alguma coisa, num filme, num livro, num texto, até num jogo, aumenta a representatividade.

[00:49:22.21] Entrevistador: Que idade você acha que ela teria?

[00:49:27.13] Nanda: Se a história for uma aventura de montanha eu sugiro que ela tenha uma idade adulta, lá por uns 24, ali pela minha idade, uns 23-24-25. Se ela vai estar em uma montanha, criança,

uma idade muito infantil, criança eu acho que fazer uma aventura de montanha não acho assim que não faz sentido, criança escalar montanha.

[00:49:55.23] Entrevistador: A Polyana tinha sugerido alguma coisa entre 16 e 21 anos. Vamos chegar num acordo nosso, 20, 18, o que vocês acham?

[00:49:39.02] Poly: Então, minha sugestão de idade foi mais pela questão do diagnóstico tardio mesmo. Mas para mim pode ser uns 20, 21.

[00:50:25.24] Entrevistador: Vamos então 21. Vamos começar a definir.

[00:50:32.01] Nanda: 21 tá bom.

[00:50:48.04] Poly: Então, o que eu falei né, tem essa questão da idade, que eu tinha dado essa questão da janela de idade que é onde acontece o maior índice de diagnóstico tardio que tem uma demanda leve de suporte e aí depois que ela descobre que ela é autista ela resolve fazer essa jornada de auto-descobrimto com essa outra pessoa que ela pode conhecer no caminho ou que pode ser alguém que ela já conhece previamente e aí essa seria a jornada. Ela faz a escalada dessa montanha, percorre esse caminho, com o sentido de se conhecer mais depois de ela ter descoberto que ela era autista.

[01:00:00.15] Nanda: Eu tenho uma sugestão. E eu acho essa ideia excelente, pela questão do que, não vai ter essa coisa de racismo, já evita essa coisa de racismo essas coisas, colocar cor, você mesmo escolhe a cor do cabelo, você mesmo escolhe a cor da pele, cor do olho, porque assim a gente evita a questão... Claro né eu já vi um monte de jogos de video game que é raramente personagem negro, é raro, e tem muito racismo dentro de video game, trabalho, emprego, mercado de trabalho, já na questão do jogo, eu sugiro que começou o jogo a pessoa possa criar seu personagem, escolha o tom de pele, escolha a cor do olho, se quiser coloca o formato da sobrancelha, se usa óculos, cabelo curto, longo, raspado, vai ser loiro, moreno, azul, rosa.

[01:01:34.22] Nanda: Nome? Talvez ainda dentro dessa sugestão, você mesmo pode dar o nome. Eu estou dando essas sugestões, porque estou jogando esse jogo que eu falei "choices" que você pode colocar o nome da personagem, você pode colocar até o nome da personagem da outra pessoa. Mas também nesse jogo você pode escolher se você quer uma pessoa branca, com cabelos loiros, você quer uma pessoa branca com cabelos morenos, você quer uma pessoa branca com cabelo curto, ou pessoa branca asiática, uma pessoa negra, afro brasileira ou africana, tem essas opções no jogo. O jogo que eu to jogando a historinha até eu escolhi como ia ser a personagem que a minha se apaixonou, eu escolhi um rapaz moreno e asiático, que até no nome eu coloquei o nome japonês, nossa, ficou perfeito. Seria legal assim, se a gente considera essa questão de como é que vai ser a aparência da personagem a pessoa que escolhe, se quer ela alta, baixa, cabelo, cor de pele, cor, se a personagem vai ser branca, afro brasileira, japonesa, afro asiática, tipo a pessoa cria o personagem, e também escolhe o nome. Eu acho mais fácil porque já evita a questão de só tem personagem branco.

[00:07:28.21] Entrevistador: Pensando assim então, o início seria a nossa personagem que é autista na vida comum dela. Ela ainda não sabe que é autista, ela ainda tem 21 anos, mas ela ainda não sabe que é autista. Como é que você descreveria a vida dela nesse momento, em que ela ainda não sabe o que é autista, mas ela já sabe que ela tem alguns comportamentos que talvez ela precise investigar o que que é .

[00:07:54.09] Nanda: Então, seria interessante, já que dá ideia da Polyana na nossa última reunião, é que depois de ela ser diagnosticada autista ela vai para montanha. Então a gente pode meio que criar uma história, dela sendo vítima de bullying, infelizmente isso acontece, chamam ela de esquisita, chamam ela de estranha.

[00:08:22.03] Nanda: 21 pode ser faculdade. O que pode acontecer? Por exemplo a hipersensibilidade auditiva, a sala de faculdade é muito barulhenta porque muitas pessoas falam junto, e ela vai ficar assim...

[00:39:29.12] Nanda: Ela está com roupa de escalada de montanha, mochila, blusa, aqui a touca, aqui a mochila, aqui a calça, bota.

[00:39:38.29] Entrevistador: Pode ser aí nessa mochila que ela tem as coisas também.

[00:39:43.22] Nanda: É pode armazenar as coisas que ela ganha...

[00:39:46.10] Entrevistador: Deixa eu ver como é o rosto dela.

[00:39:47.12] Nanda: Ah, o rosto está bem feinho.

[00:39:52.10] Entrevistador: Ela é meio anime né?

[00:39:55.26] Nanda: É que assim, eu estava tentando fazer desenho mais realista, mas eu não lembro como desenhar o olho e o nariz realista, não sei.

[00:40:02.26] Entrevistador: Mas eu gostei, achei legal.

[00:40:05.00] Nanda: Brigada, brigada.

[00:40:05.24] Entrevistador: Legal. É uma menina moderninha assim...

[00:40:11.13] Nanda: Sim, bem moderna. É isso, e também acho que também é necessário ela ter um celular. Claro que cada parte da montanha talvez pode não ter sinal de celular e talvez ela pode usar o sinal de celular para, sei lá, falar com os pais dela. Tipo, "Oi mãe, eu passo essa mensagem aqui para falar que eu estou bem! Eu conheci um fulano de tal, o nome dele é tal, a gente está fazendo essa jornada juntos. Eu ganhei muitas coisas durante o trajeto, ganhei um abafador porque eu descobri que eu sou hipersensível em altura, sou hipersensível auditiva, sou hipersensível a sentir frio, aí eu ganhei uma blusa". Também tem que manter a mãe informada, porque cada coisa que a gente gera Independência, dependendo da situação, nossos pais ficam preocupados. Eu digo isso porque, por exemplo, quando eu comecei a fazer as coisas sozinha, como ir para escola, como ir ao trabalho, como ir para tal lugar sozinha, a minha mãe sempre manda mensagem: "Filha você tá bem? Filha, você já chegou ao local? Filha precisa de alguma coisa?" Então como ela está fazendo uma jornada para ir em uma montanha, isso quer dizer que ela adquiriu uma independência da família, porque ela não vai para a montanha com a família, isso mostra que ela não vai precisar dos pais para nada, ela simplesmente vai encarar tudo sozinha e longe dos pais. Mas que pelo menos ela mande uma mensagem para os pais, pelo menos para falar "Eu tô bem."

[00:41:51.09] Entrevistador: E para você o que foi a coisa mais difícil quando você começou a ser independente nessas coisas de fazer as coisas sozinha?

[00:42:04.11] Nanda: Olha, o que me deixou mais com medo, principalmente para sair sozinha, é ter medo de ser abordada por um bandido. Esse é o meu medo que eu tive e que admito que ainda tenho, mas só que assim.

[00:42:21.04] Entrevistador: Todo mundo tem no Brasil.

[00:42:23.11] Nanda: Sim, mas na primeira vez que comecei a sair sozinha meu medo era muito acima do normal, inclusive eu tinha mania de aumentar o passo para nada. Eu não podia ver uma pessoa chegar

perto de mim que eu saia correndo. Teve uma vez que eu corri e a pessoa falou "Oxi, eu não ia fazer nada com ela!" e eu sai correndo.

[00:42:45.29] Entrevistador: Entendi.

[00:42:46.23] Nanda: Agora não, agora é um medo comum. Eu sigo a vida, mas com aquele mini medo que a qualquer momento eu posso ser abordada, sabe?

[00:42:56.12] Entrevistador: Na verdade esse exemplo que você deu de quando você começou a fazer as coisas sozinhas pode ser o exemplo da aventura da nossa personagem, que na verdade a grande descoberta que ela vai fazer é que ela vai ter que fazer tudo aquilo sozinha. Então cada vez ela vai ficando mais independente, mais independente, até que ela volta para a casa dos pais já bastante independente, bastante segura.

[00:43:21.07] Nanda: Verdade, inclusive no fim do jogo ela pode falar assim: "oi mãe, oi pai, estou de volta!"

[00:43:26.11] Entrevistador: E até pode falar um pouco de ela ter várias inseguranças que ao longo da montanha ela vai resolvendo e ela volta uma pessoa muito mais segura no final do jogo.

[00:43:41.18] Nanda: Sim, verdade, isso seria incrível.

[00:45:55.15] Nanda: Ah, nome assim, como eu falei na nossa última reunião, que a pessoa pode escolher o nome, mas se eu pudesse escolher o nome dela podia ser, acho que talvez Delindi, ou Linda, ou talvez um nome também meio que japonês, pode ser meio que Sakura, Haruno, Hanabi, tem muitos nomes japoneses muito bonitos, de menina, tem Suzuki, que também é nome feminino japonês, tem vários.

[00:03:19.29] Cristiano: Alguém falou, acho que foi a Nanda, que seria uma personagem que não fala e ela usaria comunicação alternativa, é isso?

[00:03:27.05] Nanda: Na verdade seria uma terceira personagem, a primeira vai ser falante e aí teve a ideia de ter uma autista meio falante, ela falaria em alguns momentos mas em alguns momentos ela não ia conseguir falar, aí a gente precisaria discutir um pouco mais sobre a comunicação alternativa e aumentativa, que é um conteúdo que a gente já discutiu um pouco na Live que a gente participou, dos Stimados.

[00:04:01.13] Tio Faso (faso): Semi-oralizada.

[00:04:03.05] Nanda: Semi-oralizada, perdão. Termos novos, é uma confusão.

[00:04:11.22] Cristiano: E essa personagem que o Rodrigo falou, de 18 anos, é oralizada, isso?

[00:04:18.09] Nanda: Isso.

[01:00:48.09] Nanda: É, e está tudo bem em ser autista mas agora vamos em busca do diagnóstico, porque no acampamento só foi tipo "Ow, eu tenho comportamentos compatíveis com outros autistas então é possível que eu seja autista", mas depois ela pode perguntar assim para os amigos dela: "Bom, já vi que eu posso ser autista, mas como eu faço para provar para a escola, para provar para os meus pais, para provar para alguém que eu sou autista?" Aí eles vão falar: "Procura um psicólogo, procura um psiquiatra, procura um neurologista, procura um desses profissionais e você vai ter um laudo. Alguns vão fazer algumas avaliações, você vai ter uma hipótese diagnóstica aí depois você leva para um psiquiatra ou neurologista para conseguir um laudo. Depois disso você vai ter um documento com a sua identidade falando que você é autista." Aí ela "Tá bom, então vou correr atrás".

[01:01:45.04] Entrevistador: Eu queria saber, tipo assim, ela não sabe que ela é autista, mas ela já tem esses comportamentos, então provavelmente ela já tem alguns stims que ela faça.

[01:01:56.20] Nanda: Sim.

[01:01:57.27] Entrevistador: Então, mas ela não sabe o que... Então eu queria saber como era a experiência... Polly, por exemplo, como é que foi para você quando você se deu conta que você fazia os movimentos, mas você ainda não sabia o que que era? Alguém explicou para você? Ou você descobriu em algum lugar? Como que era antes de você ter consciência de que o stim é uma coisa natural que você faz?

[01:02:24.01] Poly: Então, eu lembro que era muito comum na minha mãe, nos meus parentes ficarem me mandando parar de fazer esses movimentos. Então eu cresci com medo, sabe? De manifestar os meus stims. Eu lembro que quando eu começava a fazer alguma coisa ou outra e sempre falavam para mim: "Para de fazer isso! Para de ficar com esse movimento! Isso aí é coisa de maluco Polyana! Para de fazer essas coisas, o que é que vão pensar de você?" Aí eu reprimia. Eu ficava toda engessada, sem fazer os meus movimentos e com o tempo eu desenvolvi um costume de colocar as minhas mãos embaixo das minhas pernas para que eu não ficasse mexendo elas e para que ninguém reclamasse de mim. Então sempre foi algo presente na minha vida, mas que eu tinha vergonha, que as pessoas me fizeram acreditar que era errado aquilo que eu estava fazendo. Aí depois do diagnóstico, que eu entendi que aquilo que eu fazia era um stim e eu percebi que eu não precisava reprimir. Então a partir do momento que eu percebi que eu não precisava reprimir eu falei isso para minha mãe, expliquei isso para os meus familiares, eu falei: "Olha, eu sou assim, eu sou autista, tá tudo bem é uma maneira de eu me regular e eu não quer mais que vocês façam esse tipo de comentário que vocês faziam antes, porque além de me ofender vocês vão fazer com que eu fique cada vez mais ansiosa e que eu tenha uma crise." Depois disso eles aceitaram e deixaram com que eu fizesse.

[01:03:44.05] Entrevistador: Quem foi que disse isso para você? Foi um terapeuta? Ou foi você pesquisando?

[01:03:50.22] Poly: Então, eu pesquisando e o meu psicólogo também me deu bastante suporte nesse sentido.

[01:03:57.19] Entrevistador: E com você Nanda como é que foi?

[01:04:04.22] Nanda: Então, eu não tenho recordações de assim... meus pais falavam que fazia muita estereotipia, mas eu não tenho nenhuma recordação de alguém falar assim: "Ah Fernanda isso é feio, não faça" Não tenho nenhuma recordação. Na verdade a minha mãe meio que entendeu que a estereotipia era tipo... acho que ela entendeu que era ansiedade, e que eu não tava conseguindo falar com a minha mãe o que eu queria dizer para ela. Porque como eu fui uma menina totalmente silenciosa, porque eu fiquei três anos e meio sem saber falar, então eu fazia estereotipia tipo: "Meu Deus! Eu não estou conseguindo explicar para a minha mãe o que está acontecendo." A minha mãe e meu pai, eu não tenho nenhuma recordação mesmo de como ou se meus pais já reprimiram minhas estereotipias. Não, não passei por isso, não tenho nenhuma recordação disso. E assim, depois que eu tava com a suspeita do autismo eu comecei a observar as estereotipias, tipo o flapping ou o estalar de dedos, eu comecei a fazer, tipo, comecei a fazer a ecopraxia. Aí como eu estava namorando, meu ex falava assim: "Para de imitar, se você não faz essas coisas para de imitar." Eu falei: "Mas talvez faz bem, talvez pode fazer bem para mim, pode fazer bem para mim. Mesmo que eu não tenha eu posso começar a criar para me auto regular." E ele falava: "Não, isso não deve fazer, porque se você for autista e você não tem stim você não deve fazer."

[01:05:42.21] Poly: E sabe uma coisa (desculpa Nanda, só te interromper para falar uma coisa) que acontece muito com autistas e que aconteceu comigo e que acontece com vários autistas colegas meus?

É depois do diagnóstico as famílias, os familiares ou amigos falarem assim: "Nossa, mas você foi diagnosticado autista e agora você virou mais autista do que você era antes. Agora você tem mais comportamento de autista do que você tinha antes." Porque antes acontecia de eu reprimir as coisas que eu fazia daí eu parei de reprimir aí as pessoas agora falam nossa mas agora você tá fazendo drama. Aconteceu muito comigo isso. Pode continuar, perdão pela interrupção.

[01:06:16.00] Nanda: Não, tudo bem. Eu concordo com isso de falarem: "Ah! Agora que você é autista você é mais autista" Não não faz o mínimo sentido, a gente sempre foi autista, no caso. Eu simplesmente comecei a imitar porque me fazia bem. Eu começava a imitar e ele falava: "Ah mas se você supostamente for autista você não precisa fazer, porque se você não tinha stims você não precisa copiar outro para você ter". Eu falei: "Mas eu sempre tive. Eu sempre tive, minha mãe falava que eu fazia isso quando eu não falava".

... sobre as fases do jogo

[00:08:14.12] Poly: Eu acho que se fosse utilizar cutscene, dava para a gente fazer nesse modelo 3D, aí a estrutura do jogo corrida em si, a gente faz como um jogo de plataforma, talvez fizesse dessa maneira.

[00:08:26.01] Entrevistador: Misturar as duas coisas você diz?

[00:08:27.14] Poly: é, só que aí nas partes que tiver a cutscene a pessoa não vai poder interagir, então a gente faz a estrutura do modelo 3D e deixa só uma cutscene lá rodando. Eu acho que iria ficar interessante.

[00:08:42.19] Entrevistador: Eu acho que fica interessante. Você acha que isso altera a narrativa do jogo?

[00:08:49.15] Poly: Eu acho que não, porque, por exemplo, se a gente tivesse no jogo e eles estão escalando a montanha, vamos colocar aqui como referência o Celeste, né, e eles chegam em um momento que eles se deparam com um restaurante, sei lá, uma taverna que eles tem que entrar, e aí antes de eles entrarem nessa caverna começa a cutscene e a cutscene vai mostrar os dois personagens principais conversando, a pessoa autista e a pessoa não autista e aí vai trazer abordagem da problemática daquela situação que é a questão da hipersensibilidade sensorial. E aí depois que isso acontece o jogo volta para a estrutura 2D e a gente tem que enfrentar os desafios que são propostos ali.

[00:09:32.28] Entrevistador: A cutscene seria a referência do Life is Strange?

[00:09:37.07] Poly: Isso.

[00:09:42.22] Entrevistador: Porque aí a gente conseguiria misturar... O que você acha dessa ideia Nanda?

[00:09:47.17] Nanda: Eu achei boa, porque se a gente colocar no modo Celeste e Life is Strange é bom a gente ter uma CutScene para a gente ver uma situação da característica da autista e porque no Legend of Zelda não tem muito isso, quer dizer, tem, mas só que os cutscene não tem fala, não tem muita coisa a mostrar, então é melhor a gente continuar pelo clima do Celeste e do Life is Strange, pelo menos o cutscene pode mostrar os comportamentos da autista e ações e as escolhas que a gente vai fazer para respeitar a autista, para ela ganhar os itens, ou o típico também ganhar os itens e por aí vai.

[00:00:42.07] Entrevistador: E aí a gente tinha pensado em mais de uma fase.

[00:00:52.18] Nanda: Ah, fases a gente pode colocar quantas fases forem possíveis, porque o autismo não é pouca coisa, ele é bastante, a gente tem muita coisa do autismo para explicar, inclusive o que a gente fala, tem muita coisa nova que até para nós autistas a gente fica assim: "Nossa! Eu não sabia disso!". Então, não sei quantos episódios, quantas fases vão ser, porque o autismo tem muita coisa para contar, para mostrar para as pessoas o que é o autismo.

[00:01:25.23] Poly: O que não falta é assunto, a gente pode abordar coisas concomitantes também. Eu acho que é interessante também a gente tentar fazer uma abordagem mais ampla possível para não contemplar somente a gente que está ali no baixo nível de suporte, mas também adentrar situações que coloquem autistas que demandem um maior nível de suporte, que fale sobre autistas que não se encontrem no estereótipo do autista clássico, enfim, a ideia é a gente abordar essas questões do autismo e ser o mais abrangente possível e fazer isso de uma forma que não seja maçante e não pareça o conteúdo de uma palestra. Que a pessoa tenha prazer de fazer aquilo, de estar conhecendo mais a respeito do assunto.

[00:02:10.03] Nanda: Eu concordo porque se não a gente vai estar estereotipando e não é isso que a gente deve fazer.

[00:14:26.20] Tio Faso (faso): Primeira coisa que tem que pensar é que jogo o importante é a diversão né gente, não a história em si. Plataforma, como vocês estão falando, fica bem legal para realizar algumas coisas que a gente usa do mundo do autismo é isso que vocês falaram de ter esse alerta de crise que atrapalharia de alguma forma o personagem de avançar, então não sei se vocês vão se lembrar, vocês não vão se lembrar que vocês são muito novos, mas antigamente no Sonic, quando ele ia para baixo d'água ele tinha um limite de respiração se não ele morria.

[00:15:19.02] Tio Faso (faso): Então, o legal é você pensar que as coisas do autismo, que a gente faz, usar isso na mecânica do jogo, como vocês já estavam fazendo. Então, por exemplo, se barulhos criam sobrecarga em nós, então é importante ter uma barra de sobrecarga nesse personagem, uma barra que a gente tem que tentar manter o mais baixo possível, se não o nosso personagem perde habilidades. Como é que essa barra pode ser comprometida? Então, por exemplo, você tem um inimigo que só reproduz som alto. Então você tem que tentar derrotar aquele monstro com alguma coisa e ele é uma caixa de som. Como você faz para atacar? Você consegue atacar aquilo naturalmente, mas você vai ter um efeito contrário. Então como você se protege daquele inimigo para não ter a barrinha do estímulo aumentado? E usar nossos stims como poder.

[00:17:25.14] Tio Faso (faso): O hiperfoco, que vocês falaram, esses hiper focos podem dar poderes. Então por exemplo a Poly tem hiperfoco em música...

[00:17:35.12] Nanda: A Poly até falou que o hiperfoco pode ser um superpoder mesmo, porque pra nós o hiperfoco faz tão bem para a gente que até nos ajuda em alguma coisa.

[00:17:44.13] Tio Faso (faso): Exatamente, então você tem uma fase que o personagem precisa aprender a hiper focar em algo para avançar. Então ele precisa hiper focar em música, porque tem uma fase musical. Ah, ele tem o hiperfoco que eu tenho de fazer coisas manuais, então ele vai ter que aprender de alguma forma aprender a construir coisas para poder avançar naquela fase, porque você faz de uma forma que nem o Celeste, que eu estava olhando por aqui, com os conceitos do mundo do autismo, e transpondo para esse. Porque ajuda muito a ser algo que qualquer um jogue, que nem o Celeste, ter um visual que você não tenha dificuldade de produção e que dê para ter uma história um pouquinho melhor mas sem ser causadora de traumas que nem a Poly falou, sabe? Então por exemplo, você tem uma fase que é toda Dark e representa nossos pensamentos negativos que envolvem o suicídio, então não precisa trabalhar isso diretamente e falar que olha essa é a fase do suicídio, e sim é um lugar que vai ter a música mais triste, porque é como a gente se sente, então o personagem passa por isso. Se eu fosse fazer um

jogo, eu ia tentar combinar a mecânica do jogo que seria de plataforma, usar as coisas que a gente faz no dia a dia do autismo que são boas, como arma, recursos e as coisas negativas como coisinhas que tiram poder, como o Sonic sem respirar embaixo d'água, como o Mário esbarrar em um monstinho ele perde uma vida, sabe? E assim, o passar entre as fases pode ser uma coisa que a gente faz muito, que é dormir, que dormir é a recarga do cérebro do autista. Então, ele tem que passar essa missão e ele vai ter um limite de tempo, porque se não além dos estímulos que tem no mundo, o cérebro dele vai ter um limite, e se ele demorar demais isso também vai afetar, e quando afeta a gente fica letárgico, então esse personagem reage de forma devagar às coisas, se ele vai tentar a música com o Ukulele ele não consegue tocar direito porque começa a perder habilidade, se ele precisa manipular o spinner ele não consegue porque a coordenação fina começa a ser prejudicada. E isso são coisas que acontecem com nós autistas, e esse tipo de coisa podem ser explicadas com as instruções, ou o pássaro pode falar alguma coisa, se ele tem algum conhecimento maior, que nem fosse um narrador onipresente, ele pode explicar isso para essa menina, o que está acontecendo com ela, por que ela não está entendendo. "Porque eu fiquei letárgica?" Aí ele vai explicar: "Olha só, o seu cérebro tem um limite e blábláblá" e explicar como funciona a mecânica. Esse seria o joguinho feito por mim.

[00:20:51.22] Entrevistador: Você consegue imaginar uma das cenas na plataforma com personagens e tal? Por exemplo, uma cena que tenha a ver com a hipersensibilidade sonora, auditiva. Você consegue imaginar algum personagem, algum... Quem eles estariam combatendo ali na plataforma?

[00:21:19.06] Tio Faso (faso): Então, para hipersensibilidade sonora, e pensando em um mundo de fantasia, eu seria bem clichê e pensaria em bichinhos que fazem muito barulho. E ser um tipo de barulho que também possa irritar um pouco o jogador, sabe? Mas ser de leve, por exemplo assim, esse bichinho fica fazendo um barulhinho constante igual, aquele tipo de coisa, meio que forçar a pessoa a querer eliminar aquele bichinho.

[00:21:50.12] Entrevistador: Aí por exemplo, vê se faz sentido, uma das opções seria os jogadores irem colocando mordças nos bichinhos. Cada bichinho você tapa a boca dele e ele para de fazer barulho.

[00:22:04.05] Tio Faso (faso): Exatamente.

[00:22:05.04] Entrevistador: Ou sei lá, lá no fundo da plataforma tem um abafador, então se eles conseguirem chegar lá ela bota o abafador e está tranquilo.

[00:22:16.09] Tio Faso (faso): Exatamente, porque aí quando ela coloca o abafador todo aquele som irritante dá aquela diminuída, que nem acontece com a gente. Se tem uma fase que, por exemplo, é uma parte visual, então ela pode ir para essa fase sem proteção, ou porque ela conseguiu pegar os óculos escuros. Então quando ela vai com o óculos escuros a fase fica com uma cor mais escura, ela consegue explorar melhor, já sem óculos escuros a fase fica mais clara e tem muitos itens que ela precisa para poder avançar no jogo que vão estar escondidos porque ela não enxerga com a claridade, sabe? Então pegar as coisas realmente que acontecem com a gente e tentar de forma metafórica aplicar na tela, na limitação do jogo.

[00:23:04.01] Entrevistador: Então por exemplo, nessa fase visual, eles entrariam na plataforma e ela não conseguiria ver as coisas direito. Aí ela precisaria alcançar o óculos, ou o garoto que está com ela alcançar o óculos, aí ela põe o óculos e as coisas ficam... ela consegue ver onde estão os inimigos.

[00:23:22.17] Tio Faso (faso): Exatamente. Ver onde estão os inimigos, ver a distância para pular as coisas, sei lá... ela vai querer passar de uma plataforma para outra e sem o óculos ela não consegue enxergar direito a distância porque fica tudo meio claro demais, sabe? Fica tudo meio da mesma cor, então ela não consegue medir a distância para pular de um ponto para o outro. Já com o óculos ela percebe aquele gap perfeito. Fora essas coisinhas que pegando das nossas experiências, por exemplo, que nem eu falei que preciso ligar o ventilador porque eu tenho muito problema com sensibilidade ao calor, então se fosse um jogo feito por mim ia ter uma fase que é muito quente e que esse personagem

passa mal no calor, então ele precisaria tomar algum líquido para esfriar o corpo, que é uma coisa que eu faço quando estou com calor, ou ligar o ventilador para poder durar mais durante aquela fase,

[00:24:15.02] Nanda: Um óleo essencial que diminui a temperatura corporal

[00:24:21.04] Tio Faso (faso): Esse é o líquido que eu falei. Então, esse tipo de coisa para poder sobreviver à fase do calor, porque sem os itens que ele colheu antes, porque ele tem que colher essas coisas antes para poder avançar no jogo, ele não consegue avançar de forma eficiente. Porque a gente sem nossos equipamentos de proteção e tudo mais a gente passa mal, a gente não consegue realizar as tarefas. Então é importante pensar nisso que tudo tem uma causa e uma consequência, que é a vida do autista, ele pode tentar fazer as coisas sem as proteções, sem as adaptações, mas vai ter uma dificuldade muito maior, que também é um modo bem legal de pensar no jogo, você tem um nível de aventura, mas se você não pegou tal item em vez de passar no nível normal via passar no nível hiper hard, se você conseguir parabéns, mas vai ter algum problema com seu personagem para poder passar, é uma outra forma de fazer uma mecânica diferente, e por aí vai.

[00:56:10.26] Entrevistador: O que vocês acham que são pontos do autismo que tinham que ser abordados de uma forma divertida, leve, mas que tem que estar nesse jogo?

[00:56:24.21] Tio Faso (faso): Sensibilidade sensorial, que é o DPS, a eu não sei como faria isso, tem que pensar mais, a forma como a gente interpreta o mundo que é bem diferente...

[00:56:39.25] Entrevistador: ME dá um exemplo...

[00:56:43.19] Tio Faso (faso): Eu por exemplo, a gente é literal, como é que a gente vai fazer para representar a literalidade visualmente? Vai ser difícil. Esse tipo de coisa. Também tem a parte de comunicação que já foi abordada aqui, porque tem vários tipos de comunicação, aqui os quatro são verbais, então é mais fácil. Só eu falo aqui? Ninguém mais fala? Não é palestra, não é para falar também...

[00:58:02.10] Tio Faso (faso): A gente tem problema de interpretação de rosto

[00:58:04.04] Nanda: Dificuldade de interpretação facial.

[00:58:11.22] Poly: Dava para ter uma fase que a gente vai conversar com um personagem só que a gente vê o rosto dele todo embaçado porque a gente não consegue lembrar do rosto dele.

[00:58:26.11] Nanda: Não consegue lembrar e talvez a gente fica "Meu Deus, o que você está sentindo? Você está bem? Você está feliz? Você está bravo?"

[00:58:32.25] Tio Faso (faso): Imagina se o chefe da fase é alguém cuja face a gente não consegue interpretar direito e você tem que entender as demandas pela face que não está tendo a comunicação, tipo ele está triste, então tem que animar, mas será que ele está triste mesmo? O que eu tenho que fazer?

[00:58:54.02] Nanda: Será? Será que ele está triste mesmo? Porque ele pode não estar triste e a gente está fazendo uma coisa e não é, devido a nossa dificuldade.

[00:59:18.11] Entrevistador: Essa fase, por exemplo, que o Faso falou, em que você tem que agir de acordo com a expressão facial do chefe da fase, e se ele tiver triste você tem que alegrar ele, e se ele tiver alegre você tem que, sei lá.. Mas como se resolveria isso na plataforma? No jogo? Como o autista resolveria? Ele pediria para alguém ajudar ele?

[00:59:48.06] Tio Faso (faso): Eu acho que no começo seria por tentativa e erro e aí seria que nem fase de jogo, tipo sabe quando tem que acertar naquele ponto x pra dar dano no chefe? Então você começa a com o tempo entender as sutilezas, tipo, "Nossa, ele levantou a sobrancelha então ele está assim.."

[01:00:05.16] Entrevistador: Vai codificando assim.. Sobrancelha para cima está bravo, boca assim está alegre.

[01:00:16.16] Cristiano: Eu também já estou te usando, eu também jogava muito Sonic, gosto daqueles jogos dos anos 90 e me lembrou do Sputnik, quando o Sonic fica batendo em cima dele, vai pulando em cima dele, só que tem um momento certo de você pular, se você pular num momento errado você é afetado por ele. Você tem que esperar o momento que ele modifica a expressão, não lembro se é a expressão ou o que é, mas daria para fazer dessa forma, quando o chefão está com determinada expressão você não pode fazer nada, quando ele muda você tem que atacar.

[01:00:49.25] Entrevistador: E aí o personagem autista teria que dar um jeito de descobrir essa... Aí esse rosto estaria embaçado. Como você acha Poly que poderia ser o recurso que o autista usaria no jogo, na plataforma para conseguir entender esse rosto?

[01:01:17.00] Poly: Ah, eu não sei, talvez algum amigo neurotípico para dar dicas para ele e talvez soprar e dizer o que está acontecendo. Então a conversa está acontecendo entre você e o chefão, mas o teu amigo neurotípico te dá algumas dicas do que está acontecendo, então sei lá, ele te dá um caderninho que ele anota, faz desenhos de como são as emoções, então ele tem a carinha feliz para quando a pessoa está feliz, tem a carinha triste para quando a pessoa está triste e vai desenhando cada uma das emoções e ele te dá isso de presente para você poder enfrentar o chefão e você pode conseguir conversar com ele e entender quais emoções ele está demonstrando.

[01:01:57.21] Entrevistador: Tipos uns cards que tivessem as expressões e escrito ali triste, bravo e tal, aí você podia comparar...

9.5 ... SOBRE MELTDOWN

[00:40:05.24] Entrevistador: Legal. É uma menina moderninha assim...

[00:40:11.13] Nanda: Sim, bem moderna. É isso, e também acho que também é necessário ela ter um celular. Claro que cada parte da montanha talvez pode não ter sinal de celular e talvez ela pode usar o sinal de celular para, sei lá, falar com os pais dela. Tipo, "Oi mãe, eu passo essa mensagem aqui para falar que eu estou bem! Eu conheci um fulano de tal, o nome dele é tal, a gente está fazendo essa jornada juntos. Eu ganhei muitas coisas durante o trajeto, ganhei um abafador porque eu descobri que eu sou hipersensível em altura, sou hipersensível auditiva, sou hipersensível a sentir frio, aí eu ganhei uma blusa". Também tem que manter a mãe informada, porque cada coisa que a gente gera Independência, dependendo da situação, nossos pais ficam preocupados. Eu digo isso porque, por exemplo, quando eu comecei a fazer as coisas sozinha, como ir para escola, como ir ao trabalho, como ir para tal lugar sozinha, a minha mãe sempre manda mensagem: "Filha você tá bem? Filha, você já chegou ao local? Filha precisa de alguma coisa?" Então como ela está fazendo uma jornada para ir em uma montanha, isso quer dizer que ela adquiriu uma independência da família, porque ela não vai para a montanha com a família, isso mostra que ela não vai precisar dos pais para nada, ela simplesmente vai encarar tudo sozinha e longe dos pais. Mas que pelo menos ela mande uma mensagem para os pais, pelo menos para falar "Eu tô bem."

[00:41:51.09] Entrevistador: E para você o que foi a coisa mais difícil quando você começou a ser independente nessas coisas de fazer as coisas sozinha?

[00:42:04.11] Nanda: Olha, o que me deixou mais com medo, principalmente para sair sozinha, é ter medo de ser abordada por um bandido. Esse é o meu medo que eu tive e que admito que ainda tenho, mas só que assim.

[00:42:21.04] Entrevistador: Todo mundo tem no Brasil.

[00:42:23.11] Nanda: Sim, mas na primeira vez que comecei a sair sozinha meu medo era muito acima do normal, inclusive eu tinha mania de aumentar o passo para nada. Eu não podia ver uma pessoa chegar perto de mim que eu saía correndo. Teve uma vez que eu corri e a pessoa falou "Oxi, eu não ia fazer nada com ela!" e eu sai correndo.

[00:42:45.29] Entrevistador: Entendi.

[00:42:46.23] Nanda: Agora não, agora é um medo comum. Eu sigo a vida, mas com aquele mini medo que a qualquer momento eu posso ser abordada, sabe?

[00:42:56.12] Entrevistador: Na verdade esse exemplo que você deu de quando você começou a fazer as coisas sozinhas pode ser o exemplo da aventura da nossa personagem, que na verdade a grande descoberta que ela vai fazer é que ela vai ter que fazer tudo aquilo sozinha. Então cada vez ela vai ficando mais independente, mais independente, até que ela volta para a casa dos pais já bastante independente, bastante segura.

[00:43:21.07] Nanda: Verdade, inclusive no fim do jogo ela pode falar assim: "oi mãe, oi pai, estou de volta!"

[00:43:26.11] Entrevistador: E até pode falar um pouco de ela ter várias inseguranças que ao longo da montanha ela vai resolvendo e ela volta uma pessoa muito mais segura no final do jogo.

[00:43:41.18] Nanda: Sim, verdade, isso seria incrível.

[00:45:55.15] Nanda: Ah, nome assim, como eu falei na nossa última reunião, que a pessoa pode escolher o nome, mas se eu pudesse escolher o nome dela podia ser, acho que talvez Delindí, ou Linda, ou talvez um nome também meio que japonês, pode ser meio que Sakura, Haruno, Hanabi, tem muitos nomes japoneses muito bonitos, de menina, tem Suzuki, que também é nome feminino japonês, tem vários.

[00:03:19.29] Cristiano: Alguém falou, acho que foi a Nanda, que seria uma personagem que não fala e ela usaria comunicação alternativa, é isso?

[00:03:27.05] Nanda: Na verdade seria uma terceira personagem, a primeira vai ser falante e aí teve a ideia de ter uma autista meio falante, ela falaria em alguns momentos mas em alguns momentos ela não ia conseguir falar, aí a gente precisaria discutir um pouco mais sobre a comunicação alternativa e aumentativa, que é um conteúdo que a gente já discutiu um pouco na Live que a gente participou, dos Stimados.

[00:04:01.13] Tio Faso (faso): Semi-oralizada.

[00:04:03.05] Nanda: Semi-oralizada, perdão. Termos novos, é uma confusão.

[00:04:11.22] Cristiano: E essa personagem que o Rodrigo falou, de 18 anos, é oralizada, isso?

[00:04:18.09] Nanda: Isso.

[01:00:48.09] Nanda: É, e está tudo bem em ser autista mas agora vamos em busca do diagnóstico, porque no acampamento só foi tipo "Ow, eu tenho comportamentos compatíveis com outros autistas então é possível que eu seja autista", mas depois ela pode perguntar assim para os amigos dela: "Bom, já vi que eu posso ser autista, mas como eu faço para provar para a escola, para provar para os meus

pais, para provar para alguém que eu sou autista?" Aí eles vão falar: "Procura um psicólogo, procura um psiquiatra, procura um neurologista, procura um desses profissionais e você vai ter um laudo. Alguns vão fazer algumas avaliações, você vai ter uma hipótese diagnóstica aí depois você leva para um psiquiatra ou neurologista para conseguir um laudo. Depois disso você vai ter um documento com a sua identidade falando que você é autista." Aí ela "Tá bom, então vou correr atrás".

[01:01:45.04] Entrevistador: Eu queria saber, tipo assim, ela não sabe que ela é autista, mas ela já tem esses comportamentos, então provavelmente ela já tem alguns stims que ela faça.

[01:01:56.20] Nanda: Sim.

[01:01:57.27] Entrevistador: Então, mas ela não sabe o que... Então eu queria saber como era a experiência... Polly, por exemplo, como é que foi para você quando você se deu conta que você fazia os movimentos, mas você ainda não sabia o que que era? Alguém explicou para você? Ou você descobriu em algum lugar? Como que era antes de você ter consciência de que o stim é uma coisa natural que você faz?

[01:02:24.01] Poly: Então, eu lembro que era muito comum na minha mãe, nos meus parentes ficarem me mandando parar de fazer esses movimentos. Então eu cresci com medo, sabe? De manifestar os meus stims. Eu lembro que quando eu começava a fazer alguma coisa ou outra e sempre falavam para mim: "Para de fazer isso! Para de ficar com esse movimento! Isso aí é coisa de maluco Polyana! Para de fazer essas coisas, o que é que vão pensar de você?" Aí eu reprimia. Eu ficava toda engessada, sem fazer os meus movimentos e com o tempo eu desenvolvi um costume de colocar as minhas mãos embaixo das minhas pernas para que eu não ficasse mexendo elas e para que ninguém reclamasse de mim. Então sempre foi algo presente na minha vida, mas que eu tinha vergonha, que as pessoas me fizeram acreditar que era errado aquilo que eu estava fazendo. Aí depois do diagnóstico, que eu entendi que aquilo que eu fazia era um stim e eu percebi que eu não precisava reprimir. Então a partir do momento que eu percebi que eu não precisava reprimir eu falei isso para minha mãe, expliquei isso para os meus familiares, eu falei: "Olha, eu sou assim, eu sou autista, tá tudo bem é uma maneira de eu me regular e eu não quer mais que vocês façam esse tipo de comentário que vocês faziam antes, porque além de me ofender vocês vão fazer com que eu fique cada vez mais ansiosa e que eu tenha uma crise." Depois disso eles aceitaram e deixaram com que eu fizesse.

[01:03:44.05] Entrevistador: Quem foi que disse isso para você? Foi um terapeuta? Ou foi você pesquisando?

[01:03:50.22] Poly: Então, eu pesquisando e o meu psicólogo também me deu bastante suporte nesse sentido.

[01:03:57.19] Entrevistador: E com você Nanda como é que foi?

[01:04:04.22] Nanda: Então, eu não tenho recordações de assim... meus pais falavam que fazia muita estereotipia, mas eu não tenho nenhuma recordação de alguém falar assim: "Ah Fernanda isso é feio, não faça" Não tenho nenhuma recordação. Na verdade a minha mãe meio que entendeu que a estereotipia era tipo... acho que ela entendeu que era ansiedade, e que eu não tava conseguindo falar com a minha mãe o que eu queria dizer para ela. Porque como eu fui uma menina totalmente silenciosa, porque eu fiquei três anos e meio sem saber falar, então eu fazia estereotipia tipo: "Meu Deus! Eu não estou conseguindo explicar para a minha mãe o que está acontecendo." A minha mãe e meu pai, eu não tenho nenhuma recordação mesmo de como ou se meus pais já reprimiram minhas estereotipias. Não, não passei por isso, não tenho nenhuma recordação disso. E assim, depois que eu tava com a suspeita do autismo eu comecei a observar as estereotipias, tipo o flapping ou o estalar de dedos, eu comecei a fazer, tipo, comecei a fazer a ecopraxia. Aí como eu estava namorando, meu ex falava assim: "Para de imitar, se você não faz essas coisas para de imitar." Eu falei: "Mas talvez faz bem, talvez pode fazer bem para mim, pode fazer bem para mim. Mesmo que eu não tenha eu posso começar a criar para me auto regular."

E ele falava: "Não, isso não deve fazer, porque se você for autista e você não tem stim você não deve fazer."

[01:05:42.21] Poly: E sabe uma coisa (desculpa Nanda, só te interromper para falar uma coisa) que acontece muito com autistas e que aconteceu comigo e que acontece com vários autistas colegas meus? É depois do diagnóstico as famílias, os familiares ou amigos falarem assim: "Nossa, mas você foi diagnosticado autista e agora você virou mais autista do que você era antes. Agora você tem mais comportamento de autista do que você tinha antes." Porque antes acontecia de eu reprimir as coisas que eu fazia daí eu parei de reprimir aí as pessoas agora falam nossa mas agora você tá fazendo drama. Aconteceu muito comigo isso. Pode continuar, perdão pela interrupção.

[01:06:16.00] Nanda: Não, tudo bem. Eu concordo com isso de falarem: "Ah! Agora que você é autista você é mais autista" Não não faz o mínimo sentido, a gente sempre foi autista, no caso. Eu simplesmente comecei a imitar porque me fazia bem. Eu começava a imitar e ele falava: "Ah mas se você supostamente for autista você não precisa fazer, porque se você não tinha stims você não precisa copiar outro para você ter". Eu falei: "Mas eu sempre tive. Eu sempre tive, minha mãe falava que eu fazia isso quando eu não falava".

9.6 ... SOBRE SHUTDOWN

[00:30:43.18] Entrevistador: Aí você acha que isso poderia ser uma segunda fase?

[00:30:49.17] Nanda: É, pode ser até...

[00:30:51.29] Entrevistador: Ou uma fase, uma das.

[00:30:53.04] Nanda: Ou às vezes, é porque assim, na minha opinião o que a gente pode fazer... a gente pode fazer o Life is Strange, a gente pode fazer episódios e cada episódio ela já está em cada parte da montanha que ela tem que escalar. E talvez num episódio ela não aprende uma coisa, ela pode aprender várias, tipo ela pode aprender o stim, ela pode aprender que ela nunca vai entender uma expressão de uma pessoa num determinado momento, ela também vai entender que ela é muito hipersensível auditivo ou ao toque, ou talvez ela pode descobrir que ela tem shutdown por excesso de informações, ou ela pode... então sabe, esses tipos de coisa.

[00:31:43.06] Entrevistador: Como seria essa fase de shutdown por excesso de informações?

[00:31:57.08] Nanda: Seria legal assim, inversão de vários episódios, mas só que assim, se você não quiser um jogo muito longo, o que a gente pode fazer para o jogo não ser muito longo, é como Life is Strange, o Life is Strange só tem cinco episódios e cada episódio você leva o seu tempo, se você demorou muito no primeiro, se você demorou muito no segundo, você demorou muito no terceiro, muito no quarto, muito no quinto. Você só usa o tempo em cada episódio, em vez do Zelda, você tem que jogar jogar jogar jogar jogar aí você tem, por exemplo, você vai dormir, ou você vai descansar, salva o jogo e jogar depois no dia seguinte, eu acho legal assim, por exemplo, você jogou o primeiro episódio e você demorou duas horas para jogar um episódio, o primeiro episódio, ou por exemplo, você está jogando a noite, e não vai conseguir terminar de completar o primeiro episódio, salva e continua. Eu acho que para mim seria mais legal do lado do Life is Strange, por episódios e cada episódio você toma o seu tempo, de cada escolha que você fez.

[00:33:13.25] Nanda: Legal, muito bom isso. A gente pode usar algumas coisas sim. Teve uma Live que eu fiz, que infelizmente não foi salva, que eu fiz com um autista adolescente, explicando figurativamente o que é meltdown e o que é shutdown, tipo eu fiz uma explicação que o meltdown seria um incêndio e

se uma pessoa típica trata um incêndio que seria um autista com um meltdown como um incêndio também, vai virar uma queimada, e agora, se uma pessoa, o autista que está no meltdown e a pessoa típica for uma chuva, demonstrando calma, ou poupando o autista, deixando ele um tempo sozinho, a chuva pode cessar e deixar o fogo apagar por vontade própria. E o shutdown eu expliquei como se fosse uma chuva e se a pessoa típica tratar também como se fosse uma chuva, de forma maldosa para aquela pessoa com shutdown, vai virar um temporal e o objetivo de cuidar de uma pessoa com shutdown é clarear a nuvem, parar a chuva e aparecer um solzinho, então essa pessoa tem que ser um sol para clarear aquela nuvem, e também se a pessoa com shutdown quiser um tempo sozinha deixa que aquela nuvem se clareie sozinha, aí a pessoa que queria ser a luz, sai para a pessoa que está tendo shutdown ter seu tempo sozinha e o shutdown que era uma chuva, simplesmente o céu dele clareia por vontade própria. A gente pode fazer esse tipo de explicação, infelizmente essa live não foi salva, mas o autista que participou comigo ele fez um vídeo no youtube usando minha explicação, ele até me pediu.

[00:57:52.01] Nanda: As crises.

[00:57:54.09] Cristiano: A crise também.

[00:48:07.28] Entrevistador: Você tem alguma história de se sentir mal assim no ambiente escolar ou de curso?

[00:48:14.08] Poly: Sim. Nossa, acontecia direto, só que minhas crises eram um pouco diferentes das da Nanda, eu passava mal. Eu lembro que eu estudava em uma sala, no meu terceiro ano do ensino médio, primeiro acontecia de eu ficar brava, né, na sala de aula, antes de eu estudar com muita gente. Quando eu estudava em uma sala menor eu ficava brava quando eu me encontrava nessa situação de crise, eu ficava muito agressiva com as pessoas, eu ficava extremamente brava, eu ficava extremamente irritada com tudo, com barulho... Nossa! Tudo me incomodava, tudo me deixava muito irritada, muito muito irritada. Aí eu ia para o banheiro e eu ficava sozinha. E no terceiro ano do ensino médio eu tive essa experiência de fazer cursinho pré vestibular e preparatório para medicina e eu estudava em um lugar em que você tinha 300 alunos em uma mesma sala e era horrível, porque era muita sobrecarga, era muita coisa acontecendo ao mesmo tempo, era muito barulho de caderno virando, pessoa escrevendo, pessoa falando, e aí tinha o auto falante que o professor usava para falar e às vezes ficava com aqueles chiados e aquilo me fazia muito mal. Então era muito comum, muito comum mesmo eu passar mal e eu ter que sair de dentro da sala de aula. Então eu me sentia extremamente enjoada e extremamente tonta, eu não conseguia prestar atenção em nada, ficava tudo girando na minha vista, eu não conseguia focar em nada, era horrível, eu não conseguia segurar nada. Eu ficava extremamente mole e tinha que sair de dentro da sala de aula. Eu só conseguia voltar depois que eu tivesse me restabelecido e as pessoas não ligavam para isso, sabe? Pensavam que era drama da minha parte, que eu tava fazendo aquilo para matar aula, porque era muito comum as pessoas fazerem dessas né, de pedir para ir no banheiro para matar aula, e eu ficava lá sentada no banquinho e eu lembro que eu saía da sala de aula, tinha um banco que ficava na parte de fora do colégio, no pátio que tinha, eu só sentava e eu olhava para o céu e eu ficava ali um tempão, minutos, minutos e minutos. Não vinha uma pessoa para perguntar se eu tava bem e eu lembro que a galera do cursinho que ainda ficava falando que era antipática, porque eu não conversava com as pessoas e porque eu usava fone de ouvido dentro da sala de aula. Sendo que eu tinha autorização para usar, só que a coordenação do meu colégio não falava com os professores e nem tinha uma postura de conversar com os outros alunos, para explicar que eu era autista. Então ficavam pensando que eu estava fazendo isso por falta de educação, sabe? Aí às vezes eu tava dentro da sala de aula sentia que eu ia começar a ter crise aí eu colocava meu fone de ouvido e ficava lá com uma música tocando, ou o ruído branco tocando, me concentrando e tentando fazer os meus exercícios, aí vinha a pessoa me cutucando: "Ow você não vai tirar esse fone de ouvido não? Você não vai respeitar o professor não? Presta atenção na aula! Olha o que você está fazendo!" Eram coisas nesse nível assim, eu sinceramente não sei como eu consegui suportar por tanto tempo e calada ainda. Eu lembro que eu me sentia muito exausta, muito exausta. Foi um período da minha vida muito difícil, muito complicado e eu peguei total trauma de cursinho. Tanto é que eu falei para a minha mãe, assim que eu terminei meu ensino médio: "Eu nunca mais piso em um cursinho na minha vida. Independente do que for, se eu quiser fazer outra faculdade,

eu que me vire para estudar em casa sozinha, para arranjar os meus próprios métodos, mas eu nunca mais vou me submeter a esse tipo de situação na minha vida." Eu jurei para mim mesma, foi horrível.

[00:51:45.18] Nanda: Bom, então no seu caso foi mais shutdown do que meltdown.

[00:51:49.02] Poly: Sim, era totalmente shutdown.

[00:51:51.04] Nanda: Porque shutdown é uma sobrecarga. O shutdown é uma sobrecarga sensorial, auditiva, olfativa, visual e também é assim, o shutdown além de sobrecarga de todas essas hipersensibilidades, você guardou o seu sentimento de raiva para dentro. Você colocou tudo para dentro, que shutdown na verdade, no inglês em uma tradução literal, é nada mais nada menos é uma sobrecarga, a tradução pé da letra é uma sobrecarga, você caiu em um curto circuito.

[00:52:26.06] Poly: É um desligamento, né.

[00:52:27.18] Nanda: Desligamento. Se você fosse um robô mesmo, shut down, puff, (desliga) o robô não funciona mais. O meltdown é a gente soltar tudo para fora. Tudo, meltdown a gente solta, shutdown a gente absorve.

9.7 ... SOBRE HIPERSENSIBILIDADE

[00:09:33.03] Poly: Eu acho que dava para apresentar em uma situação normal, porque isso acontece em qualquer situação e em qualquer lugar pode acontecer. E como a Nanda falou trazer essa questão de dualidade, de você ter uma escolha para fazer, ou você faz isso, ou você faz aquilo, e com base nas suas consequências você vai aprendendo mais a respeito do teu amigo e nos níveis seguintes quando essas situações semelhantes forem acontecendo de novo a pessoa já vai saber e como lidar. Aí por exemplo, na primeira situação a gente tem uma questão de hipersensibilidade auditiva, que o autista está super incomodado com o som, aí você vai lá e tem a escolha lá de o que você faz para ajudar. Aí na fase seguinte tem essa questão da hipersensibilidade auditiva e já aparece uma outra coisa que o autista tem um meltdown, e aí você precisa aprender como lidar com aquilo e conforme vai passando os níveis tem essas pequenas dificuldades que já foram sendo apresentadas em níveis anteriores, mas que você vai aprendendo a lidar e vai meio que se condicionando a saber o que você deve fazer para ajudar o autista em cada situação.

[00:26:11.20] Entrevistador: Adiantaria, por exemplo, nesse caso do bar, isso é um pergunta que eu estou fazendo para vocês, se a pessoa que não é autista, digamos que ela tivesse uma mochila cheia de acessórios para ajudar na coisa, e nessa mochila eu tivesse um abafador de ouvidos, aí tem a opção ajude seu amigo, aí ele pode abrir a mochila e dar o abafador para o autista, digamos que isso fosse uma cena real assim, melhora a situação do autista se ele está no lugar barulhento e põe o fone e silencia?

[00:26:45.20] Nanda: A gente pode dar outra sugestão. Sim, porque assim, se você sabe que você, por exemplo, nessa questão da história você sabe que ela tem hipersensibilidade auditiva e está num bar, ou antes de você entrar no bar você diz: "Usa isso aqui, vai abafar os ruídos" aí pelo menos ela vai conseguir entrar e vai conseguir se manter no bar, mas vamos supor na mesma cena que eu contei aqui. Tá cheio de gente e ela tem hipersensibilidade ao toque, vamos adicionar a questão que a Poly colocou, ela tem hipersensibilidade ao toque, e nessa hipersensibilidade ao toque, pode também desencadear o gatilho de uma crise, e eu gostei da questão da Poly, tipo um gatilho de crise, tipo ah ela está perto de ter uma crise, tipo ela tá o tempo todo "Para de tocar em mim". Isso é um sinal que está perto de ter um meltdown, e também está meio que "provocando ela". Então pode ter um medidor, tipo alerta! Ela

está perto de uma crise! Isso é um gatilho de um meltdown! Porque a pessoa do lado dela está desrespeitando a condição dela, que ela tem hipersensibilidade ao toque. Quando você ver este medidor pode até falar "Nossa ela vai ter um meltdown" e poderia aparecer várias opções no jogo, mudar de local, procurar um local com menos gente e mais silencioso e por aí vai. Eu acho que desse jeito talvez até ajuda, assim com o processo do jogo tendo esse medidor e o rapaz tendo consciência de que ela está perto de ter um meltdown e que tem que tirar ela dali antes que ela tenha uma crise, você vai estar já preservando ela e talvez **dependendo a situação pode virar um romance**, porque ela falou "**Nossa essa pessoa se preocupa comigo, ela está se preocupando comigo, eu posso gostar dela e ela pode gostar de mim**". Não sei a Polyana.

[01:08:40.28] Entrevistador: Deixa eu perguntar para a Polyana, digamos que a gente tenha aquela situação do bar lotado de gente com muito barulho. O personagem que não é autista, ele não sabe como é que o autista está percebendo sensorialmente aquilo, seria legal no jogo ter um jeito de o personagem autista entregar um colar, alguma coisa e aí o personagem que não é autista vai sentir da mesma forma que o personagem que é autista para ele saber o que está acontecendo dentro do autista, sons incomodando, essas coisas. O que vocês acham?

[01:09:19.06] Poly: Eu acho que seria interessante, aí pela estrutura do jogo a gente consegue mostrar como mais menos a gente se sente quando está exposto a este tipo de situação. Seria interessante, seria bem legal. E aí a pessoa conseguiria ter a noção de como é passar por determinada situação tendo algumas das nossas peculiaridades que nós temos por sermos autistas, eu acho que seria legal.

[00:33:51.19] Entrevistador: Terceira fase do jogo, acontece aquela coisa que eles encontram um bar, um lugar assim que tem uma festa muito agitada...

[00:34:06.00] Nanda: É uma parada de descanso que está bem agitado.

[00:34:09.25] Entrevistador: E aí ela começa a ficar bem mal ali e o menino não sabe como agir. Como seria essa cena?

[00:34:20.02] Nanda: Bom, essa quarta descoberta seria ela tem hipersensibilidades e também sensibilidades diferentes ao de um típico. Porque nem sempre o típico tem hipersensibilidade, nem sempre. Às vezes, por exemplo, um típico pode amar abraços, pode não sentir dor, porque isso também é comum, ser um hipossensível, mas hipersensível não sei se acontece em um típico, isso eu não tenho pesquisado. Mas quando um autista é hipersensível você tem que observar bastante. Aí vamos supor que ela está nesse ambiente e está muito barulhento. Ela já vai mostrar um sinal que ela não vai gostar daquele lugar. Por exemplo, pode ser barulhento, ela pode até falar assim: "Nossa, me lembra eu na faculdade, muito barulhento eu não aguento muito barulho." Aí ela vai começar a fazer isso aqui (tapar os ouvidos) aí ela vai fazer assim: "Ow, ow! Não tira!" (espantando a pessoa) Aí ele vai ficar: "E agora, o que eu devo fazer?" Aí pode colocar aquelas escolhas: "Ixi, ela não deixou eu destampar o ouvido, ela não deixa eu tirar as mãos dela do ouvido, o que eu devo fazer?" Aí apareceria aquelas escolhas: 'Deixa ela' ou 'Tira e pergunta o que está acontecendo' ou 'Ela está insegura ou ela tá com sensação muito estranha é melhor a gente sair'. Talvez pode ser isso, aí dependendo da escolha vai acontecer aquela medida: 'Perto de estar numa crise'. Talvez essa medidinha que a gente pode colocar, pode ser o pavão dando este Alerta que ela está perto de ter uma crise, porque o pavão, o pássaro terapêutico dela vai estar acompanhando ela 24 horas do jogo.

[00:36:17.20] Entrevistador: Pode acontecer assim, se ele fizer a escolha correta, ele ganha um prêmio, um bônus, que pode ser...

[00:36:26.12] Nanda: Tipo assim, 'Conquista adquirida! Você respeitou, você observou que...' Tipo talvez assim uma conquista, você demonstrou preocupação com a pessoa, ou uma conquista, você fez algo certo.

[00:36:39.16] Entrevistador: Aí por exemplo poderia acontecer de "Então você ganhou um abafador de ruídos"

[00:36:48.08] Nanda: Verdade!!

[00:36:49.08] Entrevistador: Você dá o abafador para ela e fala: "Ok, agora nós podemos atravessar essa parte da montanha que é barulhenta sem problemas. Poderia ser?"

[00:36:57.24] Nanda: É verdade, poderia. Cada escolha certa, por exemplo a hipersensibilidade, vamos supor que ela é hipersensível ao frio, ela não aguenta muito frio. Pode até ser frio de 15 graus, que para você pode ser tranquilo, mas para mim pode ser horrível. Se a escolha for certa, claro, vai aparecer uma blusa, que aquece ela melhor e ele dá a blusa para ela, ou dá o abafador para quando está barulhento, ela está se sentindo desconfortável, tira ela daqui, ou ele ganha um abafador e dá para ela. É isso, acho que seria legal, cada escolha certa ganha um item para prevenir que ela tenha determinada coisa.

[00:37:43.26] Entrevistador: E aí com esse item consegue passar para a próxima fase.

[00:37:47.10] Nanda: Exatamente. Cada escolha certa, cada gesto certo dentro do autista, por exemplo: 'Ah, ela está em meltdown, ela quer ter um tempo sozinha, então vou deixar ela sozinha'. Ele vai ganhar alguma coisa, e também talvez não seja necessário para ela, ele talvez possa ganhar alguma coisa necessária para ele.

[00:23:26.16] Entrevistador: Falam isso muito Poly? Que o comportamento do autista é drama ou falta de educação?

[00:23:36.25] Poly: Nossa! Direto. Na minha família falam direto. Por exemplo, esse negócio de hipersensibilidade auditiva, por exemplo eu participo de alguns eventos religiosos por conta da minha crença e tudo o mais, e são eventos que têm jovens e tem aquelas dinâmicas que tem um monte de jovens dentro do salão e para mim é muito incômodo, eu tenho que usar o abafador de ruídos e eu já perdi a conta de quantas pessoas vieram para mim e disseram: "Nossa, nem tá tão barulhento para você ficar fazendo esse tipo de coisa" Ou quando eu falo que eu não gosto muito de abraço, eu gosto de abraço quando é apertado, eu gosto de sentir a pressão, quando é abraço muito leve eu não gosto muito, aí algumas pessoas pensam que é antipatia da minha parte, no colégio já aconteceu isso também.

[00:34:37.08] Entrevistador: Voltando então, pensando em mais uma cena, pensando um pouco mais como história assim, onde poderia surgir, que tipo de situação bem concreta a gente poderia colocar para que o personagem típico não entendesse e reclinasse todas as sensibilidades da personagem autista?

[00:35:16.03] Nanda: Uma ideia minha que eu posso dar, é que cada episódio vai ter um lugar de descanso, então talvez nessa primeira fase vai ter um lugar de descanso e ela vai ter a hipersensibilidade auditiva e infelizmente o amigo típico, ou a pessoa típica do jogo, o personagem típico, não vai saber na hora que ela é autista, ela vai saber só um pouquinho por causa da estereotipia, mas não pela hipersensibilidade, então infelizmente, talvez na primeira fase a gente nem coloque escolhas, eles simplesmente entram nesse lugar de descanso, porém vai estar muito barulhento e infelizmente ele vai acabar tendo um comportamento desrespeitoso, vai falar: "Tira essas mãos do ouvido" e ela vai começar a ter uma crise, aí gente pode colocar um card explicando o que é meltdown porque que autista vai gostar de tirar as mãos dos ouvidos quando está com uma hipersensibilidade auditiva? Vai dar um meltdown muito rápido, na hora. Poderia ter um processo, ela já vai estar assim, "Que barulho! Que barulho!" ela vai lembrar da cena antes dela ir para montanha que também teve muito barulho, aí ela vai começar a fazer assim (mãos nos ouvidos) aí o menino vai começar a dizer pra ela "Tira isso! Tira as mãos do ouvido!"

[00:36:34.06] Poly: "Para de agir estranho!"

[00:36:35.11] Nanda: Aí quando ela começar a ter o melt down, antes dessa cena começar aparece um card um card ou um vídeo falando: 'Alerta! Ela está em crise! Ela está em meltdown!' Aí já aparece um card ou um vídeo do que é meltdown aí vai estar explicando, aí depois disso vai acontecer a cena dela tendo um meltdown. Uma coisa legal sobre o Kuruk aparecer no meio, aí o personagem típico vai conhecer o Kuruk só naquele momento, o tempo vai parar, mas só vai estar a menina, ela tendo as crises dela, mas as pessoas externamente vão estar parados, porque o tempo parou, ela vai estar em meltdown, e vai aparecer o Kuruk para o menino típico falando: "Isso que ela está passando é meltdown, e o que você fez é uma atitude errada, então o que eu peço para você fazer?"

[00:20:51.22] Entrevistador: Você consegue imaginar uma das cenas na plataforma com personagenzinhos e tal? Por exemplo, uma cena que tenha a ver com a hipersensibilidade sonora, auditiva. Você consegue imaginar algum personagem, algum... Quem eles estariam combatendo ali na plataforma?

[00:21:19.06] Tio Faso (faso): Então, para hipersensibilidade sonora, e pensando em um mundo de fantasia, eu seria bem clichê e pensaria em bichinhos que fazem muito barulho. E ser um tipo de barulho que também possa irritar um pouco o jogador, sabe? Mas ser de leve, por exemplo assim, esse bichinho fica fazendo um barulhinho constante igual, aquele tipo de coisa, meio que forçar a pessoa a querer eliminar aquele bichinho.

[00:21:50.12] Entrevistador: Aí por exemplo, vê se faz sentido, uma das opções seria os jogadores irem colocando mordças nos bichinhos. Cada bichinho você tapa a boca dele e ele para de fazer barulho.

[00:22:04.05] Tio Faso (faso): Exatamente.

[00:22:05.04] Entrevistador: Ou sei lá, lá no fundo da plataforma tem um abafador, então se eles conseguirem chegar lá ela bota o abafador e está tranquilo.

[00:22:16.09] Tio Faso (faso): Exatamente, porque aí quando ela coloca o abafador todo aquele som irritante dá aquela diminuída, que nem acontece com a gente. Se tem uma fase que, por exemplo, é uma parte visual, então ela pode ir para essa fase sem proteção, ou porque ela conseguiu pegar os óculos escuros. Então quando ela vai com o óculos escuros a fase fica com uma cor mais escura, ela consegue explorar melhor, já sem óculos escuros a fase fica mais clara e tem muitos itens que ela precisa para poder avançar no jogo que vão estar escondidos porque ela não enxerga com a claridade, sabe? Então pegar as coisas realmente que acontecem com a gente e tentar de forma metafórica aplicar na tela, na limitação do jogo.

[00:23:04.01] Entrevistador: Então por exemplo, nessa fase visual, eles entrariam na plataforma e ela não conseguiria ver as coisas direito. Aí ela precisaria alcançar o óculos, ou o garoto que está com ela alcançar o óculos, aí ela põe o óculos e as coisas ficam... ela consegue ver onde estão os inimigos.

[00:23:22.17] Tio Faso (faso): Exatamente. Ver onde estão os inimigos, ver a distância para pular as coisas, sei lá... ela vai querer passar de uma plataforma para outra e sem o óculos ela não consegue enxergar direito a distância porque fica tudo meio claro demais, sabe? Fica tudo meio da mesma cor, então ela não consegue medir a distância para pular de um ponto para o outro. Já com o óculos ela percebe aquele gap perfeito. Fora essas coisinhas que pegando das nossas experiências, por exemplo, que nem eu falei que preciso ligar o ventilador porque eu tenho muito problema com sensibilidade ao calor, então se fosse um jogo feito por mim ia ter uma fase que é muito quente e que esse personagem passa mal no calor, então ele precisaria tomar algum líquido para esfriar o corpo, que é uma coisa que eu faço quando estou com calor, ou ligar o ventilador para poder durar mais durante aquela fase,

[00:57:30.05] Entrevistador: Cristiano, você tem também? Você tem a sua lista de coisas que devem ser tratadas no jogo?

[00:57:40.28] Nanda: Falando no Kirby aqui, olha, esse é o Kirby (mostra o Kirby).

[00:57:44.18] Cristiano: Acho que vocês já falaram vários aqui, os stims tem que estar, a sobrecarga sensorial, o hiperfoco.

9.8 ... SOBRE A SINOPSE

[00:00:00.00] Nanda: é uma história que acontece, eu peguei uma historinha aleatória. E nesta historinha você fará algumas escolhas, está acontecendo a história e de repente você tem escolhas para fazer, e dependendo da escolha mostra um aviso **tipo "Você conseguiu" "Você não impressionou a tal pessoa"**. Por exemplo: Eu entrei em uma historinha de meio romance em que uma menina se apaixonou por um príncipe, aí tinha uma parte da história que tinha que tentar impressionar a rainha, que seria a mãe dele. Eu não consegui impressionar. Apareceu assim: **"ALERTA! Você não conseguiu impressionar a rainha com as suas escolhas"**. Eu fiquei com raiva. Aí eu imaginei a gente fazer o jogo com a questão do autismo e utilizar este sistema, tipo... **Ah a pessoa está fazendo este-reotipia, o que você faria? Você respeitaria; Você perguntaria o que está acontecendo; ou Você mandaria ela parar. Aí, se você selecionasse "mandar parar" apareceria um alerta dizendo que você não respeitou a pessoa, que você não respeitou o autista. Ou assim, "Cuidado! Se você restringe a estereotipia de um autista o autista não vai gostar de você e dependendo a situação pode ocorrer um..."**

[00:02:39.19] Nanda: Continuando a história do jogo, aí vamos supor que a pessoa está em uma crise, teve um meltdown, aí coloca as escolhas de novo: O que você faria? Você falaria? Poderíamos também colocar textos tipo, como você falaria para uma pessoa que está em um **meltdown?** Se a pessoa não sabe o que é meltdown a gente poderia colocar tipo um ponto de exclamação ou ponto de interrogação para você clicar lá e explicar **"O que é meltdown? Meltdown é uma crise explosiva do autista"** Aí se a pessoa entendeu, vamos supor que a pessoa fala, Ah então se a pessoa está em uma crise meltdown Eu falaria: "Se precisar de alguma coisa eu estou aqui" "Tá tudo bem?" "Quer uma ajuda?" se forem selecionados esse tipo de comentários vai aparecer o aviso assim: "Ótimo! Você pelo menos se preocupou com a pessoa" Aí vai aparecer o autista falando assim: "Ah eu quero um tempo sozinho, eu quero ficar sozinho". O que você faria? "Você deixaria ele sozinho ou Você insistiria em ajudar? Aí dependendo da situação às vezes pode ser algo positivo. Por exemplo, se a pessoa responder "Ah eu quero insistir em ajudar", às vezes pode aparecer "Cuidado! Talvez a pessoa não queira a sua ajuda!" ou "Ótimo! Se você quiser ajudar pelo menos pode acalmar a pessoa!". Aí com essa questão depende da situação do autista, talvez ajude e talvez não. É bem interessante a gente trabalhar com esse tipo de coisa, **que assim a pessoa vai entender que é uma crise e na vida real ele fala: "Nossa! Eu vi isso num jogo. Nossa! O autista está lá no meltdown! É eu vou ver se posso ajudar, então não vou nem tentar insistir, se não der certo eu deixo ele sozinho."** É isso, eu acho isso uma excelente ideia. Eu não sei se a Polyana tem algo a mais a dizer, se ela pode complementar.

[00:04:57.07] Poly: Então, eu tinha conversado com o Rodrigo sobre essa questão do jogo e acabou que coincidiu de você ter essa ideia do jogo e eu falar para ele de um jogo que eu gosto muito chamado Celeste que fala sobre depressão e ansiedade e essas coisas assim. Mas eu acho que realmente ia ser uma coisa muito interessante a gente conseguir abordar essas questões do TEA no formato de um jogo de uma forma bem simples e não desconstruída exatamente, mas acessível para que todo mundo conseguisse entender. Colocar, sei lá, as terminologias básicas, as coisas cotidianas que nós temos que lidar, eu acho que seria muito legal se a gente conseguisse fazer isso em formato de um joguinho. E eu tenho a ideia de fazer isso num formato de um jogo 8 bit, não sei se vocês conhecem, aqueles estilo Mário, sabe. Eu acho que ia ficar muito bonitinho, mas eu não sei, eu acho legal sim.

[00:06:09.03] Entrevistador: Eu vi, depois que você falou eu fui procurar. É muito bonitinho o jogo. E aí eu até estava pensando, na verdade Celeste é o nome da Montanha né. É uma montanha, a menina

que chama Madeline, ela tem a missão de subir a montanha porque ela foi desafiada, porque essa montanha é muito difícil, muito extensa, você não vai conseguir subir lá. E aí eu fiquei imaginando se a personagem desse jogo, que é a Mad, por exemplo, se ela fosse autista, e aí ela tivesse esse desafio, tem que subir a montanha, e aí ela tem um amiguinho no jogo, que é um menino que aparece e depois desaparece, mas eu fiquei imaginando que a gente poderia pensar... Olha no que eu pensei, a personagem teria um desafio, por exemplo, como subir a montanha, e seria uma personagem que é autista e um personagem que não é autista, só que eles não se conhecem, então ao longo da montanha, conforme as dificuldades forem acontecendo eles vão ter que se entender um com o outro, aí pode acontecer isso que a Nanda está falando, que é acontecer um episódio que a personagem autista começa a fazer os **stims**. O outro não sabe o que é, então vão aparecer as opções para ele fazer as escolhas, como agir, e aí a gente vai encaixando no meio da aventura as coisas da pessoa que é autista e a coisa da pessoa que não é autista também.

[00:08:10.22] Nanda: É legal os jogos de aventura e desafio, eu gosto mais também desses tipos de jogos. Quando coloca escolhas, eu acho que o jogo fica mais desafiador, fica mais intrigante até. Porque tem escolhas que a gente faz que fica "Meu deus! Que droga fiz uma escolha errada!" Já as vezes quando dá uma escolha errada e dá uma consequência que a gente não espera a gente fica "Meu deus! E agora me ferrei" É tipo dá essas sensações mesmo, e com isso ajuda a raciocinar, seria um jogo que além de inclusão, que além de entender o que é o autismo, também entender né, tipo... Meu deus olha como essa escolha leva a gente pra um caminho bom ou um caminho ruim, seria um jogo analítico. Bem legal.

[00:09:33.03] Poly: Eu acho que dava para apresentar em uma situação normal, porque isso acontece em qualquer situação e em qualquer lugar pode acontecer. E como a Nanda falou trazer essa questão de dualidade, de você ter uma escolha para fazer, ou você faz isso, ou você faz aquilo, e com base nas suas consequências você vai aprendendo mais a respeito do teu amigo e nos níveis seguintes quando essas situações semelhantes forem acontecendo de novo a pessoa já vai saber e como lidar. Aí por exemplo, na primeira situação a gente tem uma questão de hipersensibilidade auditiva, que o autista está super incomodado com o som, aí você vai lá e tem a escolha lá de o que você faz para ajudar. Aí na fase seguinte tem essa questão da hipersensibilidade auditiva e já aparece uma outra coisa que o autista tem um meltdown, e aí você precisa aprender como lidar com aquilo e conforme vai passando os níveis tem essas pequenas dificuldades que já foram sendo apresentadas em níveis anteriores, mas que você vai aprendendo a lidar e vai meio que se condicionando a saber o que você deve fazer para ajudar o autista em cada situação.

[00:10:44.17] Entrevistador: uma outra coisa que eu pensei é que assim, tem situações em que o autista vai ajudar o outro personagem, que eu acho legal de mostrar também, porque a primeira coisa que eu pensei, se vocês acharem que é bobagem, que não é legal me falem, mas eu pensei assim, se fosse na montanha, digamos que os dois encontram uma animal selvagem, um urso, e eles não sabem como reagir, mas um dos hiperfocos do autista é animais selvagens, então o autista vai saber lidar com aquilo e o não autista não vai saber. Então o não autista vai precisar da ajuda, e aí vai ter assim pra escolher: Você aceita ajuda do seu amigo que sabe bastante sobre animais selvagens? Porque aí também mostra os dois lados, pra gente não fazer um jogo onde o personagem não autista só fique ajudando o personagem autista, pra mostrar que ele também vai ser ajudado, que ele também vai precisar do amigo autista da mesma forma que o amigo autista vai precisar dele. O que vocês acham de uma ideia assim?

[00:47:42.06] Entrevistador: E no caso ela já sabe que ela é autista ou ela ainda está buscando um diagnóstico?

[00:47:47.28] Poly: Eu acho que seria interessante que ela já saiba que ela é autista. Vamos colocar assim que ela acabou de descobrir que ela é autista e por conta disso ela se coloca à disposição de fazer essa jornada nessa montanha para ter o auto descobrimento. Seria algo interessante.

[00:48:06.01] Entrevistador: Seria legal. Aí no alto da montanha tem um cristal, alguma coisa que ela quer pegar.

[00:48:12.06] Poly: Algo nesse sentido.

[00:50:48.04] Poly: Então, o que eu falei né, tem essa questão da idade, que eu tinha dado essa questão da janela de idade que é onde acontece o maior índice de diagnóstico tardio que tem uma demanda leve de suporte e aí depois que ela descobre que ela é autista ela resolve fazer essa jornada de auto-descobrimto com essa outra pessoa que ela pode conhecer no caminho ou que pode ser alguém que ela já conhece previamente e aí essa seria a jornada. Ela faz a escalada dessa montanha, percorre esse caminho, com o sentido de se conhecer mais depois de ela ter descoberto que ela era autista.

[00:51:29.10] Nanda: Excelente ideia, gostei. Se já também é uma ficção essas coisas, eu gostei da história depois do diagnóstico, de escalar uma montanha. Você me fez pensar agora, depois que você falou isso, sempre quando a gente tem o diagnóstico tardio a gente tem que parar mesmo para ter uma jornada conosco, para entender mais as nossas condições, entender nossos limites, entender nossas dificuldades, as nossas qualidades, tipo a gente começa a ter uma viagem, uma jornada em nós mesmos. Eu achei muito legal essa ideia da Poly, estou de acordo.

[00:52:09.07] Entrevistador: E aí na montanha poderia ir aparecendo os medos, as dúvidas, as coisas que a gente vai ter que enfrentar depois do diagnóstico. Acho bem bacana essa ideia.

[00:52:26.15] Nanda: Perfeito porque toda essa jornada que a gente faz na vida a gente vai ter que enfrentar tudo, a gente vai estar sujeito a tudo, vai estar sujeito às coisas boas, às coisas ruins, e também né, depois que agente tem o diagnóstico tardio a gente vai passando aquele desafio que a gente vai ter que falar para as pessoas que a gente tem esse transtorno do espectro autista e as pessoas não tem conhecimento e ficam dizendo "Ah mas você não tem cara de autista" "Ah mas você não parece autista". Começa comparar também os autistas "Ah eu conheço um autista que tem 6 anos e você não é autista porque você não é igual a ele". A gente vai enfrentar esse tipo de coisa, também vai enfrentar ofensas como: "Ah o autista é isso, o autista é aquilo" e vai ter esse processo, e o processo pode ser até a montanha. Vai encontrar pessoas falando mal de autista, vai encontrar gente falando: "Ah eu não sei o que autista!" "Ah você não tem cara de autista", gente que não vai nem ligar para as condições dela. Também vai ter gente que vai falar "Nossa eu não sei o que é autismo me fala eu quero saber mais". E é isso. Eu adorei essa ideia, eu adorei.

[00:05:34.09] Entrevistador: Porque eu estava vendo sobre isso, e a Jornada do Herói é mais ou menos um percurso que o personagem principal faz. Então ele começa na vida cotidiana dele, aquela vidinha normal, comum. Aí ele é desafiado por alguma coisa a partir para uma jornada de autodescobrimto... ele tem que conquistar alguma coisa nessa jornada. Aí a princípio ele fala não, não vou, mas depois ele vê que ele tem que ir. Aí a jornada é a parte da aventura mesmo, que ele vai ter que cruzar uma floresta, fazer uma coisa assim até conquistar o cálice sagrado, alguma coisa assim. Nesse caminho ele conhece parceiros, ele conhece inimigos, vão acontecendo várias coisas. E no final, depois que ele conquista o que ele tinha que conquistar tem o retorno, que aí ele volta para a mesma vida que ele tinha antes, mas ele volta transformado, ele volta mais amadurecido. Aí eu fiquei pensando que talvez a gente pudesse usar essa estrutura de narrativa no nosso jogo também.

[00:06:56.00] Nanda: Poderia ser legal, porque quem é os mais ansiosos que querem mais coisas vão para a Jornada do Herói, aquele que não é muito vai para a outra forma. Porque assim o jogo também fica mais acessível, o jogo fica mais acessível.

[00:07:14.12] Nanda: Porque nem todo mundo gosta de uma forma agitada, um jogo que você fica "Ah, olha eu preciso dá esse combo", tem uns que querem: "Ah não eu só quero ficar no soquinho, no chutiinho, vai do jeito mais fácil" É mais acessível.

[00:07:28.21] Entrevistador: Pensando assim então, o início seria a nossa personagem que é autista na vida comum dela. Ela ainda não sabe que é autista, ela ainda tem 21 anos, mas ela ainda não sabe que é autista. Como é que você descreveria a vida dela nesse momento, em que ela ainda não sabe o que é autista, mas ela já sabe que ela tem alguns comportamentos que talvez ela precise investigar o que que é .

[00:07:54.09] Nanda: Então, seria interessante, já que dá ideia da Polyana na nossa última reunião, é que depois de ela ser diagnosticada autista ela vai para montanha. Então a gente pode meio que criar uma história, dela sendo vítima de bullying, infelizmente isso acontece, chamam ela de esquisita, chamam ela de estranha.

[00:08:15.24] Entrevistador: Como poderia ser isso? Na escola? Não, na escola não, já com 21 anos... é pode ser.

[00:08:22.03] Nanda: 21 pode ser faculdade. O que pode acontecer? Por exemplo a hipersensibilidade auditiva, a sala de faculdade é muito barulhenta porque muitas pessoas falam junto, e ela vai ficar assim... Pode começar a história e ela está assim (tampando os ouvidos) com muito barulho e ela não está aguentando. Aí ela fala assim: "Professor posso ir no banheiro" ou "Professor posso sair da sala? Por favor!" Aí o professor fala: "Ah pode, você tem alguns minutinhos." Aí sei lá, ela pode começar... vamos supor que na cena ela vai no banheiro mesmo, aí na história ela fala: "Nossa eu tenho comportamentos tão estranhos, o que está acontecendo comigo?" "Eu não aguento um barulho sequer!" "Eu não consigo ir bem na faculdade!" "Eu não tenho amigos, as pessoas nunca querem procurar entender quem eu sou!" "Muita gente me chama de esquisita". Tipo essa história, ela entra no banheiro e pode aparecer uma cena em que ela olha para o espelho e ela fala: "Quem sou eu?" Aí talvez nesse Quem sou Eu pode aparecer um flashback da infância com ela chorando, esperneando de irritada, os meltdown de ela ficar muito alterada, ela gritando, e os pais falando: "Filha o que está acontecendo com você?" Os pais tentando ajudar, até que depois da cena em que ela vai ao banheiro e sai da faculdade. Aí quando ela chega em casa e ela pode até chegar e aparecer a mãe e falar: "Oi filha, tudo bem? Como foi na faculdade hoje?" Aí ela vai falar: "Ah... muito barulho, não aguentei, passei mal. Saí da sala um pouco para descansar." Aí pode aparecer a mãe falando assim: "Eu contratei uma psicóloga para você. Eu contratei uma psicóloga para você, já que você está com tanta dúvida nesses problemas que você tanto fala para mim. Vamos ver o que você tem, porque eu como sua mãe estou preocupada". Aí aparece assim: 'Alguns meses depois' Aí aparece a psicóloga falando assim: "Bom, de acordo com as minhas análises e o teste multidisciplinar com os outros profissionais seu diagnóstico está confirmado como autista. Aí vai mostrar. Seria legal nesse processo também mostrar qual seria sua reação se você escutasse você é autista? 'Surpresa, Feliz, ou Surpresa e você não aceita ser autista? É bom aparecer isso daí, porque tem muitos autistas, ou pai de autistas que quando recebem o diagnóstico, principalmente quando é criança, é difícil de aceitar que a pessoa é autista. Ou o autista não aceita que ele é, ou os pais não aceitam quem ele é, ou que ela, no caso, então eu acho que seria interessante. Aí dependendo do resultado vai surgir essa jornada da montanha, que ela vai escalar uma montanha. E também eu acho que assim, vamos supor que ela ficou surpresa e feliz: "Nossa, entendi agora o que eu tenho. Sou autista! Eu tenho transtorno do espectro autista!" Aí pode aparecer um quadrado falando o que é transtorno do espectro autista, explicando bem resumidamente, ou aparecer algum vídeo falando o que é o transtorno do espectro autista, ainda não se sabe o que causa, quais sinais podem apresentar, e por aí vai. Aí depois começa a jornada, e vai começar a jornada de acordo com o comportamento que teve depois do diagnóstico. Por exemplo, vamos supor que foi surpresa e feliz: "Estou tão feliz, sei que sou autista e agora tenho um desafio pela frente. Vou escalar a montanha". E ela vai andando feliz. Se for triste: "Nossa! Não acredito, eu sou autista? Bom, vou escalar essa montanha e ver no que vai dar." E começa o jogo, também pode ser assim.

[00:12:56.23] Entrevistador: Pode ser assim. Como que você preferiria? Que ela ficasse feliz ou não?

[00:13:03.25] Nanda: Eu preferia feliz, porque se ela já começasse o jogo triste já ia ter algumas questões que podem ter no jogo, coisas já negativas. Então fica feio o jogo, o correto é ser coisas positivas. Então acho que era melhor ser feliz, mas às vezes a gente pode colocar na explicação do que é autismo, a gente

pode colocar assim: 'Observação: Se você não aceita em ser autista, leva tempo. Mas por favor, procure um profissional da saúde mental.' Porque aí também serve como um alerta que nós autistas é imprescindível a gente ter algum profissional da saúde mental. É imprescindível para nós autistas. As pessoas não autistas também, mas aí fica a critério deles, mas o autista é imprescindível a terapia, porque se a gente não tem, todo o comportamento que a gente vai fazer pode ser errôneo e as pessoas não querem se aproximar da gente e a gente fica: "Ah essa pessoa não quer chegar perto de mim. Ah ninguém me ama, ninguém me quer" então para a gente é imprescindível. Então seria legal começar com ela mais positivamente, que ela aceitou ser autista, mas colocar esse aviso: 'Se você não aceita ser autista leva tempo, mas por favor procure um profissional da saúde mental'. A gente pode colocar esse alerta.

[00:14:32.03] Entrevistador: Vamos imaginar, aconteceu isso, ela saiu e ela aceitou. Mas ela aceitou, mas ela ainda não sabe muito bem como vai ser a vida dela, então ao mesmo tempo que ela está feliz, ela tem dúvidas, é uma novidade.

[00:14:49.04] Nanda: Sim.

[00:14:49.04] Entrevistador: Aí ela encontra alguém, vamos falar que ela encontra uma menininha que ela nunca viu, que parece uma menininha de outro planeta. Aí a menininha fala para ela: "Eu duvido que você consiga chegar lá no topo daquela montanha. Você nunca vai conseguir".

[00:15:14.01] Nanda: Ixi, isso é coisa ruim.

[00:15:15.10] Entrevistador: É?

[00:15:18.08] Nanda: É, porque quando uma pessoa tem coragem de falar assim: "Você não vai conseguir" o autista tem mania de aceitar o que a pessoa fala, porque dependendo da situação, tem certos autistas que não sabem filtrar se a pessoa está falando aquilo para o bem ou para o mal dela. Ela não vai saber filtrar. E pessoas falando assim, que você não é capaz, infelizmente tem horas que o autista acaba aceitando. Então se ela escutar isso de uma criança...

[00:15:48.27] Entrevistador: Porque eu imaginei que ela ia pensar ao contrário, que ela ia dizer assim: "Não! Você está dizendo que eu não sou capaz, mas eu vou provar para você que eu consigo."

[00:15:56.05] Nanda: Talvez a gente possa colocar a personagem autista assim. Ela aceitou ser autista e além de ter aceitado ela tem confiança que tem capacidade, então pode funcionar. Aí ela vai falar: "Ah é? Você duvida? Então tá bom, eu vou escalar!" Aí a gente pode fazer alguns controles, ela escalando.

[00:16:18.23] Entrevistador: Aí digamos que na primeira fase do jogo ela tem que encontrar algum obstáculo assim, o que seria a primeira coisa que aconteceria com ela que não seria muito legal? Que ela teria que superar?

[00:16:35.08] Nanda: Que ela teria que superar? É uma boa pergunta, porque tem muitas coisas que quando a pessoa descobre assim, tardiamente que é autista, tem muitas coisas que tem que superar. Eu acho que o maior desafio que ela tem que superar é saber fazer escolhas, eu também tenho esses problemas de fazer escolhas, mas eu acho que é uma coisa que ela tem que superar. Vamos supor, primeiro obstáculo, ela só fazia escolha, talvez qual lado ela vai da montanha, se ela vai para a direita ou se ela vai para a esquerda. Eu acho que seria um, porque ela vai ficar: "E agora? Para que lado eu vou?"

[00:17:13.18] Entrevistador: E como você acha que ela decidiria?

[00:17:21.23] Nanda: Bom, por ela aceitar ser autista e ela sentir que ela é capaz, ela ia se sentir confiante e qual lado o jogador escolher, vamos supor que ela escolheu a direita: "Eu escolho a direita! Aqui vou eu!" ou "A Esquerda! Aqui vou eu também!"

[00:17:37.28] Entrevistador: E aí se ela encontrasse uma pessoa que ela nunca viu antes, que também estivesse ali subindo a montanha, como iria ser?

[00:17:48.10] Nanda: Depende, tem alguns autistas que podem nem ligar que aquela pessoa está ali no meio do seu caminho, ou alguns autistas vão fazer assim: "Nossa! Eu acho que essa pessoa pode ser meu amigo, vou tentar me aproximar dele!" Tem autistas que às vezes nem ligam que a pessoa está ali e vão seguir a vida, que vão falar "Ah, vou seguir minha vida". Já tem alguns que vão fazer assim: "Acho que não custa fazer uma amizade, eu vou correr atrás". Eu acho que se ela já começou bem aceitando o autismo, ela vai ficar assim: "Vou tentar fazer amizade com essa pessoa" ou eu também imaginei se uma pessoa estranha aparecesse de surpresa, aí ela ia ter comportamentos estranhos, porque quando uma coisa surpresa aparece para a gente, a gente tem comportamentos muito engraçados, por exemplo: Eu quando vejo alguma coisa estranha eu faço: "Socorro!!" eu levo um susto! e a pessoa pergunta: "Que movimento é esse? E eu: "Eu só levei um susto". Aí ela pode levar um sustinho, ela pode fazer um movimentinho do tipo: "Ai que horror".

[00:18:55.19] Entrevistador: Aí a pessoa vai achar estranho, né?

[00:18:57.19] Nanda: Vai, tipo, "Você está bem?". E ela vai falar assim: "Eu só levei um susto. Você apareceu do nada!"

[00:19:05.27] Entrevistador: Mas assim, pensa assim, digamos que ela seja naquele dia, ou seja o tipo de pessoa que ela nem se importa que ela encontrou um garoto no caminho. Então ela passa por ele e finge que ele não existe.

[00:19:23.00] Nanda: É, então ela só vai passar, ou às vezes ela pode olhar e fazer assim: "Oi!". Ou ela só olha e continua andando.

[00:19:29.00] Entrevistador: Aí chega em uma parte da montanha e ela chega num Portal e está escrito ali: 'Aqui você não pode entrar sozinha, você só pode entrar acompanhada'. Aí ela teria que voltar e conversar com aquela pessoa, como que seria?

[00:19:48.12] Nanda: Ah, eu principalmente acho que eu ia fazer assim. Eu ia andar totalmente de costas, tipo imaginando uma cena voltando para trás e ia falar: "Oi, tudo bem? Então, acabei de ver um portal que diz que eu não posso entrar sozinha. Você quer entrar comigo?" Eu já ia fazer isso.

[00:20:08.02] Entrevistador: E qual você acha que ia ser a reação da pessoa?

[00:20:11.26] Nanda: Eu acho que ela ia ficar assim: "Eu acho que eu tenho que voltar falar com ele, porque eu acho que ele é útil para eu poder entrar no portal!" Eu acho que ela faria isso, tipo: "Deixa eu voltar, vou falar com ele ali!"

[00:20:23.18] Entrevistador: Digamos que eu sou o garoto e você é a personagem, aí o garoto fala assim: "Ah, mas você passou por mim e nem conversou comigo, nem olhou para minha cara. Agora você voltou e quer ser minha amiga, como é que eu vou saber se você vai ficar sendo minha amiga ou não?"

[00:20:39.26] Nanda: Nossa, eu já nem ia saber pensar... Então já que você não confia em mim vou procurar outra pessoa.

[00:20:49.20] Entrevistador: Então ele pode confiar nela. Quando ela voltar, ele tem que confiar nela.

[00:20:53.15] Nanda: Exatamente.

[00:20:56.26] Entrevistador: Aí os dois vão juntos para o portal?

[00:20:59.22] Nanda: Aí vai, mas talvez sei lá, eu já imaginei também essa outra pessoa falando assim: "Eu estou com medo deste portal, não vou entrar não, acho que mudei de ideia." e ela: "Volta aqui, você acabou de aceitar que vai me ajudar, então você não vai fugir."

[00:21:14.29] Entrevistador: Pode ser também.

[00:21:16.03] Nanda: Aí entra no portal e faz aquele barulho "óóóó" ou entra pulando, ou entra normal, não sei.

[00:21:23.07] Entrevistador: Mas pode ser, né? A pessoa pode ser mais medrosa e a personagem que é autista pode ser mais corajosa nessa hora do portal.

[00:21:30.28] Nanda: Sim, sim.

[00:21:31.24] Entrevistador: Porque na verdade ela está subindo a montanha em uma jornada que é de autodescobrimento.

[00:21:40.10] Nanda: Sim, de autoconhecimento.

[00:22:53.17] Nanda: Vamos supor, eles estão fazendo uma caminhada e de repente ela escuta um barulho de arbusto, aí ela pode dar um grito "Aiii que medo! Que medo! Acabei de ouvir um barulho de um arbusto" (fazendo o flapping). Aí ele vai ver que ela está assim e vai dizer: "Nossa que comportamento esquisito!"

[00:23:11.04] Entrevistador: Assim você diz fazendo os Stims?

[00:23:13.11] Nanda: O flapping, os stims. Tipo, ela escutou um barulho e talvez esse flapping para ela pode representar que ela está com medo, que ela está surpresa que ela escutou um barulho de um arbusto, aí ela vai ficar: "Aiiii, eu ouvi um barulho de um arbusto!! Ai que medo! Ai que medo! Será que tem algum animal aqui? Será que tem algum monstro aqui?" Aí vamos supor que o menino não autista falou assim: "Nossa, que comportamento mais estranho e esquisito." Se ele falasse para mim eu já ia fazer assim: "Não, não! Não é comportamento esquisito é peculiar. Aí talvez vamos supor que ele não sabe essa palavra, aí ele pergunta: "O que é peculiar?" "Peculiar seria diferente, mas só que peculiar podemos dizer que é "incomum" é melhor do que você falar esquisito ou estranho, porque esquisito e estranho é pejorativo, você está querendo dizer que meu comportamento é feio.

[00:24:07.09] Entrevistador: Aí se ele perguntasse: "Tá, mas porque você ficou balançando a mão desse jeito?"

[00:24:13.00] Nanda: "Ah, porque se eu não faço isso eu vou surtar, eu vou perder meu controle, se eu fizer isso aqui eu não perco o controle".

[00:24:21.15] Entrevistador: E você diria para ele: "É porque eu sou autista e os autistas fazem isso?" ou você não diria nada?

[00:24:28.15] Nanda: Olha, eu ia até dizer, mas aí vai ter, principalmente, aquela... Na verdade, como ele não sabe o que é autismo a gente podia colocar já uma forma correta de que uma pessoa leiga de autismo deve falar, tipo: "Ah eu faço isso porque eu sou autista" "Autista? O que é isso? Que termo é esse?" tipo, ele podia falar: "Ah, eu sou leigo, eu não sei o que é ser autista. Eu não sei o que é autismo" em vez de falar assim: "Sou leigo e você não tem cara de autista", mesmo ele não sabendo o que é autismo. Já podemos colocar o correto: "o que é autista? que termo é esse? o que é autismo?" Aí como ela ainda não sabe, porque ela está nesse processo de autoconhecimento, aí sim o pavão poderia aparecer pelo menos uma vez para ele. Para o pavão explicar, porque ele é um psicólogo e também ele entende de autismo. Ele só vai aparecer uma vez para falar o que é autismo. Aí ele vai explicar tudo de novo que pode aparecer no início do jogo, ele vai falar, e depois vai sumir. Aí com certeza né, mesmo que ele vai

ouvir o que é autismo ele ainda vai ficar assim "Eu vi coisas ou foi impressão minha?" Porque na minha opinião, o pavão vai aparecer de surpresa, e quando ele for falar o que é o autismo ele vai aparecer no tamanho original de um pavão, com certeza ele vai levar um susto, aí quando ele termina de explicar o que é autismo ele vai olhar para a personagem e vai falar assim: "Muito prazer, meu nome é... (não sei o nome, não pensei no nome, esse é um problema) meu nome é tal, serei o seu pássaro terapêutico. Eu serei o seu terapeuta durante seu trajeto da montanha, então qualquer dúvida tome este amuleto, tome esta flauta, qualquer dúvida, qualquer problema, me chame.

[00:26:32.00] Entrevistador: Estou pensando em outra cena, digamos que eles continuaram, aí vai ter uma fase que a gente vai criar algumas coisas no joguinho para passar de fase, aí passou de fase. Aí ela continua caminhando junto com o amigo dela e o pássaro está ali, voando meio por ali. Aí lembra no outro encontro que a gente falou que um dos hiperfocos dela seria animais selvagens.

[00:27:00.10] Nanda: Sim.

[00:27:00.10] Entrevistador: Podemos colocar ursos selvagens. Aí eles começam a ouvir o barulho de um urso e o amigo dela começa a ficar com muito medo, mas ela não percebe por que ele não fala que ele tá com medo, ele só está fazendo uma cara de medo. Aí uma hora ela pergunta: "Você está tremendo? Por que você está tremendo?" e ele fala: "Você não percebe? Não está percebendo que eu estou com medo?" Como que ia ser essa cena?

[00:27:29.29] Nanda: Aí também ela vai ter que explicar outra questão do autismo, ela vai falar: "Então, nós autistas não conseguimos o que você tem de imediato, a gente tem dificuldade de ver expressões faciais, a gente tem um certo prejuízo que a gente não consegue pegar expressão facial na hora. Infelizmente você vai ter que dizer para mim que está com medo, porque se você não falar eu não vou entender por que você está tremendo e porque você está com cara de medo."

[00:27:57.08] Entrevistador: Aí ele fala: "Ah, eu estou com medo porque tem um urso ali olhando para a gente, um urso muito feroz." Aí é o hiperfoco dela.

[00:28:05.11] Nanda: Ah, a reação dela ia ser engraçada. Ela já ia falar assim: "Um urso? Um urso selvagem?" (animada), ela ia olhar com pura animação, porque quando é hiperfoco a gente fica animado.

[00:28:16.09] Entrevistador: Ela ia ficar feliz?

[00:28:17.22] Nanda: Sim, porque quando é alguma coisa do nosso assunto a gente já fica assim: "Opaa!" (animação). Vamos supor que a pessoa está atrás de mim e fala sei lá, "Você assistiu o filme do Batman?" Eu já faço assim (me levanto e me viro), "Você falou do batman?" Então acho que ela ia ficar: "Um urso? Cadê? Cadê o urso? Cadê o urso selvagem?"

[00:28:43.14] Entrevistador: Ela ia querer chegar perto do urso, ver esse urso.

[00:28:46.05] Nanda: É, ela ia ficar feliz, ela ia falar: "Aiii um urso selvagem!!" Mas mesmo ela ficando feliz, quando ela vê que ela vai ficar irritada ela já faz assim: "Opa! Eu estou feliz que eu estou vendo um urso selvagem, mas ele não está bem não." Aí segundo os conhecimentos dela do urso ela vai falar assim: "Ah, ele deve estar irritado porque deve ter alguma coisa aqui que é do urso, que a gente não pode tocar e ele está em ato de proteção. Ou ele pode estar bravo porque a gente está pisando na área dele!!!" Aí se fosse pisar na área dele eu já ia ficar: "Ahhhh!! A gente vai ter que correr!" Aí o urso correndo atrás da gente e ele ia falar: "Porque a gente está fugindo? A gente não devia fugir, a gente tem que continuar o trajeto." "Ah, é verdade!" Aí ela para e faz alguma coisa que ela saiba, ela pode gritar "PARA!!!" e aí o urso para. Ou ela usa alguma coisa, algum amuleto, porque é poder, né? Ela lembra, "Ah, se eu fizer isso com o urso o urso para! PARA!!!" e aí o urso para.

[00:29:49.21] Entrevistador: E aí o menino ia perguntar: "Nossa, mas como é que você sabe tanta coisa sobre ursos? Como é que você sabia como agir?"

[00:29:58.06] Nanda: Ah, simplesmente ela ia falar: "Porque eu amo ursos, eu dedico a minha vida por ursos. Eu como, respiro, durmo com ursos. Eu sempre pesquisei sobre ursos, na biblioteca, já pesquisei sobre ursos no computador, eu assisti muitos vídeos sobre ursos, então eu sei o como é que age com um urso porque eu estudei dias, anos, só por causa disso."

[00:30:30.22] Entrevistador: Então ela poderia saber um método de fazer o urso ajudar eles a passarem de fase na montanha.

[00:30:39.21] Nanda: Sim. Porque assim, o hiperfoco, nós já falamos um pouco, mas agora eu vou detalhar mais. O hiperfoco é que a gente fica dias, horas, que às vezes a gente fica tão focado no que a gente gosta que a gente esquece de comer, esquece de beber, esquece de tomar banho, porque a gente só fica horas e horas e horas só vendo aquilo. E às vezes, dependendo da situação, você acaba aprendendo, de alguma forma você acaba aprendendo alguma coisa. Por exemplo, eu já vi muito nos desenhos da Liga da Justiça que envolvem fatos reais, eles só modificam algumas coisas, por exemplo, na Liga da Justiça apareceu muito a Segunda Guerra Mundial, apareceu um mundo paralelo se os alemães ganhassem a Segunda Guerra, aí a Liga da Justiça entrou nesse mundo. Nossa, quando eu vi eu falei: "Caraca, você pode aprender um pouco sobre a Segunda Guerra Mundial", então tem horas que esses desenhos acabam sendo educativos, algo que a gente gosta acaba virando algo educativo. então talvez a personagem pode ter visto tanta coisa que ela sabe: 'se o urso está desse jeito ela tem que ficar quieta, ou se o urso está daquele jeito eles podem estar no território dele e ele não gostou, em vez de a gente correr porque ele vai reagir a gente vai sair de fininho, ou vai sair devagar, como se nada tivesse acontecido, porque aí o urso não vai fazer nada. Porque o hiperfoco automaticamente quando a gente faz alguma coisa, dependendo da situação, acaba sendo alvo de aprendizagem, acaba sendo.

[00:32:27.14] Entrevistador: Então nessa fase ela vai descobrir que ela tem um conhecimento por causa do hiperfoco, porque ela é autista, que o amigo dela que não é autista não consegue ter.

[00:32:40.10] Nanda: Sim.

[00:32:41.12] Entrevistador: Então ela vai ajudar ele porque ela é autista, se ela não fosse autista ela não conseguiria, porque ela não teria hiperfoco.

[00:32:51.12] Nanda: Porque ela não teria hiperfoco. Porque o hiperfoco é só encontrado em pessoas autistas, ou autistas com TDAH e também pessoas com apenas TDAH. Porque TDAH é o transtorno do déficit de atenção e hiperatividade e o TDHA também tem hiperfocos, porque também dedica tempos e tempos só focando naquela coisa e não tem atenção e outras, como nós autistas também, autistas com e sem TDAH, que também a gente acaba hiper focando em uma coisa e a gente esquece de tudo.

[00:33:22.03] Entrevistador: Então essa seria a segunda descoberta dela no jogo.

[00:33:27.04] Nanda: Seria, primeiro ela ia saber que ela tem limites peculiares, limites e comportamentos peculiares. A segunda é que ela tem um hiperfoco, ela tem um conhecimento extremamente incrível em animais selvagens, que cada animal que ela vê e cada ação que o animal fizer ela pensa: "Ih, eu já sei, ele está assim porque ele está furioso, ou porque a gente está fazendo alguma coisa que ele não goste" Ela vai saber.

[00:39:29.12] Nanda: Ela está com roupa de escalada de montanha, mochila, blusa, aqui a touca, aqui a mochila, aqui a calça, bota.

[00:39:38.29] Entrevistador: Pode ser aí nessa mochila que ela tem as coisas também.

[00:39:43.22] Nanda: É pode armazenar as coisas que ela ganha...

[00:39:46.10] Entrevistador: Deixa eu ver como é o rosto dela.

[00:39:47.12] Nanda: Ah, o rosto está bem feinho.

[00:39:52.10] Entrevistador: Ela é meio anime né?

[00:39:55.26] Nanda: É que assim, eu estava tentando fazer desenho mais realista, mas eu não lembro como desenhar o olho e o nariz realista, não sei.

[00:40:02.26] Entrevistador: Mas eu gostei, achei legal.

[00:40:05.00] Nanda: Brigada, brigada.

[00:40:05.24] Entrevistador: Legal. É uma menina moderninha assim...

[00:40:11.13] Nanda: Sim, bem moderna. É isso, e também acho que também é necessário ela ter um celular. Claro que cada parte da montanha talvez pode não ter sinal de celular e talvez ela pode usar o sinal de celular para, sei lá, falar com os pais dela. Tipo, "Oi mãe, eu passo essa mensagem aqui para falar que eu estou bem! Eu conheci um fulano de tal, o nome dele é tal, a gente está fazendo essa jornada juntos. Eu ganhei muitas coisas durante o trajeto, ganhei um abafador porque eu descobri que eu sou hipersensível em altura, sou hipersensível auditiva, sou hipersensível a sentir frio, aí eu ganhei uma blusa". Também tem que manter a mãe informada, porque cada coisa que a gente gera Independência, dependendo da situação, nossos pais ficam preocupados. Eu digo isso porque, por exemplo, quando eu comecei a fazer as coisas sozinha, como ir para escola, como ir ao trabalho, como ir para tal lugar sozinha, a minha mãe sempre manda mensagem: "Filha você tá bem? Filha, você já chegou ao local? Filha precisa de alguma coisa?" Então como ela está fazendo uma jornada para ir em uma montanha, isso quer dizer que ela adquiriu uma independência da família, porque ela não vai para a montanha com a família, isso mostra que ela não vai precisar dos pais para nada, ela simplesmente vai encarar tudo sozinha e longe dos pais. Mas que pelo menos ela mande uma mensagem para os pais, pelo menos para falar "Eu tô bem."

[00:41:51.09] Entrevistador: E para você o que foi a coisa mais difícil quando você começou a ser independente nessas coisas de fazer as coisas sozinha?

[00:42:04.11] Nanda: Olha, o que me deixou mais com medo, principalmente para sair sozinha, é ter medo de ser abordada por um bandido. Esse é o meu medo que eu tive e que admito que ainda tenho, mas só que assim.

[00:42:21.04] Entrevistador: Todo mundo tem no Brasil.

[00:42:23.11] Nanda: Sim, mas na primeira vez que comecei a sair sozinha meu medo era muito acima do normal, inclusive eu tinha mania de aumentar o passo para nada. Eu não podia ver uma pessoa chegar perto de mim que eu saia correndo. Teve uma vez que eu corri e a pessoa falou "Oxi, eu não ia fazer nada com ela!" e eu sai correndo.

[00:42:45.29] Entrevistador: Entendi.

[00:42:46.23] Nanda: Agora não, agora é um medo comum. Eu sigo a vida, mas com aquele mini medo que a qualquer momento eu posso ser abordada, sabe?

[00:42:56.12] Entrevistador: Na verdade esse exemplo que você deu de quando você começou a fazer as coisas sozinhas pode ser o exemplo da aventura da nossa personagem, que na verdade a grande descoberta que ela vai fazer é que ela vai ter que fazer tudo aquilo sozinha. Então cada vez ela vai ficando mais independente, mais independente, até que ela volta para a casa dos pais já bastante independente, bastante segura.

[00:43:21.07] Nanda: Verdade, inclusive no fim do jogo ela pode falar assim: "oi mãe, oi pai, estou de volta!"

[00:43:26.11] Entrevistador: E até pode falar um pouco de ela ter várias inseguranças que ao longo da montanha ela vai resolvendo e ela volta uma pessoa muito mais segura no final do jogo.

[00:43:41.18] Nanda: Sim, verdade, isso seria incrível.

[00:16:07.17] Entrevistador: Sim, a gente teria que pensar se como que a gente está imaginando o nosso jogo. Se a gente está imaginando com uma estrutura mais Life is Strange, ou mais Zelda, ou até nós podemos pensar nas duas opções e depois tomar uma decisão mais a frente. Como você imagina?

[00:16:28.21] Nanda: Para mim está com mais cara de Life is Strange, porque como a gente tá querendo trabalhar com questões de escolha é mais o Life is Strange. A gente vai trabalhar mais nesse lado. Também a gente pode pensar um pouco no Legend of Zelda porque me deu a ideia do pássaro terapêutico, porque como eu falei, ele vai ficar voando, observando a menina. Mas eu também tive uma outra ideia, que surgiu assim, de repente, que por exemplo, a menina entra no bar, ou entra em algum lugar, em vez do pavão estar em sua forma de pavão observando ela, ele vai se juntar aos humanos, ou seja, ele vai ter a sua forma humana, eu acho isso legal. E quando a menina quiser chamar o Kuruk, que é o pavão, gostei desse nome, acho que ela pode usar uma ocarina, talvez ela sabia tocar ocarina, talvez ela aprendeu na infância, ela toca a ocarina, talvez o rapaz não autista pode pensar: "Ah! acho que ela sabe tocar!" E na verdade ela está tocando para chamar o Kuruk.

[00:17:46.20] Entrevistador: E você acha que o jogo vai ter um jogador, dois jogadores, ou pode ser 1 ou 2, dependendo do que você quiser?

[00:17:53.08] Nanda: Ah! Aí assim, nessa questão do jogo, para ter dois jogadores a gente tem que usar em console. Se tiver dois jogadores seria legal, que aí um pode fazer o papel do autista e o outro pode fazer o papel do não autista. Seria legal, seria bem divertido. Porque por exemplo, vai ter a tela dividida em dois, um vai estar jogando sendo a autista, vai ter que estar se concentrando 100% sendo a personagem autista e o outro vai ser o personagem não autista. E a pessoa que vai estar jogando como personagem autista vai ser bom porque a pessoa vai imaginar quando conhecer um autista fora, ela vai ter empatia, eu acho que talvez jogando esse jogo a pessoa vai começar a praticar a empatia, porque ela vai imaginar, nossa aquela pessoa é autista, vamos observar como ela é? Porque nem todo autista é igual, então talvez a menina autista do jogo não vai ser igual a mim, não vai ser igual a Poly, não vai ser igual a Alice, não vai ser igual a Tabata, aí talvez vai aprender a observar como o autista funciona. Aí vamos supor que a pessoa que jogou com a personagem autista ela conhece uma pessoa autista na vida real, talvez vai ser útil para ver ela e pensar, "nossa essa autista aqui nem sempre se parece com a personagem que eu estou jogando, mas ela tem estereótipos, estereótipos é bem diferente da personagem. Nossa ela tem falta de contato visual" Aí talvez ela pode estranhar "Nossa, mas ela não tem hipersensibilidade auditiva, porque será?" Aí a pessoa pode chegar e perguntar: "Você não tem hipersensibilidade auditiva? Porque?" Acho que talvez, quem está jogando a autista, na vida real vai começar a entender, tipo procurar, para entender os autistas, para ver como eles funcionam...

[00:20:01.00] Entrevistador: E no próprio jogo mesmo, ela vai ter que entender para conseguir para ir passando as fases.

[00:20:06.18] Nanda: Exatamente.

[00:20:07.23] Entrevistador: Porque se ela fizer as escolhas erradas ele vai ser punido no jogo, ele vai ter que voltar para o início da fase, ou sei lá, vai perder alguma coisa.

[00:20:17.25] Nanda: Sim, dependendo de uma escolha, a gente pode fazer o que, cada escolha errada quanto mais escolhas erradas for fazendo, vai resultar um monte de coisas na autista, e também é como

se várias escolhas erradas pode dar também problemas para o não autista na realidade, vamos falar assim na realidade. Pode às vezes, dependendo da situação, começar a se sentir inútil, pode começar a desencadear depressão nela, e às vezes por ter a depressão já pode começar a dar um Alerta que a jovem autista está começando a ter depressão. Então o que pode acontecer quando aparecer esse Alerta? O jogo vai ser interrompido. E aí vai colocar o que? Uma explicação de o que é depressão. Depressão é isso isso e isso... e que suicídio em pessoas autistas o número é grande e aí a gente vai colocar 'Game Over' porque o jogo vai ser interrompido, por que depressão resulta dependendo da situação, quando não é tratado em suicídio. Aí vai aparecer Game Over porque a menina vai estar em depressão não vai adiantar continuar o jogo, porque depressão vai desmotivar a menina de continuar a ir para a montanha, ou às vezes dependendo da altura da montanha que tiver ela pode ter coragem de se jogar e se matar.

[00:21:44.23] Entrevistador: Então é Game Over porque ela precisa se tratar.

[00:21:48.29] Nanda: Ou pode se tratar ou dependendo da situação ela teve vontade de se suicidar e se suicidou. Pode ser um ou pode ser outro.

[00:21:57.02] Entrevistador: Você acha que tem como, tô pensando aqui se seria possível misturar os dois formatos, tipo se fosse um formato tipo Legends of Zelda colocar as caixas de texto e os diálogos com as escolhas. Então o personagem faz as escolhas e aí ele tem a partezinha do jogo que é a parte de jogo que é divertido mas é meio parecido com outros jogos, mas para ele passar das fases, vai depender das escolhas que ele tem, então por exemplo, a gente falou sobre stims, então, por exemplo assim, começa o jogo, é o cotidiano da menina, ela está na faculdade, na escola, ela se sente estranha, aí a gente vai ver como é que por exemplo você se sentia antes de ter o diagnóstico, o que acontecia de ruim na escola e aí ela se perguntando "Poxa o que está acontecendo comigo?" Aí ela encontra um Oráculo, ou uma pessoa, alguém que na verdade vai representar um neurologista, um psiquiatra, mas a gente vai colocar como uma coisa mágica, que vai dizer para ela "Ah! A resposta disso é que você é autista" Aí ela fica: "Nossa! Como que eu vou viver sendo autista? Como que um autista vive?" E aí ele fala para ela: "Você vai ter que atravessar essa floresta, essa montanha e lá no final você vai ter a resposta de como você vai viver como autista" Aí nesse jogo, conforme vão acontecendo as fases, cada fase ela vai aprendendo alguma coisa sobre ser autista, então por exemplo, tem a primeira fase, aí digamos que ela encontra o amigo dela. Aí a fase eles entram lá numa telinha daquelas que têm que, sei lá, lutar com os bichinhos, uma coisa assim, e aí ela começa a apresentar, fazer stims, algum tipo, a gente vai escolher quais os stims que ela faz, e ela vai se perguntar: "Nossa o que será que está acontecendo comigo? Tenho que parar de fazer esse movimento. Tenho que parar de fazer isso." Aí para o menino pode aparecer uma escolha perguntando: o que você faz: 'Manda ela parar' - 'Deixa ela continuar, e aí, por exemplo, se ela mandar ela parar eles começam a perder pontos e eles vão perdendo pontos até ele fazer a coisa certa, aí ele pode no final dessa fase aparecer o pavão e explicar, olha Stims são assim, são esses movimentos que você sempre vai fazer na sua vida, que é bom você fazer, você só tem que tomar cuidado se eles te machucarem, ou se eles te fizerem algum mal, aí você pede para o seu terapeuta mudar para outro stim, outra estereotipia, mas isso é normal na vida de um autista e você não tem que imitar uma pessoa que não é autista e reprimir isso em você, esse é o seu jeito e todo mundo tem que aceitar o seu jeito, não faz mal para você, não faz mal para ninguém é só uma característica sua. Então no final dessa fase, qual é o poder que ela ganhou no final dessa fase? Os stims. Ela aprendeu que ela pode fazer stims, que ninguém tem direito de reprimir, nem rir, nem de fazer bullying, porque esse é o jeito dela. Se alguém falar isso ela vai dizer "Esse é o meu jeito de ser, eu sou autista e esse é o meu jeito de ser". Você balança a perna, você rói a unha e eu faço esse movimento, ninguém mais vai me obrigar a fingir que eu não sou autista. Então, na primeira fase ela ganhou esse poder. Que é o poder de dizer para os outros que o stim faz parte da vida dela. E aí, por exemplo, o segundo poder, a segunda fase, digamos que acontece uma situação que ela tem que reconhecer, o menino colega dela fica triste, e ele não fala que ele está triste, ele só faz a expressão de triste e ela não entende. E aí vai dando as escolhas para ele: 'Faz mais cara de triste até ela perceber' - 'Você fala diretamente oi estou triste porque aconteceu isso, isso, isso' E aí vai de novo.

[00:26:44.22] Nanda: Ah, isso seria a escolha da pessoa não autista né? O que o não autista faria para a autista?

[00:26:51.20] Entrevistador: Ou a escolha dela também, tipo: Porque o menino está se afastando de mim? Ela não entende, mas ele está se afastando, porque ele está triste e ele queria que ela percebesse. Aí pode ter a escolha dos dois. A escolha dela pode ser assim, por exemplo: 'Você deixa ele se afastar' - 'Você pergunta diretamente porque é que você está se afastando de mim?' Aí uma hora pode ter o Kuruk que explica: "Olha, para você autista é mais difícil reconhecer as expressões, então quando você nota alguma coisa estranha é melhor você chegar para a pessoa e dizer: 'olha eu tenho dificuldade de reconhecer as expressões faciais, seria bom que você me dissesse claramente o que está acontecendo, o que você está sentindo' ". Aí o menino diz: "Olha eu estou triste porque eu me lembrei de um dia quando eu era criança de uma história assim que eu caí no chão e me machuquei e eu fiquei triste por causa dessa lembrança. Aí ela vai saber o que ele vai estar sentindo, ela vai poder consolar ele, ajudar, dizer alguma coisa boa. Então nessa segunda fase o que ela ganha de super poder? Ela ganha consciência de que muitas vezes as pessoas estão sentindo coisas que ela não está percebendo.

[00:30:43.18] Entrevistador: Aí você acha que isso poderia ser uma segunda fase?

[00:30:49.17] Nanda: É, pode ser até...

[00:30:51.29] Entrevistador: Ou uma fase, uma das.

[00:30:53.04] Nanda: Ou às vezes, é porque assim, na minha opinião o que a gente pode fazer... a gente pode fazer o Life is Strange, a gente pode fazer episódios e cada episódio ela já está em cada parte da montanha que ela tem que escalar. E talvez num episódio ela não aprende uma coisa, ela pode aprender várias, tipo ela pode aprender o stim, ela pode aprender que ela nunca vai entender uma expressão de uma pessoa num determinado momento, ela também vai entender que ela é muito hipersensível auditivo ou ao toque, ou talvez ela pode descobrir que ela tem shutdown por excesso de informações, ou ela pode... então sabe, esses tipos de coisa.

[00:31:43.06] Entrevistador: Como seria essa fase de shutdown por excesso de informações?

[00:31:57.08] Nanda: Seria legal assim, inversão de vários episódios, mas só que assim, se você não quiser um jogo muito longo, o que a gente pode fazer para o jogo não ser muito longo, é como Life is Strange, o Life is Strange só tem cinco episódios e cada episódio você leva o seu tempo, se você demorou muito no primeiro, se você demorou muito no segundo, você demorou muito no terceiro, muito no quarto, muito no quinto. Você só usa o tempo em cada episódio, em vez do Zelda, você tem que jogar jogar jogar jogar aí você tem, por exemplo, você vai dormir, ou você vai descansar, salva o jogo e jogar depois no dia seguinte, eu acho legal assim, por exemplo, você jogou o primeiro episódio e você demorou duas horas para jogar um episódio, o primeiro episódio, ou por exemplo, você está jogando a noite, e não vai conseguir terminar de completar o primeiro episódio, salva e continua. Eu acho que para mim seria mais legal do lado do Life is Strange, por episódios e cada episódio você toma o seu tempo, de cada escolha que você fez.

[00:33:12.03] Entrevistador: Vamos pensar então, digamos o primeiro episódio do nosso jogo, não é o Life is Strange, mas nesse modelo. O que você colocaria como as primeiras descobertas nesse episódio?

[00:33:31.08] Nanda: Bom, vamos lá, eu vou fazer a análise, né, porque eu joguei o Life is Strange. A gente pode fazer o quê? Ela pode abrir os olhos, ela está no trajeto da montanha, ela viu uma pessoa que seria o amigo dela, mas no início ela vai fazer assim, ela vai abrir os olhos, ela está no processo da montanha, ela vê como está a situação, às vezes pode estar uma situação boa, pode estar uma situação ruim na montanha, porque ainda não sei como vai ficar porque a gente vai trabalhando mais com o tempo e depois ela vai abrir os olhos de novo e vai lembrar que ela tá na escola ou tá na faculdade. Ela vai lembrar dos barulhos externos e ela vai começar a se incomodar né, barulho externo, um monte de

gente conversando, ela vai começar a fazer assim: "Ai ai, eu não tô aguentando esse barulho! Nossa, tá me incomodando tanto! Porque será? Porque será?" Aí uma menina faz assim: "Oi! Você está bem?" A menina vai cutucar ela, e talvez ela pode ser hipersensível ao toque, aí ela grita: "Ai! Não me toca" Aí as outras pessoas ficam assim: "Nossa! Que menina estranha! Esquisita" Aí ela fica assim: "Eu sou esquisita? eu sou estranha?". Aí de repente alguém trouxe alguma coisa e é fedorenta e ela fica: "Nossa que cheiro horrível Nossa tô passando mal!" Ela vai começar a ter misturas sensibilidade que vão causar quase um meltdown nela e ter um meltdown ela vai se abaixar e vai ficar uma tela tudo preta e ela vai começar a ficar assim: "O que está acontecendo? Eu não aguento muito barulho, eu não aguento toque. Esse cheiro tá horrível! O que está acontecendo comigo?" E talvez no processo de falar você pode ser autista, pode ser o próprio Kuruk, mas só que ele não vai ser revelar ainda que ele é um pavão, né, um pássaro. Ele não vai se relevar ainda. Talvez pode aparecer uma luz azul e vai chamar o nome da menina que vai ser o nome que vai ser do jogo, que a pessoa escolheu, que acho que é melhor do que ter um nome mesmo, aí a menina vai olhar para uma luz azul e ela vai falar assim: "Quem é você?" Aí a luz vai falar assim: "No momento eu não vou me revelar, nem meu nome e nem minha aparência, eu só vou dizer uma coisa, tudo que você está sentindo é porque você tem uma identidade que faz parte de você. Você é autista." Ela vai ficar assim: "Autista?" Ela também vai começar a fazer perguntas: "O que é autismo? Você pode me ajudar? Socorro!!" Aí a luz azul apaga e aparece tipo um vídeo de algum profissional de saúde ou algum texto falando o que é o autismo. Aí vai fazer assim, você não vai ter a ter a permissão de pular o que é o autismo, você vai ser obrigado a ler o que é autismo, é tipo um contrato né, você vai ler o que é autismo e quando você terminar de ler o que é autismo vai aparecer assim "Li e entendi o que é autismo", porque se a gente pular a pessoa não vai entender o que é autismo, não vai entender o que a menina tá reagindo, então no jogo ele vai fazer assim, vamos supor que ela está com stims, às vezes o jogador vai falar assim: "Nossa ela é doida, ela tá fazendo isso aqui e eu não consigo fazer ela parar". Daí vai pensar que o jogo tá com bug ou jogo tá com defeito, então a gente pode fazer assim, quando aparecer um texto ou alguma coisa explicando o que é autismo a pessoa não vai ter direito de pular, ele vai ter que eu ler ou ele vai ter que ver aí no final vai falar assim: "Eu compreendo o que é autismo". Aí depois vai falar assim, no jogo você vai ver muitas coisas sobre o autismo, o que a gente espera de você jogador é que você respeite tudo o que a sua personagem autista for fazer, porque se você não respeitar nada do que a menina foi fazer esse jogo não é para você e podemos dizer que você é preconceituoso.

[00:37:54.00] Entrevistador: E a partir daí o que acontece?

[00:37:57.06] Nanda: Aí começa o jogo, aí talvez pode começar o jogo como você falou ela já na montanha, ela com os stims dela. Ou a gente pode começar a história de outro jeito como a gente conversou também na nossa última conversa, que fala para os pais que ela pode tá com suspeita, tipo surgiu uma luz azul falando que ela é autista, aí os pais dela podem fazer igual aos meus pais, eles disseram, "Então filha desde a sua infância a gente desconfiava que você é autista, porque quando você era criança você apresentou tais coisas, a gente ficou preocupados com isso, nós te levamos para um profissional e os profissionais falaram desse termo autismo, mas só que não souberam nos explicar o que é autismo e inclusive a gente ficou com essa dúvida a gente criou até onde a gente podia, a gente te criou do jeito que a gente podia, então se você acha que é autista o que a gente vai te pedir, Vai viver sua vida, faz uma aventura, ou melhor, faz assim, tenta fazer uma aventura, vai viajar." Aí a menina fala assim: "Quer saber? Vou viajar mesmo!" E durante isso ela arruma as malas, vai para um lugar, às vezes ela vai andando para algum lugar, a gente pode ou controlar ou vai mostrar uma cutscene e ela vai andando e ela pode ver assim: "Nossa que montanha linda!" e ela vai falar: "Com licença! Bom dia/boa tarde! Você sabe que montanha é aquela?" Aí a pessoa pode falar: "Ah essa montanha é tal, tal, tal. Essa montanha é isso, isso. Se você está atrás de uma aventura vá para aquela montanha. Aquela montanha é muito legal" Talvez aquela pessoa que está falando daquela montanha pode ter tido uma experiência, pode ter uma experiência boa, pode ter uma experiência ruim, a gente pode trabalhar nisso né, quando a pessoa for passar a informação para ela e é isso, aí começa... Aí ela vai começar indo para a montanha. Aí nesse processo vamos supor que ela tá feliz: "Nossa vou ter minha própria aventura" Aí vamos supor que ela tá feliz e ela começa a ter os stims, por que quando eu tô muito feliz eu também uso o flapping para controlar minha felicidade, porque se eu não uso stims eu começo a gritar, eu começo a correr de felicidade e aí acabo fazendo muito barulho, as vezes eu posso estar atrapalhando a minha mãe, meu pai,

então eu faço isso aqui para evitar que eu cause esse problema, então do nada ela pode fazer isso daqui (balançando as mãos), aí às vezes pode ter algumas pessoas passando também querendo ir para a montanha e fazer assim (eu hein? o que ela está fazendo?) os outros não ligar que ela está fazendo e está indo subindo a montanha. E depois ela pode fazer assim: "Ah! Eu não estou conseguindo parar! Socorro! Eu não estou conseguindo parar!" Tipo, ela não para! Aí do nada pode aparecer o Kuruk, aí aparecer em versão pavão. Talvez ele possa fazer assim: "Psiu, ei, aqui" "Onde? onde?" Aqui menina!" Aí ele vai aparecer, vai aparecer só a cabecinha. Ela vai em direção a ele e fala assim: "O que é você?" e depois ela pode falar assim: "Acho que eu lembro, você tem a voz do que me falou que eu sou autista" Quem é você?" ele vai aparecer como um animal, como um pavão e vai se apresentar: "Prazer, meu nome é Kuruk e simplesmente você aceitou ter uma independência de você descobrir quem você é, e pelo visto como eu te disse você é autista" Aí ela vai falar: "Nossa! Então foi você mesmo que falou que eu poderia ser autista." e ele: "Sim. Sou eu, fui eu quem disse. Naquele momento eu decidi não me revelar, não falar meu nome porque se não você já ia ficar desesperada, querendo me procurar e eu não quis te gerar ansiedade" Isso porque quando a gente fala o nosso nome e a nossa aparência e a gente está a distância a pessoa fica ansiosa querendo conhecer, então ele vai falar isso: "Não revelei meu nome nem a minha forma para não te gerar ansiedade". Aí ela pode até falar assim: "Nossa você agiu certo, porque eu sou muito ansiosa" Aí ele: "Aí que bom, a sorte é que eu te conheço mesmo, de verdade."

[00:42:45.06] Entrevistador: É ele que diz para ela entrar na floresta ou fazer a travessia?

[00:42:51.09] Nanda: É talvez ele pode falar isso também, que para você se descobrir melhor quem você é vai para uma montanha tal. Aí a menina pode falar para os pais, os pais podem falar essa história, ou a gente cria uma outra história e a menina fala: "Eu vou para uma montanha". Aí às vezes os pais, porque quando a pessoa descobre que é autista e a família descobre tem famílias que falam "Não você não vai sair daqui", porque os pais são superprotetores e isso é comum, ou às vezes os pais podem falar você quer ter uma vida independente? Então vai! Mas qualquer dúvida entra em contato com a gente, porque por exemplo, eu desenvolvi autonomia com 13 anos de idade, eu aprendi a ir para escola sozinha com 13 anos de idade e é como também a gente falou no nosso encontro anterior que quando eu conseguia ir para tal lugar eu avisava "Mãe cheguei, mãe eu já tô no local, já fiz isso isso é assado." Pelo menos ela vai ter alguma coisa para entrar em contato com os pais só para esclarecer algumas dúvidas e não pedir ajuda para a mãe para o pai e pedir, mãe vem comigo, não, porque isso é dependência. A gente quer trabalhar a autonomia para não ficar tão dependente da mãe e do pai, entendeu? Podemos fazer isso também, porque como ela vai para uma montanha ela vai sozinha, ela não vai com os pais, então já é uma coisa certa de trabalhar o autismo e também a pessoa entender o que autismo e se alguma pessoa tiver algum familiar que é autista ela pode falar: "Nossa! Eu preciso desenvolver autonomia no meu filho em vez de ficar super protegendo.". Mas às vezes a mãe pode superproteger porque é instinto dos pais, mas só que procurar observar.

[00:44:46.07] Entrevistador: E aí nesse caminho para a montanha ela conhece esse amigo que vai acompanhar ela? Esse amigo vai ser um humano? Pode ser um ser que não é humano a gente pode variar...

[00:45:04.15] Nanda: É a gente também pode variar essa pessoa no autista, ele não necessariamente precisa ser um humano né, às vezes seria legal a menina conhecer uma criatura e ele não é autista, mas ele não entende de autismo, a gente pode tentar pensar, é que no momento eu ainda não to com ideia se pode ser assim, mas seria legal.

[00:45:25.02] Entrevistador: Vamos imaginar que é um menino então. Um garoto da idade dela, aí digamos que ela chega na entrada da montanha e ele também quer subir a montanha e eles decidem subir juntos.

[00:45:48.03] Nanda: Ah, você me deu uma ideia agora. Pode fazer assim, a menina entrou, ela já conversou com o Kuruk, porque ela não estava conseguindo parar os stims, ela não estava sabendo o que fazer, aí aparece o Kuruk explicando o que ela tem que é os stims, aí sim pode aparecer assim, depois que o Kuruk fala: "Para você parar de fazer os stims tenta fazer um stim mais sutil" aí ela fala: "Mas como? Eu não estou conseguindo parar!!" Aí ele vai falar: "Mas o que você está sentindo para você estar

fazendo este stim?" "Ahh! felicidade!" "Ah! Você está feliz? É por isso que você está usando stim?" "Sim" Aí ele fala: "Então, Respira fundo! Foca no agora!" Aí ela vai falar: "Nossa! Eu parei! Eu parei de fazer o stim." aí ele vai falar assim: "Sim! você parou de fazer seu stim porque você se acalmou, porque você estava muito feliz, você estava muito eufórica, e às vezes para você parar o stim, não reprimir, mas parar você tem que se acalmar, você tem que focar no hoje, porque eu acho que essas sua felicidade também, você está gerando ansiedade". É por isso que eu acho que para a gente desenvolver o Kuruk a gente vai ter que ter pelo menos um profissional.

[00:47:08.13] Entrevistador: Claro, claro.

[00:47:09.17] Nanda: Um psicólogo, um psiquiatra, que entende de autismo, mas claro, a gente tem que procurar um mesmo, porque claro, como você disse, você trabalhou só com profissionais e esses profissionais falaram mitos do autismo, eles não falaram como o autista funciona de verdade. Se a gente pegar um profissional que entende de autismo, mas esteja disposto a falar como funciona a gente, seria bom, porque em vez de ficar falando que autista não tem empatia, que autista não tem isso, autista não tem aquilo. A gente pode procurar, aí assim a gente ajuda a desenvolver o Kuruk, porque eu não sou psicóloga .

[00:48:08.27] Nanda: Olha, na minha opinião a gente pode tentar procurar um psicólogo comportamental, a gente pode procurar, porque o stim, como a gente falou é um um comportamento repetitivo que serve para nos auto regular mentalmente e emocionalmente. Então, como o sim é um comportamento, é uma postura comportamental, a gente pode usar um profissional que entende de comportamentos, esse tipo de coisa.

[00:48:38.00] Entrevistador: E nesse momento em que ela apresentar o stim, ela vai estar junto com o amigo, vai aparecer algumas escolhas para ela? Ela ainda não sabe o que é o stim direito, vai aparecer coisas tipo 'Ah eu devo fingir que eu não tenho' e aí a escolha certa... como você imaginaria que seria?

[00:48:58.24] Nanda: Pode ser... Eu imaginaria assim. A menina está na montanha, terminou de conversar com o Kuruk e o garoto vai fazer assim: "Oi! Hey, você aí" aí a menina vai ficar meio assim né... Porque o autista não responde quando é chamado de primeira pelo nome, às vezes por exemplo eu na minha infância, se a pessoa me chamava assim: "Fernanda, ô Fernanda!" eu não respondia. Isso é normal do autismo porque a gente é distraído. Então o garoto vai fazer assim: "O Menina! O menina, estou falando com você!" Ela vai ficar assim, será que é comigo? Ela vai ficar com dúvida. Às vezes ela vai ficar pensando que não é com ela. O garoto vai vir e tocar nela, aí ela vai levar um susto, ele vai dizer: "Opa, desculpa, eu não queria te assustar. Vocês está indo para a montanha?" Ela responde: "Sim! Estou" "Ah! legal, posso ir com você?". Nesse momento podem aparecer opções para ela: 'Você aceita ou não aceita esse garoto ir com você?' Aí se ela aceitar ela fala: "Sim! Aceito! VAI ser legal, pelo menos eu tenho uma companhia, talvez a gente pode ser amigos." Ele diz: "É verdade, a gente pode pelo menos ser amigos". Aí começa a caminhada dos dois juntos. Ou se a menina negar ela vai falar assim "Ah, não tô afim de uma companhia" aí ele diz "Tudo bem! Respeito, eu respeito!", mas aí eu imagino assim, se a menina negou e ela falou isso vai ter alguma parte do primeiro episódio que ela vai precisar dele, ou ele vai precisar dela ou ela vai precisar dele, entende? Quando ela negar. Mas se aceitar vai começar o jogo junto, ou se ela não aceitar em algum momento do episódio ou ele precisando dela, ou ela precisando dele, aí a gente vai desenvolvendo.

[00:50:58.29] Entrevistador: Mas quanto aos stims especificamente, vai aparecer uma escolha para ela? Porque ela ainda não sabe direito o que são os stims, vai aparecer o que você faria? Então como você acha que seria essa escolha?

[00:51:13.28] Nanda: Sim, vai ser legal, por exemplo, também o Kuruk ele pode explicar que esse stim que ela está tendo se chama flapping. Aí vai aparecer assim: 'A autista adquiriu um stim, o nome do stim é flapping' aí dependendo da situação, se você for a personagem autista e ela está jogando, ela vai estar num ambiente barulhento, ela está se sentindo desconfortável, aí às vezes você pode falar assim, ela tem

esses stims, ela tem o flapping, ela tem o estalar de dedos, ela tem o mexer as pernas, aí às vezes você pode escolher quais stims ela usar para ela não ter uma crise. Tipo, a personagem está nervosa, qual stim você colocaria para ela usar? O flapping? O estalar de dedos? Porque tem gente que estala os dedos também como stim. Você estalaria os dedos? Ficaria mexendo as pernas, ou ficaria se mexendo para frente e para trás, ou para um lado e para o outro? Poderia escolher, para reduzir a medida de ela ter uma crise, com a escolha do não autista de respeitar ela usar os stims dela. Ou às vezes, nas nossas últimas conversas, cada escolha certa o menino autista pode ganhar alguma coisa para ela, ou alguma coisa para ele. Então às vezes, com a escolha dela de ele respeitar o stim, em vez de ela usar um stim específico, ela vai usar um stim toy, que é um presente, que seria um brinquedo, tem vários stim toys, por exemplo os slimes que as pessoas gostam de apertar, porque as vezes apertando alguma coisa, pegando alguma coisa e você apertando pode ser um stim sutil que as pessoas não estão vendo, às vezes a sensação de apertar faz bem, tem um outro stim toy, que se não me engano a Poly ou a Alice tem, que é um cubinho e esse cubinho tem várias coisas, sabe o negócio de acender a luz? Você fica apertando, em vez de apertar a luz da casa, fica apertando no cubinho, tem um analógico para ficar mexendo o dedo, tem umas coisinhas para rodar. Se pesquisar por stim toys vai aparecer vários.

[00:54:47.17] Entrevistador: E aí então ela pode ganhar como bônus por ter feito uma escolha correta um kit de stim toys para ela escolher.

[00:54:55.06] Nanda: Sim, ou às vezes talvez a gente pode ir para algum lugar na montanha, pode ter uma loja, e talvez nessa loja pode ter isso aqui. E não necessariamente aquela loja é para autistas, mas pelo menos a menina viu, ela se interessou e começou a gostar, pode acontecer isso também.

[00:55:20.21] Entrevistador: Aí nesse episódio, até essa parte que a gente está ela aprendeu o que são stims, ela aprendeu que ela não deve reprimir os stims. O garoto aprendeu que ele deve respeitar quando ela estiver assim. Ela também aprendeu que quando ela estiver começando a ficar muito agitada, sobrecarregada o stim alivia ela e aí ela ganha como bônus um stim toy para ela usar na mochila ao longo da aventura dela na montanha.

[00:55:55.20] Nanda: Exato, porque assim, às vezes o stim toy pode não estar perto dela, então ela vai fazer isso aqui (balançando as mãos), ou às vezes ela pode fazer assim: "Ah! Já sei o que eu posso fazer para não ficar fazendo flapping!". Aí ela fica assim (mostrando outro stim).

[00:56:10.26] Entrevistador: Ou isso também pode ser uma escolha do menino, né? Eles estão juntos, aí ela começa a fazer e abre uma caixa de escolhas para ele: 'O que você faz? Pede para ela parar - Deixa ela do jeito que ela está! - Dá um stim toy para ela!' Aí ele...

[00:56:25.20] Nanda: Boa! Ele pode pensar, "Olha eu tenho uma coisa aqui! Talvez te ajude!" e ela "Ah! Que legal!"

[00:56:29.28] Entrevistador: Aí ela pode experimentar. Por exemplo, tem três stim toys, aí por exemplo, ele dá um e não funciona, não é o que ela gosta. Se ele acertar de primeira digamos ele ganha 10 pontos, se ele acertar de segunda ele ganha 5 pontos, se ele acertar só de terceira aí ele ganha 1 ponto. Alguma coisa assim.

[00:56:49.13] Nanda: Seria bom.

[00:56:53.27] Entrevistador: Então tá. Essa seria nossa primeira lição, digamos assim. Agora, qual que você imagina que seria uma aventura legal para eles terem no meio dessa floresta que eles estão? Aí assim, pensando, porque a gente precisa ter umas aventuras para as pessoas continuarem jogando, ficarem com adrenalina.

[00:57:16.22] Nanda: Seria legal, eu imagino uma montanha bem verde, porque montanha de pedra eu acho muito monótona.

[00:57:34.12] Entrevistador: Como é uma história fictícia, eles podem chegar em um lugar onde a montanha é de gelo, aí depois eles passam e na outra fase a montanha é verde, na outra fase a montanha é um deserto, isso é uma montanha mágica, a gente pode ir mudando. Como você pensa nessa primeira?

[00:57:53.01] Nanda: Nessa primeira eu acho, essa primeira parte do episódio poderia ser a entrada da montanha, uma subida pra que comece definitivamente a montanha, é uma subida, nessa subida você pode comprar roupa, comprar alimento, porque quando você está em uma montanha, antes de você entrar em uma montanha você pelo menos tem que ter suprimentos, você tem que ter alimentos, e que no processo da montanha vai estar acabando e além de desenvolver autonomia ela vai começar a desenvolver sobrevivência que ela vai precisar fazer lenha para fazer fogo e às vezes ela vai precisar acumular lenha para ir para outros lugares. Por exemplo, uma parte da montanha pode ser gelo, está frio, tem que fazer uma fogueira, ela precisa ter uma blusa, ela precisa ter comprado uma blusa lá no primeiro episódio, ou também assim, na primeira parte do episódio ela vai descobrir algumas partes que ela é autista e ela vai comprar coisas que são úteis para a montanha, tipo roupa comida, acessórios.

[00:59:16.23] Entrevistador: Coisa para fazer fogo.

[00:59:20.15] Nanda: Coisa para fazer fogo, essas coisas... E também, assim, depois dessa primeira fase ela vai começar, simplesmente ela vai estar na montanha e ela vai ter os itens e aí no processo do primeiro episódio pode começar a acabar e ela vai ter que começar a cortar para conseguir fazer lenha, ou por exemplo, no meio desse processo ela vai começar a ganhar presentes do Kuruk, tipo se quiser me chamar usa a Ocarina, toma a Ocarina, aí ela vai falar: "Ah, mas eu não sei tocar uma Ocarina!" "Não se preocupe! Quando você tocar o seu sentimento vai expressar uma música para mim e eu irei entender e eu vou aparecer e vou conversar contigo. Combinado?" "Combinado!" Às vezes no processo ela pode ganhar outras coisas do Kuruk, por exemplo, ela pode ganhar um diário, tipo, escreva no diário o que você sentiu nesse dia, seria legal, não sei se vai ser em console, ous e vai ser jogo de computador, escreva você, o jogador, como se fosse a personagem autista, o que você achou desse primeiro episódio, tipo o que você viu na personagem, seria tipo uma terapia mesmo. Ela vai escrever no diário e a pessoa vai escrever: "Ah nesse jogo a personagem sentiu tal coisa, tal coisa, tal coisa. Eu não sabia que stim é uma coisa natural do autismo" Ou a pessoa pode interagir no jogo com a personagem autista. "Ah eu estive em um lugar, eu tive meus stims, eu fiquei um pouco nervosa" Seria legal. Aí o Kuruk pode presentear um diário, porque por exemplo eu, eu escrevo um diário e às vezes eu tenho mania de ler meu diário, e quando você está lendo o diário parece que está lendo um livro, entende? E as vezes quando você está lendo um livro parece que às vezes a eu de agora eu analiso a eu do passado, desses dias atrás e eu posso falar assim: "Nossa eu não deveria ter agido dessa forma. Não deveria ter agido desse jeito! E eu agi daquele jeito. Olha como eu errei."

[01:01:51.09] Entrevistador: Isso poderia ser uma coisa que ela tivesse como se fosse um poder, ela pode ver um pouco do passado e pensar "Ah porque eu fiz isso, porque eu fiz aquilo", ela pode ter isso como se fosse um poder, assim digamos, que o Kuruk deixa ela e deixar ganhar.

[01:02:08.07] Nanda: Ah sim, como você falou que é fictício, e ela vai ter super poderes ela pode ter o poder da visão do passado, né, e eu acho que é melhor evitar ela tem o poder do Futuro, porque seu ela olhar o futuro vai gerar ansiedade nela. Então é só visão do passado, ela vai ter só o poder de olhar o passado, que ela vai analisar "Nossa eu não deveria ter feito isso!" ou por exemplo, o amigo dela fala assim: "Você lembra que aconteceu tal coisa?" ela pode voltar no tempo, ela pode voltar e olhar o passado e olhar os detalhes, tipo os detalhes que às vezes a pessoa não observou no jogo, tipo por exemplo, vamos supor que ela foi numa floresta e apareceu um lagarto e às vezes precisava olhar esse lagarto, então então ela pode olhar o passado, aí no passado você pode observar e às vezes falar: "Nossa um lagarto!" tipo, um detalhe que eu não prestei atenção antes, e ela vai voltar no tempo e ela vai falar: "Nossa! Eu não pensei nisso!". Ou ela pode também olhar a reação dela, que ela teve, e falar: "Nossa! Eu não deveria ter agido assim".

[01:03:15.11] Entrevistador: E por que esse lagarto seria importante?

[01:03:18.10] Nanda: Não, eu só pensei como poderia né, tipo essas questões...

[01:03:23.12] Entrevistador: Sim, eu sei, mas você tem uma ideia de porque ele poderia ser uma coisa importante, ou tanto faz.

[01:03:28.14] Nanda: Ah! Talvez é porque o lagarto pode dar um aviso em um futuro episódio, ou o lagarto poderia estar lá por causa que ele pode ser um amigo do Kuruk, porque assim, me lembrou de uma coisa, o autista, dependendo do autista, ele tem que ter um tratamento multidisciplinar, como por exemplo, eu vou falar por enquanto um pouco do autismo na infância, tem que ter um tratamento multidisciplinar porque, dependendo do autista, ele pode ter atraso na fala, então precisa de fonoaudiólogo, precisa de um terapeuta ocupacional, pode ter um terapeuta comportamental, pode ter um psicopedagogo, porque talvez ele pode ter problemas de aprendizagem, então talvez esse lagarto, um outro animal pode ser amigo do Kuruk e pode ser um outro tipo de terapeuta, como por exemplo, o Kuruki pode ser um terapeuta geral, mas ele não sabe resolver comportamental, mas ele entende de autismo, mas ele pode ajudar alguma parte do autismo da menina, enquanto outro animal pode ser outro terapeuta na questão de outra parte do autismo, a gente pode trabalhar nisso.

[01:04:52.18] Entrevistador: Você acha que essa menina tem momentos em que ela não consegue falar, por exemplo, ou ela sempre consegue se expressar falando?

[01:05:02.14] Nanda: Boa! Você me lembrou de outra coisa que a gente até falou na Live. Sobre a comunicação alternativa, porque não necessariamente, por exemplo, eu falo, eu não tive a praxia, eu não tenho dificuldades ao falar né, mas só que tem momentos que a gente pode estar em alguns momentos da vida, independente se está bem ou mal, a gente não quer falar, então a gente tem que achar, como posso dizer? Alternativas de comunicação, por exemplo, a Alice apresentou um aplicativo que se chama 'let me talk' que é tipo um aplicativo que você aperta e o aplicativo fala para você. Quando eu não quero falar nada, não quero soltar nada, mas eu preciso falar para minha mãe alguma coisa, vamos supor que eu falo "Mãe eu estou com fome!" Aí eu vou falar: "Mãe eu estou com fome", sabe a gente pode procurar alguma comunicação alternativa também durante o processo, às vezes a menina pode não querer falar com o menino, às vezes ele pode falar "Oooi! Você não quer falar nada?" As vezes ela está péssima, ela não está conseguindo desabafar, porque ela não quer falar. Aí ele pode falar assim: "Eu quero te ajudar, mas se você não falar, eu não sei como posso te ajudar" aí ela pode usar algum item de comunicação alternativa, tipo, o Kuruk pode dar um bloco de notas e ela escreve o que ela está querendo dizer em vez de ela falar. O Kuruk pode dar presente para ela.

[01:06:50.06] Entrevistador: E ela pode voltar a falar depois.

[01:06:53.05] Nanda: Sim, porque dependendo da situação, quando a gente não quer falar, quando a gente vê, quando a gente está com alguma pessoa e a gente consegue ver confiança a gente relaxa e consegue voltar a falar. Ou às vezes a gente solta e começa a falar por vontade própria também.

[01:07:14.28] Entrevistador: E como você imagina o final desse episódio? Tem que ter um final legal para a pessoa ter vontade de voltar para o episódio seguinte.

[01:07:24.18] Nanda: O final do episódio seria assim... Com certeza tem que dar certo nesse episódio o que aconteceu, e ela simplesmente pode ter acontecido um trabalho em equipe e deu certo... "Nossa fulano, gostei de você. Gostei! Nossa jornada aqui foi maravilhosa. Pelo visto a gente vai ter mais desafios hein! E aí você topa mais um desafio?" E ele responde: "Eu topo!" "Então vamos lá" Fim do primeiro episódio.

[00:10:33.07] Entrevistador: Me explica assim, por exemplo, a gente tinha pensado em como se fossem fases Poly. Então na primeira fase a gente ia abordar a questão dos stims, então ia acontecer uma situação, a personagem ia apresentar as stims, o outro personagem ia ter escolhas, ou fazer, enfim, mas no final dessa fase ela ganha um prêmio, um poder, e o poder que ela ganha é o entendimento de que

aqueles stims são bons para ela, que ela não precisa esconder de ninguém e que as pessoas, que ela precisa talvez explicar para as pessoas que acharem estranho e que ela vai conviver com aquilo tranquilamente, é uma coisa que faz parte dela, que não faz mal para ninguém. Partindo do princípio que não faz mal para ela. Aí ela ganharia um prêmio, o que seria o prêmio? Um kit de stim toys, que ela vai levar na mochila e de repente em uma outra parte da aventura ela vai ficar mais alegre ou nervosa, não sei o que vai acontecer...

[00:11:51.28] Poly: Ela pode usar o stim toy como ferramenta.

[00:11:54.15] Entrevistador: Pode usar o stim toy como ferramenta para não precisar parar e ficar stimmando e continuar fazendo a aventura dela.

[00:12:00.12] Nanda: É, tipo uma estereotipia mais sutil.

[00:12:05.10] Entrevistador: Então a gente tinha pensado em ir por como se fossem fases ou episódios, se for o modelo do Life is Strange, mas em que em cada episódios essa personagem fosse ganhando um poder que seria um entendimento do seu jeito de ser autista, então, por exemplo, no próximo episódio aconteceriam várias coisas e aconteceria esse negócio, por exemplo, de entrar em uma taverna, ou ter uma questão auditiva de muita interação social, muito barulho e aquilo fosse deixando a pessoa mal, então teria aquele termômetro que a gente já tinha falado que ele ia ficando verde ou vermelho e o vermelho era o melt down

[00:13:03.27] Poly: Perfeito.

[00:13:03.27] Entrevistador: E eles tinham que fazer coisas para impedir que o termômetro chegasse no meltdown, então uma das coisas é usar um stim toy que já está na mochila, mas aí também vai ter que ter um entendimento de porque essa pessoa está tão sensível ao som.

[00:13:24.28] Poly: Não ia simplesmente jogar a situação ali e deixar por isso mesmo. Acho que seria interessante talvez ao final de cada fase, não sei se vocês acham interessante, a gente colocar uma espécie de card explicando aquilo que aconteceu. Por exemplo, na primeira fase que a Nanda tinha dado a sugestão de falar sobre os stims, então a gente vai lá tem o aprendizado de que os stims são uma coisa positiva e no final da fase a tela fica preta e a gente coloca uma explicação do que é o stim e porque eles são uma coisa positiva e que eles só devem ser evitados quando estão causando lesão física para a pessoa autista. Eu acho que seria legal ao final de cada fase ter essas explicações até para não ficar algo ao léu.

[00:14:12.07] Nanda: Eu concordo, concordo plenamente. É bom porque assim, esse card fica guardado, porque caso a pessoa não lembrar o que é ela pode consultar, deveria fazer isso também.

[00:14:25.24] Poly: Eu tive uma ideia aqui, se fosse uma espécie de um diário, a cada fase você vai completando uma página do teu diário. Então na primeira fase você completa a página falando sobre stims e aí se você tiver alguma dúvida depois vai ter um íconezinho no canto superior que é o diário que você pode ir lá e consultar. Então vai ter a explicação da pessoa autista dizendo o que é o stim, porque é positivo e aí você pode ir consultando conforme as fases forem passando.

[00:14:55.14] Nanda: Em vez de ser um diário, poderia ser um manual, tipo manual do autismo. Aí quem tem o manual do autismo é o jogador, mas também a pessoa não autista para ele não se perder e sempre tomar cuidado de fazer escolhas erradas nas outras fases futuras.

[00:15:15.15] Entrevistador: Como é um jogo lúdico e a gente ainda não sabe aonde ele vai se situar, em que universo lúdico, pode ser coisas do tipo assim, um pergaminho, ou uma coisa mais fora da

nossa realidade, mas que funcione da mesma forma como um diário/manual, mas ele pode ter uma forma mais lúdica se a gente quiser.

[00:15:44.10] Poly: Seria muito interessante.

[00:15:47.26] Entrevistador: Nanda, você não quer explicar para a Poly, que acho que ela não chegou a ver, a história do Kuruk, do pavão?

[00:15:59.12] Nanda: Ah! Sim, seria uma boa! Então Polyana, a ideia do Kuruk, que seria o pássaro terapêutico da personagem, primeiro ele vai se revelar como uma luz azul. Não é por causa do autismo azul, é porque eu imaginei que o pássaro terapêutico da menina fosse um pavão, e o pavão a cor dele naturalmente é meio que azul esverdeado, o nome dele seria Kuruk, eu que dediquei esse nome, se você quiser mudar a gente planeja fazer uma votaçãozinha, sei lá, ou a gente muda e concorda. Bom, ele primeiro se revela como uma luz azul falando que possivelmente ela pode ser autista, é ele que fala mas só que ele não revela o seu nome e a sua verdadeira aparência. Ele só revela a aparência dele quando ela já tá na montanha, quando ela tá começando o processo de ir para a montanha, mas cada coisa certa que a autista vai fazer e o típico vai fazer o Kuruk dá presente para os dois e também, inspirado no The Legend of Zelda, acho que ela podia ganhar uma Ocarina, se dependendo da situação, ela puder chamar o Kuruk, mas quando ela tiver tocando o típico não vai pensar que ela tá chamando o Kuruk, por que o Kuruk, o pavão, só aparece para ela, não aparece para o típico, e assim, tem momentos que ele vai ficar na sua versão original, do seu tamanho de pavão normal, mas tem momentos que ele vai ter a versão miniatura e também ele vai ter sua versão humana. A versão humana é para observar, para ajudar naqueles momentos de fazer escolhas, tá observando como é que ela tá para que no processo, quando chegar o processo da terapia ele vai ficar na sua versão miniatura e ele vai conversando com ela, e o leque, que é o pavão tem, vai mostrar tipo meio que um flashback do que aconteceu, ou às vezes ela tá com dúvida de qual decisão tomar, então ele mostra quais possíveis coisas que podem acontecer e qual decisão ela tomou. Ou talvez mostrar isso previamente para ela tomar cuidado com o erro de alguma escolha. O que mais? O amigo autista ou amigo típico ajudou a autista a sair de um lugar barulhento, aí com isso o Kuruk vai presentear o típico com um cancelador de ruídos para dar para menina, então cada atitude certa a autista e o típico vão ganhar presentes e dependendo, esse presente vai ajudar tanto a autista quanto ele, ou os dois na questão da sobrevivência. Eu achei essa ideia muito interessante

[00:19:10.08] Poly: Eu curti demais, eu achei bem legal também. Eu acho que dá super para a gente colocar isso no jogo e essa é uma estrutura essencial inclusive.

[00:19:16.28] Entrevistador: Poly, sabe o que eu pensei agora? O que você acharia de trocar a Ocarina pelo Ukulele?

[00:19:26.04] Nanda: É talvez, pode ser.

[00:19:27.15] Entrevistador: Porque a Poly toca.

[00:19:27.02] Poly: Nossa! Seria muito legal, seria muito massa!

[00:19:30.07] Nanda: É aí seria legal, seria legal o Ukulele, porque vamos supor que a gente já está fazendo o jogo, já está produzindo, já está desenhando. Vamos supor que a gente precisa produzir um som do Ukulele, a Poly faz.

[00:19:43.20] Poly: Sim eu posso fazer, eu tenho uns arranjos aqui.

[00:19:46.28] Nanda: Aí a Poly pode criar uns arranjos, aí a gente analisa. Então a gente pode trocar a Ocarina pelo Ukulele.

[00:19:24.25] Poly: Coloca o Ukulele como sendo o hiperfoco da personagem, ia ser muito legal. Aí nos momentos que ela quer ter os momentos de introspecção para chamar o Kuruk, aí ela vai lá e se internaliza no hiperfoco dela, canta uma musiquinha e aí aparece. Ia ficar muito legal, eu gostei dessa coisa de Ukulele, eu gosto de Ukulele.

[00:20:23.05] Nanda: É porque assim, a personagem vai estar lá tocando e ela vai estar tocando para chamar o Kuruk, ela vai estar tocando para chamar o Kuruk, às vezes o típico pode pensar, “Aí que música linda, ela está tocando uma música linda”. Mas não, ela está tocando para chamar o Kuruk. Seria da hora.

[00:20:43.10] Poly: Perfeito. Perfeito.

[00:20:44.22] Entrevistador: E as musiquinhas que ela toca podem ser musiquinhas que vão falando do que ela está sentindo daquela jornada que ela está passando.

[00:20:54.09] Nanda: Exato! Exato!

[00:20:57.22] Poly: Inclusive eu tenho uma música sobre isso.

[00:21:00.11] Nanda: Você tem? Ah que ótimo!

[00:21:01.17] Poly: Eu tenho, ia ser bem legal.

[00:21:03.12] Nanda: Então, é verdade, porque assim, autistas podem se expressar falando, escrevendo, cantando, tocando, dançando, então, talvez ela tocando e cantando Ukulele, que pode ser um outro hiperfoco, porque assim, nós autistas não precisamos ter só um, nós podemos ter vários, a gente pode ter vários hiperfocos, então ela pode ter hiperfoco em animais selvagens e ter hiperfoco em música e ela pode ter o domínio do Ukulele. As vezes ela pode tocar por querer, às vezes ela pode tocar para chamar o Kuruk, e por aí vai.

[00:30:21.11] Entrevistador: Como é que vocês acham que isso que a gente acabou de falar poderia entrar em uma cena do jogo?

[00:30:30.09] Nanda: É uma boa pergunta agora né? É bom a gente trabalhar isso né?

[00:30:34.21] Poly: Eu não sei se seria legal a gente colocar o personagem que está junto da autista para ser uma pessoa que está tendo um comportamento abusivo e depois perceber que está sendo abusivo a partir do pássaro que acompanha, ou se a gente poderia colocar uma situação em que eles estão observando uma coisa acontecer e coloca uma cutscene de um casal lá e tem uma pessoa autista e uma pessoa não autista e eles veem isso acontecendo.

[00:31:02.18] Nanda: Tipo um card dizendo: ‘Cuidado! As atitudes da pessoa típica estão parecendo um relacionamento, uma amizade abusiva.’ Porque eles vão estar com uma amizade, eles não vão estar namorando, mas mesmo assim as mulheres autistas têm tendências e são mais propensas a ser vítimas de relacionamentos abusivos. Independente se é namoro, se é amizade, se ela já é casada, a gente pode fazer até um card que diz: ‘Cuidado! As atitudes do personagem típico está virando um relacionamento abusivo’ e também a gente pode colocar um alerta dentro da personagem autista: ‘Alerta! Devido aos comportamentos abusivos a menina pode estar propensa à depressão ou propensa a determinadas coisas!’ e tem que desencadear isso como por exemplo, eu e o Rodrigo a gente conversou essa semana, que se caso várias atitudes do personagem não autista causarem depressão, ansiedade, infelizmente a gente vai fazer o que? O jogo vai ser interrompido, vai aparecer um card dando um alerta dizendo que a personagem acabou tendo algum transtorno, tipo ansiedade, depressão, borderline e o jogo não vai continuar, vai aparecer um Game Over, porque o jogo vai alertar que isso não foi certo, as atitudes não foram certas, as atitudes foram muito preconceituosas e resultou esse tipo de coisa e vai dar um game over.

[00:32:37.24] Poly: Perfeito.

[00:32:37.24] Nanda: Porque se a autista tiver com depressão ela vai ter gatilhos de suicídio, ou infelizmente talvez por ela estar com depressão ela vai querer desistir da montanha e vai voltar tudo atrás e talvez, possivelmente fazer um tratamento, depressão ou borderline, qualquer transtorno que nós autistas mulheres somos propensas também, né, quantos mais aos típicos. Porque as mulheres autistas também são mais propensas a ter depressão, borderline, transtorno da ansiedade generalizada, que é o mais famoso tag, e por aí vai, é bom a gente trabalhar isso também.

[00:33:13.24] Poly: Com certeza. Eu acho super válido Nanda.

[00:33:24.09] Nanda: É isso que a gente pode fazer. Eita, barulho de gato.

[00:33:30.16] Poly: Deixa eu pegar aqui meu gatinho, ele fica aparecendo de vez em quando, ele é engraçado porque ele fica preocupado comigo, quando eu estou stimmando, ele fica preocupado, porque ele pensa que eu estou entrando em crise ou alguma coisa assim. Aí ele vem para cima de mim e ele fica miando, aí ele tenta chamar minha atenção, agora ele veio aqui porque ele viu eu mexendo as mãos aí ele ficou preocupado, pensou que eu estava estressada.

[00:34:37.08] Entrevistador: Voltando então, pensando em mais uma cena, pensando um pouco mais como história assim, onde poderia surgir, que tipo de situação bem concreta a gente poderia colocar para que o personagem típico não entendesse e recriminasse todas as sensibilidades da personagem autista?

[00:35:16.03] Nanda: Uma ideia minha que eu posso dar, é que cada episódio vai ter um lugar de descanso, então talvez nessa primeira fase vai ter um lugar de descanso e ela vai ter a hipersensibilidade auditiva e infelizmente o amigo típico, ou a pessoa típica do jogo, o personagem típico, não vai saber na hora que ela é autista, ela vai saber só um pouquinho por causa da estereotipia, mas não pela hipersensibilidade, então infelizmente, talvez na primeira fase a gente nem coloque escolhas, eles simplesmente entram nesse lugar de descanso, porém vai estar muito barulhento e infelizmente ele vai acabar tendo um comportamento desrespeitoso, vai falar: "Tira essas mãos do ouvido" e ela vai começar a ter uma crise, aí gente pode colocar um card explicando o que é meltdown porque que autista vai gostar de tirar as mãos dos ouvidos quando está com uma hipersensibilidade auditiva? Vai dar um meltdown muito rápido, na hora. Poderia ter um processo, ela já vai estar assim, "Que barulho! Que barulho!" ela vai lembrar da cena antes dela ir para montanha que também teve muito barulho, aí ela vai começar a fazer assim (mãos nos ouvidos) aí o menino vai começar a dizer pra ela "Tira isso! Tira as mãos do ouvido!"

[00:36:34.06] Poly: "Para de agir estranho!"

[00:36:35.11] Nanda: Aí quando ela começar a ter o melt down, antes dessa cena começar aparece um card um card ou um vídeo falando: 'Alerta! Ela está em crise! Ela está em meltdown!' Aí já aparece um card ou um vídeo do que é meltdown aí vai estar explicando, aí depois disso vai acontecer a cena dela tendo um meltdown. Uma coisa legal sobre o Kuruk aparecer no meio, aí o personagem típico vai conhecer o Kuruk só naquele momento, o tempo vai parar, mas só vai estar a menina, ela tendo as crises dela, mas as pessoas externamente vão estar parados, porque o tempo parou, ela vai estar em meltdown, e vai aparecer o Kuruk para o menino típico falando: "Isso que ela está passando é meltdown, e o que você fez é uma atitude errada, então o que eu peço para você fazer?"

[00:00:35.14] Poly: Jornada do herói?

[00:00:18.03] Entrevistador: É mais ou menos a estrutura de todas as histórias que a gente vê de aventura e tal.

[00:00:42.06] Poly: Que é tipo um caminho que a pessoa tem que percorrer para ganhar as virtudes para no final ter um prêmio, tipo isso?

[00:00:47.29] Entrevistador: Exato. E aí eu estava pensando em a gente pensar um pouco nessa estrutura quando a gente fosse fazer porque a jornada dessa menina começa na vida cotidiana, e ela está cheia de problemas.

[00:01:05.22] Entrevistador: Imagina, eu estou contando para a Polyana aquele início do jogo que a gente tinha pensando. Então pensando um pouco naquela estrutura da jornada do herói, começa na vida cotidiana, então a vida cotidiana dessa menina autista, na escola ou na faculdade é mais sozinha, as pessoas não entendem quem ela é e tal. Aí ela tem um desafio que é o desafio de atravessar aquele obstáculo que vai ser a montanha, depois se a gente quiser mudar para um floresta ou alguma outra coisa.

[00:04:37.08] Entrevistador: Eu estava falando para a Poly daquele início que a gente tinha pensado, da personagem na escola, que seria o início da jornada do herói dela.

[00:04:50.21] Poly: Seria muito legal o ambiente escolar, porque geralmente, o que eu vi dos meus amigos autistas, a grande maioria que foi diagnosticado durante a adolescência foi devido à questões relativas ao colégio. Comigo, por exemplo, foi assim: eu tive uma infância que eu tinha meus comportamentos peculiares, meu jeito de falar peculiar, meus interesses que não eram condizentes com a minha idade, mas todo mundo achava que era o meu jeito, aí começou a ficar uma coisa muito discrepante quando eu entrei na adolescência, no ensino médio, final do ensino fundamental, aí era uma coisa muito discrepante, aí foi a partir disso que eu fui diagnosticada com autismo. Isso porque eu não fui procurar um psiquiatra primeiramente porque eu achava que eu era autista, eu fui procurar pela depressão que eu desenvolvi em decorrência das situações que eu passava por conta do autismo, então foi a partir disso...

[00:05:50.03] Entrevistador: Você me contaria uma situação, não precisa ser a que aconteceu com você, mas que exemplifica isso, uma situação de escola? Para a gente colocar no jogo.

[00:05:59.26] Poly: Sim. Eu estava na sala de aula e a minha sala tinha muitas pessoas, eram uns 80 a 90 alunos e eu sempre sentava nas primeiras carteiras, porque quando eu me sentava no fundo eu não conseguia prestar atenção em nada. Aí eu lembro que tudo me incomodava, o barulho das pessoas virando as folhas do caderno, as pessoas escrevendo, as pessoas apagando as coisas, as pessoas conversando entre si, todos esses barulhos se sobrepunham entre si e aquilo me irritava tremendamente, aí eu lembro que tinha episódios em que eu ficava extremamente triste, tipo extremamente triste, eu não conseguia fazer nada, eu só ficava inerte, era tipo um shutdown, que eu não conseguia ter reação de nada, ou eu ficava extremamente irritada, inclusive foram as únicas vezes que eu tive problema com irritabilidade relacionada ao autismo. Eu ficava brava, eu xingava as pessoas, eu era rude com todo mundo e eu não sabia que isso acontecia porque eu tinha hipersensibilidade auditiva, eu pensava que era só uma característica minha. Tanto é que antes de eu ser diagnosticada com autismo foi levantada a hipótese de que eu talvez fosse bipolar pela mudança abrupta de humor, só que não eram mudanças abruptas, eram mudanças que aconteciam devido aos ambientes que eu frequentava, às situações que me aconteciam, então no meu colégio era muito comum ter isso.

[00:07:33.27] Entrevistador: Como que a gente poderia colocar a nossa personagem em uma situação assim? Esse seria o início do jogo, em que a gente vai conhecer como é a vida cotidiana dela.

[00:07:44.18] Poly: Eu acho que poderia começar o jogo com os dois personagens se conhecendo em uma situação em que a personagem autista está passando por alguma dificuldade dentro de sala de aula, como no meu exemplo, tem várias pessoas conversando e ela começa a se sentir mal, coloca as mãos nos ouvidos para tapar, começa a se balançar e tudo mais, as pessoas começam a zoar ela, começam a falar que ela está exagerando, que ela está querendo chamar atenção e esse outro personagem que não é

autista, via se aproximar dela, vai tirar ela de dentro da sala e vai tentar perguntar o que aconteceu e aí come toda essa jornada de tentar descobrir o que ela tem e ter um objetivo de chegar em algum lugar depois como a jornada do herói que você falou.

[00:08:33.17] Nanda: Boa ideia.

[00:08:33.29] Entrevistador: O objetivo da jornada do herói, seria a compreensão de quem ela é.

[00:08:41.29] Poly: Eu acho que seria legal a gente colocar ela como sendo uma pessoa autista mas que não sabe o que é o autismo e que tem um comportamento muito preconceituoso em relação às características dela, então por exemplo, ela tem essa questão de ter a hipersensibilidade auditiva, só que de tanto as pessoas falarem para ela que isso é drama e que isso é frescura ela internaliza isso, então ela não se aceita. Eu acho que o jogo poderia ser um processo inteiro de aceitação, de ela compreender quem ela é e de ela aceitar.

[00:09:33.07] Entrevistador: E aí, o final da jornada vai ser ela gostando do cérebro que ela tem, porque o cérebro que ela tem, tem várias desvantagens e tem várias vantagens, mas é o cérebro que ela tem, então é ela, se ela gosta dela, tem que gostar do cérebro que ela tem também.

[00:09:52.22] Nanda: Sim, exatamente, então cada episódio, ou seja, cada parte da montanha que ela for subir vai ser um processo de autoconhecimento de ela começar a se conhecer e se aceitar a pessoa que ela é e o cérebro que ela tem. Isso me lembra do processo de quando eu fui no psiquiatra, que foi quando eu consegui o meu laudo, eu falei pro psiquiatra que por tudo que o meu ex fez comigo, eu estava até sentindo vergonha de ser autista e ele simplesmente falou assim: "Fernanda você não deve se envergonhar porque autista, o autismo é uma identidade sua e você deveria se orgulhar porque vocês autistas têm habilidades incríveis que nós típicos não temos, porque tem coisas que vocês conseguem e nós típicos não conseguimos e vice e versa. Mas o que vocês conseguem é o que a gente queria, as capacidade, as habilidades que vocês conseguem que nós típicos não conseguimos é o que a gente queria de vocês, então se orgulhe."

[00:25:00.01] Entrevistador: Então qual o assunto que vocês acham que poderia ser o da próxima fase do jogo? Passamos o hiperfoco, agora a próxima fase do jogo.

[00:25:12.28] Poly: Eu acho que uma coisa interessante que poderia acontecer é aparecer um outro autista no jogo, porque assim, um problema que a gente tem muito grande na comunidade autista, inclusive ontem eu fiz uma postagem sobre isso no meu Instagram, é que as pessoas tendem a comparar um autista com o outro, principalmente pais de autistas, então eu já recebi inúmeras mensagens, não sei se a Nanda já recebeu também, de pais falando "Ah eu adoro o seu conteúdo, você é muito legal, queria tanto que meu filho fosse igual a você, conseguisse falar" e isso é muito horrível, isso é muito capacitista e eu acho que daria para a gente colocar outro autista no jogo que tivesse características diferentes da personagem, mas que fosse autista também e que tivesse lá, enfim, todas as condições dele e que não deixasse de ser autista, justamente para a gente mostrar essa questão das diferenças existentes dentro do espectro.

[00:26:12.10] Nanda: Eu discuti isso numa Live ontem, que é feio mesmo comparar autista com autista, comparar pessoa com pessoa, e também eu falei assim na Live que não faz sentido comparar uma autista criança com um autista adulto e também, sim a gente precisa mostrar a diversidade que nem todo o autista é igual, que é por isso que é por isso que o autismo tem esse termo transtorno do espectro autista, porque é um espectro, também tem um post que a Polly fez que é não é nota 1.000 o post que ela pegou o exemplo do Prisma e a luz reflete no Prisma e o prisma reflete um arco-íris que as cores do arco-íris, algumas cores do arco-íris dentro do autismo representam alguma condição que nós temos muito ou pouco. Tem um teste, eu esqueci o nome, não é Aspie Quiz é um outro teste que quando você responde as determinadas perguntas parece um círculo colorido mostrando quais características você tem, tipo se você tende a ter mais depressão, se você é mais depressiva, se você tiver pouco é porque você não é depressiva, se você tiver muito é porque você é muito depressiva, esse tipo de coisa, só que eu esqueci

o nome do teste. Porque o autismo mais conhecido pelo arco-íris, é mais conhecido pelas cores do que aquele símbolo de quebra-cabeça.

[00:05:59.20] Cristiano: Eu não entendi o que você falou que ela seria a terceira personagem.

[00:06:01.14] Nanda: Não, ela não seria a terceira personagem, a ideia da Poly é ter uma outra personagem autista no jogo, mas acho que vai ser meio que amiga dessa personagem principal que é uma menina autista.

[00:06:15.07] Cristiano: Entendi. Faso falou alguma coisa?

[00:06:21.03] Tio Faso (faso): Qual que é a faixa etária?

[00:06:25.10] Cristiano: 18 anos.

[00:06:25.07] Nanda: A gente pensou em 18 a 20 anos, a idade está perto da faculdade.

[00:06:39.07] Tio Faso (faso): A história que vocês estão contando ela combina com a faixa etária de tipo 9 a 12 anos.

[00:07:09.26] Nanda: Sério?

[00:06:43.14] Tio Faso (faso): Sério. Eu trabalho com isso.

[00:06:43.14] Entrevistador: Você está falando a faixa etária de quem vai jogar o jogo ou a faixa etária dos personagens?

[00:07:20.19] Tio Faso (faso): Não, do jogo. Quem vai jogar o jogo, porque assim, o tipo de história que vocês estão propondo é para a faixa etária de 10 a 12 anos. Porque para um público adulto o tipo de conteúdo é totalmente diferente.

[00:07:36.10] Entrevistador: O que você mudaria se fosse para um público adulto?

[00:07:40.08] Tio Faso (faso): Ter mais adultos.

[00:07:42.02] Entrevistador: Mais adultos na história?

[00:07:44.07] Tio Faso (faso): Exatamente.

[00:07:45.25] Nanda: Tipo, a personagem autista teria então uns 30.

[00:07:49.26] Tio Faso (faso): Não é problema na idade dela. Se você vai lidar... Você tem que entender assim, cada faixa etária vai ter uma cognição para lidar com um tipo de conteúdo, se você trabalha de uma forma tão fofinha como vocês estão fazendo é público Steven Universo, é 10 anos. Se você quer atingir um público adulto, a gente está falando de uma conversa mais séria então é do Sandman para cima, sabe? Então vai ter que abordar coisas da vida adulta. Então vai ter que abordar suicídio, por exemplo, drogas, automutilação.

[00:09:14.01] Cristiano: Se for possível fazer isso, criar diferentes personagens e diferentes cenários em que esses personagens poderiam estar inseridos. Então você poderia ter um personagem mais adulto, outro mais criança e a pessoa escolhe antes de começar o jogo. Aí dependendo de quem ela vai escolher vai seguir um cenário diferente, entende?

[00:09:39.13] Nanda: Seria uma boa. Gostei.

[00:09:48.08] Tio Faso (faso): Jogar o sol na conversa. Pô gente, a gente está fazendo um jogo, a gente tem que ser muito focado, se vocês querem fazer personalização de personagem, essa historinha fofinha fecha no público 10 que isso também vai ajudar a definir a história e o visual do jogo. Agora se você quer misturar esses diversos tipos de personagens, mesmo assim vai ter que pensar em uma faixa etária, porque eu não vou poder apresentar uma história mais adulta no mesmo ambiente que eu vou lidar com uma criança de 10 anos. Então, tipo assim, se vocês querem ir pro lado ok, vamos falar sobre autismo, público alvo que é criança, que vai estar às vezes acompanhada dos pais, ou você quer fazer uma coisa mais adulta? Para alguém como a gente? Por aí tipo assim, as tomadas de decisão mudam, até a forma do roteiro muda, porque para um adulto pode ser uma coisa muito mais densa e completa em conteúdo, já para uma criança, por mais que seja completo há um limite que a gente vai poder abordar algumas coisas.

[00:14:26.20] Tio Faso (faso): Primeira coisa que tem que pensar é que jogo o importante é a diversão né gente, não a história em si. Plataforma, como vocês estão falando, fica bem legal para realizar algumas coisas que a gente usa do mundo do autismo é isso que vocês falaram de ter esse alerta de crise que atrapalharia de alguma forma o personagem de avançar, então não sei se vocês vão se lembrar, vocês não vão se lembrar que vocês são muito novos, mas antigamente no Sonic, quando ele ia para baixo d'água ele tinha um limite de respiração se não ele morria.

[00:17:25.14] Tio Faso (faso): O hiperfoco, que vocês falaram, esses hiper focos podem dar poderes. Então por exemplo a Poly tem hiperfoco em música...

[00:17:35.12] Nanda: A Poly até falou que o hiperfoco pode ser um superpoder mesmo, porque pra nós o hiperfoco faz tão bem para a gente que até nos ajuda em alguma coisa.

[00:17:44.13] Tio Faso (faso): Exatamente, então você tem uma fase que o personagem precisa aprender a hiper focar em algo para avançar. Então ele precisa hiper focar em música, porque tem uma fase musical. Ah, ele tem o hiperfoco que eu tenho de fazer coisas manuais, então ele vai ter que aprender de alguma forma aprender a construir coisas para poder avançar naquela fase, porque você faz de uma forma que nem o Celeste, que eu estava olhando por aqui, com os conceitos do mundo do autismo, e transpondo para esse. Porque ajuda muito a ser algo que qualquer um jogue, que nem o Celeste, ter um visual que você não tenha dificuldade de produção e que dê para ter uma história um pouquinho melhor mas sem ser causadora de traumas que nem a Poly falou, sabe? Então por exemplo, você tem uma fase que é toda Dark e representa nossos pensamentos negativos que envolvem o suicídio, então não precisa trabalhar isso diretamente e falar que olha essa é a fase do suicídio, e sim é um lugar que vai ter a música mais triste, porque é como a gente se sente, então o personagem passa por isso. Se eu fosse fazer um jogo, eu ia tentar combinar a mecânica do jogo que seria de plataforma, usar as coisas que a gente faz no dia a dia do autismo que são boas, como arma, recursos e as coisas negativas como coisinhas que tiram poder, como o Sonic sem respirar embaixo d'água, como o Mário esbarrar em um monstinho ele perde uma vida, sabe? E assim, o passar entre as fases pode ser uma coisa que a gente faz muito, que é dormir, que dormir é a recarga do cérebro do autista. Então, ele tem que passar essa missão e ele vai ter um limite de tempo, porque se não além dos estímulos que tem no mundo, o cérebro dele vai ter um limite, e se ele demorar demais isso também vai afetar, e quando afeta a gente fica letárgico, então esse personagem reage de forma devagar às coisas, se ele vai tentar a música com o Ukulele ele não consegue tocar direito porque começa a perder habilidade, se ele precisa manipular o spinner ele não consegue porque a coordenação fina começa a ser prejudicada. E isso são coisas que acontecem com nós autistas, e esse tipo de coisa podem ser explicadas com as instruções, ou o pássaro pode falar alguma coisa, se ele tem algum conhecimento maior, que nem fosse um narrador onipresente, ele pode explicar isso para essa menina, o que está acontecendo com ela, por que ela não está entendendo. "Porque eu fiquei letárgica?" Aí ele vai explicar: "Olha só, o seu cérebro tem um limite e blábláblá" e explicar como funciona a mecânica. Esse seria o joguinho feito por mim.

[00:29:04.19] Tio Faso (faso): Pegando o gancho disso que ele falou, eu tô pensando de forma bem anos 90 gente, então a maioria dos diálogos é feita via texto. Então, se a personagem começa a sobrecarregar o texto que ela fala começa a perder o sentido, as palavras começam a não fazer sentido, então ela está falando com o cara da vendinha e ela está sobrecarregada ficam aparecendo palavras e coisas não inteligíveis e aí ela pega o aparelhinho de comunicação alternativa e o usuário vai ter que digitar o que ele quer no aparelho para ele conseguir se comunicar com o vendedor da lojinha de poções, por exemplo. Porque aí mostra bem como funciona nossa cabeça, porque eu quando estou com muita sobrecarga a ponto de eu não conseguir falar eu começo a ficar com voz de bêbado, depois fico mudo, eu ainda consigo escrever, depois que eu paro de escrever é porque eu estou, tipo assim, manda reiniciar o sistema. Eu começo a ter dificuldade de escrever e as palavras não saem, você tenta falar alguma coisa e as palavras não saem, às vezes funciona o gesto, para apontar alguma coisa. Então pegar isso que o Cristiano falou e realmente fica uma característica, um componente muito legal para demonstrar como a gente funciona.

[00:30:54.28] Nanda: Então primeiramente a gente só está resolvendo o enredo, o roteiro do jogo. Mas assim, eu já fiquei pensando como vai ser o jogo? Eu já fico imaginando mais pra frente. Se fosse do estilo como o Tio Faso falou, estilo anos 90, acho uma ideia incrível, quando ela não conseguir se comunicar aparecer uma confusão na leitura do texto que até o jogador vai falar "O que ela está falando? Não estou entendendo nada!" Aí depois ele vai ver que a sobrecarga está dificultando a fala dela. Agora eu fico imaginando se não fosse um jogo dos anos 90 que não tem texto, que os jogos mais avançados, tipo Life is Strange, tem até legenda, mas tem pessoas falando, então a gente podia mostrar, se for desse tipo, mostrar que a menina não está mais conseguindo soltar o que ela está querendo falar. Porque dependendo da situação, eu por exemplo, quando eu quero tentar alguma coisa e eu não sei como soltar eu fico meio que assim: "Eu quero falar mas não sei" e eu começo meio que ranger.... "Não quer sair o que eu quero falar, eu não consigo" então, se for desse tipo a gente tem que mostrar o comportamento da pessoa, que ela não está conseguindo se comunicar, se for do estilo dos anos 90, se for dessa plataforma mesmo como o Tio Faso falou a gente usa esta forma.

[00:32:29.09] Cristiano: Sabe, eu acho um pouco difícil desconectar o roteiro do resultado final, porque se não a gente perde um tempo criando um baita roteiro que não vai ter nenhuma viabilidade depois. Por exemplo, se for colocar um recurso de fala em vez de colocar texto, vai dar para fazer isso? Vai ter recurso? Quem é que vai criar? Quanto vai custar? Como isso vai ser disponibilizado para as pessoas? Vai ser gratuito? Vai ser pago? Qual a plataforma? Então acho que a gente tem que criar um enredo pensando na realidade, o que dá para fazer de fato?

[00:33:02.14] Poly: Eu acho que seria menos custoso e para a gente ficaria mais fácil de representar determinadas coisas se o jogo fosse no estilo Celeste, que é o que o Tio Faso estava falando, um jogo na temática anos 80, que você tem basicamente um RPG, não sei aí se rolaria batalha de turnos, que nem acontece em RPG clássico, mas você tem lá o personagem, a fala e enfim... Depois eu quero que vocês deem uma pesquisada em Celeste que vocês vão entender exatamente o que eu estou falando, e eu acho que seria muito mais simples de a gente dinamizar todo o roteiro em função disso, representar determinadas situações e no final ficaria menos custoso para o processo de produção do jogo.

[00:33:49.20] Entrevistador: Porque o Celeste não são cutscenes, são cards assim, não é isso Poly?

[00:34:06.16] Poly: Então, em Celeste funciona mais ou menos assim, são cutscenes que depois se tornam cenários interativos. As cutscenes acontecem em cenário que você vai interagir mais tarde, daí o que que rola?

[00:34:41.27] Tio Faso (faso): O Celeste é bem igual 8 bit, não é nem 16.

[00:34:46.13] Poly: O que acontece é que tem algumas cenas que eles tem o diálogo lá, os personagens são introduzidos, você tem uma cutscene bonitinha, um formato que vai acontecer depois a estrutura

jogável e você tem os diálogos que vão rolando, então você vai apertando uma barrinha de espaço, os diálogos vão acontecendo, os personagens vão interagindo, vão andando na tela e aí quando você é capaz de se movimentar, enfim termina lá e você sabe se você vai conseguir se mover ou não e fazer as coisas que você tem que fazer e as instruções devidas são dadas. Por exemplo, em Celeste é um jogo que é focado na escalada de uma montanha que a Madeline quer chegar até o pico da montanha da Celeste lá para ela dar um rumo para a vida dela que está tudo bagunçado. Então depois dessa primeira cutscene vem os comandos básicos do jogo que é como você faz para pular, como você faz para dar os pulos mais longos, como faz para segurar na parede, se você encostar em determinado bicho você morre, e é mais ou menos isso que acontece.

[00:40:20.16] Tio Faso (faso): então, deixa eu pensar, eu já, como eu sou um pouco mais fresco com o visual eu já estaria pensando em algo 16 bits e não com 8 bits que nem eles fizeram aqui, com mais recursos, mas visualmente falando, essa paleta de cores do Celeste é maravilhosa, ela é muito cheia de cores, aí talvez nessa aventura eu acho para dar diversidade que a gente está falando e também facilitar a produção fechar em quatro personagens que vai representar as etnias e os tipos de autistas, né. Cada um tem a sua caminhada, para não ficar... porque tipo assim, por mais que você permita personalizar os personagens você perde um pouco da alma na hora do roteiro, porque uma coisa é você ser um porco espinho rosa choque que gosta de correr, outra coisa é você ser o Sonic sabe? Tem até uma alma diferente, então era legal porque dá para desenvolver o background de cada personagem e isso influenciar no jogo. Então você teria uma autista da área da música, você tem um autista que mexe com padrões, que é o lógico matemático, tem um visual que é que nem eu por exemplo e tem quatro tipo de autistas, e cada um tem a suas peculiaridades para a gente abordar realmente as diferenças do espectro, e como isso vai influenciar no jogo. Visualmente é isso, aquela carinha meio de Super Metroid, que pe pixelar, só que com esse arzinho bem Steve Universo que Celeste tem, que é muito colorido, muito lindo, porque aí você consegue brincar bastante com as informações visuais, porque elas estão na forma de bits, a música também fica legal para acompanhar e ser usada como elemento principal do jogo, então pensa, se você está se sentindo triste todo o ambiente tem que mostrar que está triste e a música vai pesar muito nisso, não adianta fazer toda aquela cena sinistra e está com a musiquinha alegre, não rola.

Uma coisa que me veio à cabeça agora de alguns jogos de plataforma que eu conheci recentemente é uma estrutura que você tem o personagem principal e você tem os personagens secundários que acompanham o principal na aventura. Eu acho que seria legal a gente dar essa opção de a pessoa escolher entre esses quatro personagens principais que têm as determinadas características e aí dependendo do personagem que você escolher você toma dianteira em determinada situação, aí dependendo da fase você pode alternar entre esses personagens. Por exemplo, na fase em que vocês precisam conversar com alguma pessoa a autista que tem hiperfoco em oratória, que nem eu, vai lá e você pode trocar para ele ser o personagem principal e os outros três estarem acompanhando, eu acho que ficaria uma estrutura bem interessante isso e daria para a gente abordar as diferentes realidades existentes no espectro, por exemplo na fase que você precisa alternar para a autista que é semi-verbal, então você vai lá, é semi-verbal o termo certo? Não sei se eu utilizei certo o termo?

[00:49:02.27] Poly: isso, eu sempre confundo também, que nem a Nanda, mas enfim, eu acho que dava para a gente criar essas estruturas de alternâncias, aí no início você escolhe um dos personagens para começar a jornada que teoricamente você não precisa ter nenhuma habilidade especial para iniciar a jornada do herói do autista, mas conforme as fases forem chegando você pode alternar entre um personagem e outro para utilizar as habilidades específicas de cada um.

[00:49:31.02] Entrevistador: E que habilidades seriam essas?

[00:49:36.16] Poly: Por exemplo, a minha habilidade especial seria a habilidade da oratória, eu sou uma autista que gosta muito de falar e de me articular através das palavras, então isso seria algo que eu poderia utilizar a meu favor. De igual modo, eu também gosto muito de música, eu também poderia

utilizar meu hiperfoco em música em alguma fase para me beneficiar de alguma maneira, meu hiperfoco em matemática também poderia ser útil, enfim, são várias coisas que a gente poderia utilizar...

[00:50:07.27] Entrevistador: Isso estaria no início do jogo já aberto para quem escolhesse o personagem saber que estava escolhendo o personagem com esses hiperfocos e essas características ou ele ia se surpreendendo com o personagem ao longo do jogo?

[00:50:22.12] Poly: Eu acho que já dava pra gente fornecer as informações, como se fosse uma mini bio de todos os personagens. Eu acho que seria interessante no início a gente ter uma cutscene, antes de o jogo começar mesmo, em que a gente apresenta esse enredo com esses quatro amigos, aí nessa apresentação desse enredo a gente vai ter meio que uma descrição um pouco mais detalhada de cada um deles, claro que não vai ser no formato de ler uma ficha com todos os dados da pessoa, mas sim através de uma conversa você ir conhecendo um pouco mais de cada um daqueles autistas, quais as habilidades, as dificuldades, os hiperfocos e porque eles se encontram ali unidos e acima de tudo porque eles querem trilhar essa jornada do herói, que nesse momento a gente já deve ter mudado um pouquinho qual seria o objetivo final desses autistas.

00:51:17.13] Entrevistador: E qual que seria? A jornada do herói deles chegaria onde?

[00:51:22.24] Poly: Eu não sei... Dava para pensar em muitas coisas assim sabe, montar um festival sobre autismo, ou... não sei... pensei agora em um filme que tem na Netflix, o nome do filme é Asperger are us que conta a história de quatro amigos que são autistas e eles resolveram começaram a fazer comédia também, então a história do filme é mostrar cada um desses autistas, conta um pouquinho da realidade deles com as famílias e tudo mais e como eles conseguem conciliar essa coisa de ser autista e querer fazer comédia. É a história deles de como eles estão construindo teoricamente o último show da equipe deles, então mostra eles nos bastidores construindo as coisas, fazendo as piadas, as brigas que eles têm entre si, as dificuldades que alguns têm, que outros não tem e é muito interessante, eu pensei em algo mais ou menos nesse sentido. Claro que a gente não precisa copiar, fazer essa coisa de montar um espetáculo que é um documentário, mas dava para ser alguma coisa nesse sentido.

[00:52:37.10] Entrevistador: O que vocês acham que deixa um jogo divertido? Para a gente pensar também na parte de pura diversão que a gente teria que ter nesse jogo. Hein Nanda?

[00:52:56.26] Nanda: No momento eu não estou muito inspirada, eu estou tentando pensar aqui, mas...

[00:53:02.13] Entrevistador: Mas quando você joga, qual é o jogo que você mais gosta de jogar?

[00:53:05.25] Nanda: Ah! Eu sou fã de Super Mário, e inclusive eu sou fã até dos jogos atuais do Super Mario, mesmo que eu nunca joguei, que simplesmente é quando o Mário consegue ou salvar a princesa Peach ou consegue derrotar um inimigo extremamente poderoso que no caso seria o Bowser, que o Bowser sempre tenta de tudo para ter poderes, para derrotar o Mário, ou tenta ter superpoderes para derrotar o mundo, como na franquia do Super Mario Galaxy que o Bowser tentava ser o rei do centro do universo, ah esse tipo aí de natureza que eu sou muito fã.

[00:53:46.13] Entrevistador: Quem mais? Faso, você joga... Pode falar Cristiano.

[00:53:52.16] Cristiano: Acho que o que faz qualquer jogo ser interessante é o desafio, é você ter o tempo todo desafios. Você resolveu um, já tem outro, resolveu, tem outro e também você ter recursos estratégicos aí. Pegando o que a Poly falou sobre mudar o personagem, você trocar em algum momento isso pode ser usado como recurso estratégico, então pode ter certas etapas que certo personagem é o ideal para passar daquela fase, você pode usar ou não e isso não vai estar dito, não vai estar entregue. A pessoa conforme for jogando ela vai pegando o jeito e percebendo que com tal personagem ela consegue passar melhor essa fase, entendeu? Se ela não usar ela tem mais chance de perder, então acho que é isso, os desafios e ter recursos de estratégia, isso pelo menos para mim é o que deixa mais interessante.

[00:54:47.07] Entrevistador: Você tem Faso os seus prediletos assim?

[00:54:51.27] Tio Faso (faso): Gente, eu não jogo nada há uns 10 anos, e atualmente eu gosto de ver jogo de rally de caminhão na neve, então eu sou um caso totalmente à parte. Eu gosto de jogo de tiozão, eu por mim eu comprava um volante daqueles de R\$ 2.000,00 para ficar dirigindo caminhão pela Europa, para fazer entrega.

[00:55:19.13] Entrevistador: Mas desses dos anos 90 que você lembra, tem algum?

[00:55:23.12] Tio Faso (faso): Eu adorava Kirby Super Star.

[00:55:28.20] Nanda: Ahh! Kirby, eu amo Kirby!

[00:55:31.05] Entrevistador: Como que é?

[00:55:32.21] Tio Faso (faso): O Kirby Super Star ele é uma bolota cor de rosa, de um chiclete bubbaloo que engole tudo e ele absorve o poder do inimigo que ele engole, até é um jogo de plataforma, super nintendo, é a coisa que eu mais jogava antes, depois disso nunca mais joguei, só jogo de tiro de vez em quando, mas faz muito tempo que eu não jogo nada.

[00:55:58.07] Entrevistador: De tiro acho que não...

[00:56:03.08] Tio Faso (faso): Essa carinha aqui gosta de umas coisas diferenciadas, uns miolos às vezes é bom.

Mas voltando a pensar no que a gente estava pensando antes de chamar o Cristiano e o Faso, sobre a menina, o Kuruk, e tal, se a gente usasse isso, eu imaginei já usando essa história, ia ficar muito legal porque dependendo da situação, quando a menina quer mostrar alguma emoção podia mostrar um quadradinho mostrando a emoção e a pessoa não autista tentando entender quais são as emoções dela. Por exemplo, ela fazendo stim, vai aparecer um quadrado ela fazendo stim, porque eu não sei se em 8 bits dá pra mostrar que ela está fazendo isso aqui (demonstrando um stim) entendeu?

[00:08:11.29] Entrevistador: Sim, aí mostraria num desenho...

[00:08:15.25] Nanda: Isso.

[00:08:17.23] Entrevistador: Um desenho mais...

[00:08:19.02] Nanda: Mais detalhado, tipo vai aparecer tipo um cardzinho igualzinho esse do trailer, vai mostrar que ela está fazendo isso (balançando as mãos).

[00:08:31.22] Entrevistador: Mas animado você fala? Ou só o desenho?

[00:08:32.18] Nanda: Isso, animado. Vai mostrar isso aqui animando (balançando as mãos). Tipo aqui ela está com flapping.

[00:08:39.03] Entrevistador: Sim.

[00:08:41.02] Nanda: Ou por exemplo se ela quiser usar o spinner vai mostrar ela usando o spinner, tipo ela pegando o spinner e começando a rodar o spinner. O Ukulele, vai mostrar ela pegar o Ukulele e começar a tocar o Ukulele, se a gente seguisse essa história, mas como depois que a gente conversou com o Tio Faso, então eu acredito que eu acho que a história vai mudar um pouquinho né. A história, acho que talvez os personagens, não sei...

[00:09:21.29] Poly: Eu acho que o legal nessa fase que a gente está agora seria a gente focar em um roteiro para a história, sabe? Daí depois que a gente tiver um consenso a respeito do roteiro da história, do que vai ser, quem vai ser, como vai acontecer, daí a gente decide a parte do design do jogo e tal porque essa parte é um pouquinho mais complicada. Mas acho que agora a gente pode trabalhar no roteiro.

[00:09:46.07] Entrevistador: Concordo com você total. Eu acho que o roteiro a gente tem que priorizar, é claro. Tem coisas de roteiro que só são possíveis com soluções gráficas mais sofisticadas e outras que a gente consegue fazer com os jogos graficamente menos sofisticados, mas eu acho que o importante é a gente definir essas coisas. Por exemplo, deixa eu trazer aqui, na última conversa o Tio Faso lançou a ideia de em vez de ter um personagem que seria a menina você poder escolher entre 4 personagens diferentes.

[00:10:41.16] Nanda: É, eu também acho isso criativo, porque isso aí tira a questão de estereotipar o autista, porque existem vários tipos de autistas, tem autistas que são bons em uma coisa e não são bons em outras. Por exemplo, tem um autista que é muito visual, tem um autista que é muito mais prático, tem o autista que ele é meio recluso, que ele não gosta muito de se movimentar, tem alguns que gostam de se movimentar.

[00:11:08.25] Entrevistador: Como que isso funcionaria no jogo? O jogador escolheria um desses quatro personagens e iria com esse personagem até o final do jogo?

[00:11:21.08] Nanda: Não. Como o tio Faso também falou na nossa última reunião, a gente ia usar os quatro, porque dependendo da fase o autista que você escolheu não vai funcionar. Por exemplo, vai estar os quatro, os quatro tipos de autistas, assim, o que a gente mais conhece e meio que observa. Ah, vamos precisar de um autista que talvez um desses quatro autistas é bom em matemática, porque assim, não estou querendo dizer que o autista é o gênio da matemática, porque eu não sou, mas podem ter autistas que são bons em matemática, são bons. Ah, vamos precisar de um autista que tenha matemática, qual dos quatro é bom em matemática? Aí vamos supor que eu era a personagem, mas nessa etapa do jogo eu não posso assumir esse posto, então eu vou ter que falar: "Oh Fulana que é boa em matemática, assuma aqui!".

[00:12:14.20] Entrevistador: Aí a gente tem uma decisão para tomar. Porque assim, a gente tem uma opção que é o jogo começando com a nossa personagem que é uma menina autista, ela tá em um ambiente escolar, ela está se sentindo rejeitada, confusa, ela está sobrecarregada com os estímulos, e lembram daquela cena que a gente pensou no início?

[00:12:44.00] Nanda: De ela ver um uma luz azul que é o Kuruk, mas ele não se revela?

[00:12:51.00] Entrevistador: Da escola, aí ela tem o pássaro que dá para ela o que seria o diagnóstico e manda ela para uma aventura de autodescoberta. Essa historinha do início que eu adoro essa opção, assim, eu não sei o que vocês acham, mas ela teria que mudar se fossem quatro personagens, não teria?

[00:13:16.24] Nanda: Agora para a gente mudar um pouco o roteiro dessa encenação, na verdade poderia fazer o quê? A gente já criou a história da primeira menina, da primeira autista. Na verdade a gente podia fazer assim: nesse jogo ao invés de ter uma personagem principal vão ter quatro, então uma vai suspeitar que é autista, mas os outros três já sabem que são, já sabem que eles são. Só que assim, na etapa do jogo, os autistas não vão ajudar, vão ajudar ela, mas em algumas coisas ela vai ter que se descobrir, ela vai ter que se descobrir. Ela vai observar outros autistas como cada um funciona e na base disso ela vai ter que se descobrir, tipo, "Nossa! É mesmo, eu sou autista. Nossa! Aquela pessoa tem uma estereotipia, mas a minha é diferente da dele." Porque isso faz entender que ela é autista, mas também que nem todo autista é igual.

[00:14:20.12] Poly: Eu acho que dava para a gente fazer assim: ter uma situação-problema que os quatro autistas no início do jogo e uma das personagens ser essa pessoa que desconfia que é autista mas não tem certeza do que ela é. Aí talvez a jornada do jogo fossem essas quatro pessoas que foram unidas nessa situação problema se conhecendo melhor e ajudando essa quarta personagem a se descobrir e entender o que ela é. Então sei lá, a jornada deles é entender porque ela se comporta dessa maneira e eles vão se identificando cada vez mais e criando laços de amizade e tudo mais, eu acho que dava para fazer algo nesse sentido.

[00:15:00.04] Entrevistador: Poderia ser assim por exemplo, o início ser aquela história que a gente tinha pensado, uma personagem que é a menina na escola, e aí ela encontra esses outros três personagens, por exemplo, quando ela for iniciar a jornada dela na montanha ou na floresta esses personagens estarem lá também começando a jornada junto com ela?

[00:15:24.06] Nanda: Sim, é possível. Eu até já imaginei aqui umas cenas em que pode acontecer o quê? (Eu te cortei?)

[00:15:33.00] Entrevistador: Não não. Pode falar.

[00:15:33.24] Nanda: Então, eu já imaginei assim, que no meio do processo que a menina surgiu a suspeita que ela pode ser autista e ela decidiu fazer essa jornada, eu acho que qualquer parte pode parecer mais um autista e ela está se descobrindo e vai aparecer mais um autista para ajudar ela a entender melhor e ele pode falar assim: "Ah o Kuruk me falou de você! Então eu vim aqui te ajudar. Eu sou um autista, eu aprendi muitas coisas com o Kuruk, então eu estou aqui para te ajudar. O Kuruk falou muito de você e estou aqui para te ajudar."

[00:18:51.16] Poly: Daí uma pergunta, o jogo agora, a gente vai estar dando uma pegada mais infantil para ele, que nem era no início, ou a gente vai fazer que nem o Tio Faso sugeriu de tratar de temas mais adultos e coisas mais pesadas?

[00:19:05.13] Entrevistador: Então...

[00:19:06.28] Nanda: É, isso que pegou.

[00:19:07.21] Entrevistador: Minha opinião, eu acho que a gente pode fazer, ter momentos em que, até o Tio Faso falou isso na reunião, em que o personagem entra em um cenário mais sombrio, o chefe ali, o grande inimigo dele pode ser mais assustador, e a gente pode dar a entender, de alguma maneira sutil que aquilo é um momento, que a personagem está lidando com alguma coisa mais depressiva, ou mais ansiosa. Mas eu acho que a gente tem que ter muito cuidado para abordar diretamente temas como depressão, suicídio e tal, porque isso pode ser o gatilho para pessoas assim, por mais que a gente, para crianças, mas para adultos também.

[00:19:58.06] Nanda: Sim.

[00:19:58.06] Poly: Com certeza. Inclusive se a gente fosse abordar essas coisas mais pesadas seria de uma responsabilidade nossa a gente chamar alguém da área da psicologia, alguma coisa assim para...

[00:20:09.23] Entrevistador: Assim, eu não teria, para mim seria difícil abordar tão diretamente coisas que pudessem ser gatilho para algum tipo de incômodo, ou crise, ou qualquer coisa de uma pessoa. E temas como esse geralmente são. Então eu imaginei a gente continuar com o jogo do jeito que a gente tinha pensado, eu não acho que ele necessariamente tenha que ser, embora ele tenha uma pegada, que possa ser meio infantil, no visual, e no jeito de ele funcionar, eu acho que ele tem uma pegada mais infantil, mas eu acho que não necessariamente ele vai se restringir a atrair apenas jogadores de 9 a 10 anos, porque por exemplo, Super Mario todo mundo joga.

[00:21:07.07] Nanda: Todo mundo joga, até adulto joga.

[00:21:10.07] Entrevistador: E é super infantil, entendeu? Então a gente poderia partir disso, de uma coisa divertida, leve, que fosse levar a situações, mesmo as mais difíceis, mas sem tocar muito diretamente para a gente não entrar em um campo onde a gente ia precisar de muito auxílio especializado de saber como tocar nesses assuntos sem machucar a pessoa que estivesse jogando, sem criar um gatilho, sem criar uma coisa desagradável. Eu acho que o jogo tem que ser divertido.

[00:21:45.06] Nanda: inclusive, parando para pensar, eu vou falar uma coisa, eu jogando Life is Strange, que envolve muito conteúdo adulto, drogas, suicídio, depressão, é assim, eu joguei, eu joguei esse jogo do início até o fim, eu joguei, mas cara, me doeu, tinha escolhas que eu fazia que eu começava a chorar, porque assim, nós autistas nós temos a dificuldade de tomar decisão, e quando a gente... a gente fica com meio que com pressentimento que a gente fez uma escolha errada, meu, tá você fez a escolha, mas a consequência mal começou você já começa a sentir arrependimento, você já começa a se sentir pressionada dentro das suas próprias emoções, tipo, nossa eu cometi um erro, não não não. Aí você começa a se pressionar, você começa a se cobrar. Nossa! Eu admito que inclusive, como eu falei no jogo do Life is Strange, quando chegou no final eu decidi sacrificar minha amiga para não ter aquela tempestade, meu, eu chorei horrores. Eu não conseguia parar de chorar. A Polly não estava. Polly, quando eu fiz essa escolha eu passei mal, eu não parava ...

[00:22:57.29] Poly: é uma escolha muito difícil mesmo. É uma cena muito forte no jogo, né. Eu já.. Para mim foi complicado também.

[00:23:05.25] Nanda: Você já jogou Life is Strange? Nossa, quando eu fiz essa escolha eu passei tão mal Polly que meu amigo me pegou, eu tava na casa dele, me pegou e me colocou na cama. Ele me falava: "Meu calma, é só um jogo" e eu: "Não! Eu matei a Chloe. Eu matei a Chloe". Ele falava: "Calma é só um jogo, é só para trabalhar o raciocínio nessas questões de escolha." Nossa eu não conseguia tirar da cabeça que eu tinha matado a Chloe. Eu passei mal.

[00:23:43.15] Poly: É muito triste.

[00:23:44.27] Nanda: Então imagino que se a gente trabalhar mesmo nesses conteúdos é possível dar gatilhos negativos para as crianças e para os adultos.

[00:23:53.23] Entrevistador: É, eu acho que poderia ser mais leve. Eu gostaria, pelo menos.

[00:23:58.22] Nanda: Mais leve na questão de entender o que é o autismo.

[00:24:01.26] Entrevistador: É mas por exemplo, digamos que a gente quer chegar e abordar alguma coisa como depressão, pode ter lá um cenário da corrida lá que ela vai estar fazendo na floresta onde as coisas são escuras, onde a música é mais triste onde os cards é as cutscenes ou o que for aparecer dela podem dizer que ela está confusa, ela pode chorar, dizer que não sabe muito bem o que fazer, dar aquelas coisas um pouco de como a gente se sente quando a gente está um pouco mais depressivo, mas mostrar assim uma tristeza, que ela vai passar por aquilo, vai ter ali uma inimigo, ou os obstáculos, mas ela vai vencer aquela tristeza, mas eu acho que num clima mais sutil. Não sei, o que você acha Poly?

[00:24:52.22] Poly: Eu concordo contigo, eu acho que dava para a gente trabalhar isso de uma maneira mais sutil e não despertar tantos gatilhos, porque aí seria... nossa, muito mais complicado, seria mais uma pessoa para a gente está se preocupando em consultar e ver se está dando tudo certo ou não, enfim.

[00:25:11.23] Nanda: Concordo, eu também concordo. É por isso que eu estava gostando do estilo que eu e a Poly começamos a desenvolver antes de chamar o Cristiano e o Faso. Eu concordo, porque desde que eu imaginei, eu falei assim: "Nossa! A gente vai explicar o autismo em geral de uma forma criativa,

de uma forma divertida, lúdica, didática." Sim, às vezes vamos também falar um pouco do lado negativo do autismo, dessa questão do meltdown, shutdown, às vezes não tratando isso direito a pessoa pode levar à depressão, sim. Mas é uma forma mais leve. Agora se a gente ficar levando isso a drogas, tudo isso... Olha, eu como autista, se eu fosse jogar eu ia falar assim: "Nossa! Parece, (mesmo sendo em 8 bits, 16 bits, mesmo jogando eu ia falar) Nossa meu, parece o Life is Strange só que versão Mega Man." Eu já ia falar não vou jogar não, não vou jogar porque quando é questão de escolhas e falar você que decide e a decisão é sua, vem aquela pressão do tipo: "Meu Deus! Que escolha eu faço?" Aí não dá.

[00:26:26.28] Entrevistador: Acho que é até interessante que o jogo também atraia pessoas mais jovens, que seja de 10, 12, 15 anos e tal, porque é interessante que essas pessoas também tenham contato com essas questões numa idade jovem mesmo.

[00:26:44.12] Nanda: Sim. Com certeza.

[00:26:44.12] Poly: Sim. Com certeza.

[00:26:50.08] Nanda: E assim, eu fico imaginando mesmo, eu não me incomodo mesmo se o tema que eu e a Poly desenvolvemos é muito criancinha. Porque é verdade, Mario, Zelda, Kirby, Donkey Kong, que mais: Mega Man, podem ser jogos de criança, mas tem gente adulta jogando.

[00:27:09.06] Entrevistador: Só que todo mundo joga.

[00:28:44.25] Poly: eu acho que a gente poderia desenvolver em capítulos, sabe? Ia ficar legal. Ia ser massa para o desenvolvimento da história se a gente desenvolvesse ao invés de fases capítulos que o jogador vai fazendo e passando, bem estilo Celeste, Life is Strange. Acho que ia ficar legal.

[00:29:03.19] Nanda: O Life is Strange é mais episódios, né. Cada fase é um episódio. O legal do Life is Strange é que a cada episódio você leva o tempo que você quiser, você leva o tempo que quiser de jogar no Life is Strange. Por exemplo, teve uma vez que eu joguei um episódio do Life is Strange, meu eu levei um dia para jogar, porque assim, como era casa de um amigo eu ficava, "Ah eu não posso ficar o tempo todo na casa do meu amigo, eu tenho que ir para casa." Aí eu ia para casa, não terminava. Aí às vezes ele falava assim: "Nossa, eu consegui jogar esse episódio em 30 minutos e você demorou um dia, aí eu falei: "Gente, tempo... meu tempo é diferente do seu."

[00:29:46.09] Entrevistador: Vamos pensar então nessa estrutura de capítulos, ou episódios. Tem diferença de capítulos ou episódios?

[00:29:53.28] Nanda: Não, é quase a mesma coisa. Só o que muda é assim, capítulos duram mais. Os episódios por exemplo seriam dentro de um capítulo. Digamos assim.

[00:30:15.11] Poly: São coisas mais instantâneas, né. O episódio é uma coisa mais instantânea e o capítulo é algo mais desenvolvido assim.

[00:30:23.06] Nanda: Exato.

[00:30:23.29] Entrevistador: E aí vocês acham mais legal fazer em episódios ou em capítulos?

[00:30:33.03] Nanda: Acho que na minha opinião dá para trabalhar nos dois. Porque outro detalhe, acabei me lembrando, eu não sei se vocês já jogaram, ou já ouviram falar do jogo, Crash of the Titan, que é do Crash Bandicoot.

[00:30:49.09] Poly: Esse não conheço.

[00:30:49.09] Entrevistador: Não.

[00:30:51.08] Nanda: É um jogo do Crash. É da franquia do Crash Bandicoot que ele trabalha capítulos e episódios e cada capítulo é um processo do jogo, e cada capítulo tem um episódio. Eu acho que cada capítulo tem sete episódios. Aí cada episódio você está jogando uma etapa do capítulo e cada parte do capítulo você descobre coisas novas, você descobre novos poderes do Crash, você descobre novas criaturas, porque esse Crash of the Titans, o Crash ganha um super poder que ele vê Mutantes que foram criados pelo Neo Cortex, que ele coloca a máscara do Aku Aku na criatura e a criatura fica no controle do Crash. Eu joguei esse jogo e consegui zerar e eu falei: "Caraca que jogo daora" Eu me diverti para caramba. E ele é Capítulo e Episódio.

[00:31:48.12] Entrevistador: Eu tô pensando aqui... O que seria então o nosso primeiro capítulo?

[00:31:54.04] Nanda: Bom, na minha opinião, o primeiro capítulo seria o início da jornada. A menina está com esses problemas e com esses problemas depois aí pode surgir um outro episódio ou no mesmo episódio surgir essa suspeita de ela ser autista, aí aparece aquela luz azul, que podia ser o Kuruk que é um pássaro terapêutico, mas só que ele não se revela, nem o nome, nem a aparência dele no momento, isso possivelmente seria o primeiro episódio. Quando ela está na escola, a gente podia mover ainda ela na escola, a gente podia fazer assim, mostrar o dia a dia dela, só uma parte do dia a dia dela, ela está na escola, está estudando, ela não está aguentando o barulho, chegou a hora do intervalo ela está sofrendo bullying, aí depois volta para a aula, aí acho que nessa parte pode surgir essa suspeita né, ela se abaixa e aparece uma luz azul falando para ela que é possivelmente ela é autista. O segundo episódio já começa uma cutscene com ela chegando da escola falando assim: "Mãe, (como eu falei, né... Já falei para você Rodrigo!) vocês desconfiaram alguma coisa estranha em mim?" Aí os pais dela: "Não! Porque?" "Eu não sei! Acho que eu ouvi alguém me falando que possivelmente eu acho que eu posso ser autista." Acho que o segundo episódio pode ter um pouco de conversa, mas um pouco também, tipo, ah ela decidiu ter a jornada, vamos arrumar as malas dela, vamos para o quatinho dela. A gente move ela até o quarto, arruma as malas dela, porque ela falou: "Eu decidi uma coisa, eu vou para a montanha! Eu vou para uma montanha para o meu autoconhecimento!" Aí a mãe com certeza acredito que vai apoiar. Então ela vai, a gente move o personagem, faz a mala dela né, esse seria o segundo episódio, e o segundo episódio acaba assim: "Mãe, estou indo" E às vezes a mãe fala: "Vai com Deus" ou "Tenha Cuidado", não sei como a gente pode colocar. O terceiro episódio, ela começa andando e ela vai cada vez mais se aproximando da montanha para ela começar esse processo do autoconhecimento. Aí agora quantos episódios vai ter um capítulo? Depende, aí a gente precisa fazer um roteiro mesmo, para ir fundo.

[00:34:25.10] Entrevistador: Você imagina diferente Poly?

[00:34:26.19] Poly: Eu acho que o primeiro capítulo dava para ser a jornada do herói, sei lá, colocar o nome assim, esse seria o capítulo em que a gente conhece todos os personagens. Aí no final do primeiro a gente descobre que existe uma missão que eles têm que cumprir e que tem um objetivo a ser seguido. Aí o segundo capítulo inteiro vai ser focado neles tipo, Ok precisamos chegar lá, vamos procurar meios para fazer isso. O terceiro capítulo acho que poderiam ser os conflitos que eles encontram, as dificuldades que podem surgir, os aprendizados que eles têm. E o quarto capítulo seria o retorno para casa. Eu acho que dava para ser dividido assim, em quatro capítulos.

[00:35:14.14] Nanda: Então quatro capítulos, mas assim é só quatro capítulos e não ter episódios, só os capítulos.

[00:35:19.12] Poly: Não, eu acho que pode ser episódios, acho que pode ter episódio sim.

[00:35:24.23] Nanda: Capítulos e episódios, né?

[00:35:27.15] Poly: É, não sei na verdade, eu estou confusa, estou confusa.

[00:35:45.10] Entrevistador: A parte do jogo mesmo, onde o personagem estaria ali combatendo o inimigo tentando atravessar um obstáculo, seria em que situação?

[00:36:01.07] Nanda: Bom, para mim na minha opinião, no primeiro capítulo não vai ter isso. Eu acho que podemos colocar isso no segundo ou no terceiro capítulo. Porque o primeiro é o começo, é começo da jornada. O primeiro capítulo é o começo da jornada do herói, que ela ainda nem conheceu essa pessoa típica, ela nem conheceu o Kuruk ainda, ela nem sabe ainda essas coisas do flapping ainda, isso ela vai descobrir lá para o fim do primeiro capítulo. Então eu acho que é melhor ela descobrir no fim do primeiro capítulo, porque, para mim, na minha opinião, no fim do primeiro capítulo é onde ela vai entrar totalmente na montanha, ela vai começar 100% na montanha, pôs os pés na montanha então ela já começou. Aí com certeza ela vai começar a fazer o flapping porque? Eu uso Flapping quando eu estou animada, mas ao mesmo tempo quando estou nervosa, e quando é nervosa de coisas novas eu fico assim tipo assim: "Ah meu deus coisa nova, que legal!" (balançando as mãos). Então eu acho assim, trabalhar nesse ponto, cada meio, quase no final do capítulo, ela se descobre, ou pode ser também no início, mas a gente só precisa mesmo fazer um roteiro e trabalhar mais.

[00:37:25.02] Poly: Concordo com a Nanda. Eu acho que a fase jogável seria no meio assim, na minha opinião dois e três.

[00:37:36.26] Entrevistador: Nos capítulos dois e três?

[00:37:38.17] Poly: É.

[00:37:39.25] Nanda: É, porque o primeiro é o começo ainda, tá iniciando, sabe? A menina ainda tá passando por uns problemas na escola, depois no meio é possível que ela seja autista, aí a segunda parte do primeiro capítulo ela volta da escola e pergunta para os pais, ou para a mãe, porque eu não sei história da menina, se ela tem pai ou tem mãe, pergunta se eles desconfiavam que ela tinha um comportamento, alguma coisa diferente que os comportamentos dela eram diferentes. Aí eu não sei se na história os pais vão falar que já suspeitavam que possivelmente ela podia ser autista, ou não, eles vão falar que não, nunca imaginei isso, nunca parei para pensar. Se a mãe falar isso, que nunca parou para pensar, a menina vai falar: "Então, eu acredito que eu ouvi alguém falando que possivelmente eu posso ser autista, e sabe o que eu vou fazer? Vou em uma montanha e vou fazer a minha jornada, do meu autoconhecimento" Aí nesse processo, nessa segunda parte do capítulo a menina faz as malas, checka tudo se está tudo ok para ela ir na jornada, sai de casa, fala mãe tchau, mãe e pai tchau, aí a terceira parte do capítulo é a jornada que ela está se aproximando da montanha e a última parte da montanha, ou a última parte do capítulo é quando ela já nesse último capítulo ela começa a ter os stims e conhecer o Kuruk e também ao mesmo tempo conhecer o menino, o outro personagem que não é autista, que é uma pessoa típica. Porque no meio disso daqui, do flapping, quando está acabando o capítulo, o menino vai falar: "O que você está fazendo?" Às vezes a menina não vai saber explicar. Aí o Kuruk só aparece no momento para ele falando: "Ela tem estereotipia e isso está dentro do espectro autista". Aí aparece um card, alguma coisa e o Kuruk vai simplesmente se revelar, porque no momento das primeiras partes do primeiro capítulo ele não se revelou, ele vai se revelar: "Meu nome é Kuruk, serei seu pássaro terapêutico, irei te orientar e fui eu que te falei que você pode supostamente ser autista, fui eu que te falei, mas eu não quis me revelar naquele momento". Não sei o que a Polyana acha.

[00:40:07.03] Entrevistador: Como é que você tinha pensado Polyana? O início desse primeiro capítulo?

[00:40:13.04] Poly: O que eu tinha imaginado era essa menina sendo exposta a uma situação de extremo desespero, extremo caos, então eu sugeriria a gente começar isso dela tendo um embate no dia a dia dela, uma crise muito grande e ela se questionando.

[00:40:30.22] Entrevistador: Na escola?

[00:40:31.27] Poly: É, pode ser... na escola, no ambiente familiar, ela tendo essa crise muito grande. Aí pelo jogo a gente mostra isso, até ela tremendo, ela sem conseguir usar os controles direito, todo aquele

caos acontecendo. Aí ela começa a entrar nesse processo de introspecção e pensar: "Quem sou eu? Por que isso está acontecendo? A minha vida inteira eu me enxerguei dessa maneira diferente, será que tem algo de errado comigo?", e ela e ela começa a entrar nessa coisa da descrença, de pensar: "Nossa, eu vou morrer desse jeito! Não existe "cura" para mim! Não existem pessoas que vão me entender!". E ela se encontra nesse dilema né. Ela está sentindo isso, está neste momento de extremo isolamento e não sabe o que fazer com aquilo tudo que está vindo no dia a dia dela. Aí eu acho que é nesse exato momento que surgem os outros personagens. Aí sei lá, nesse momento de crise, por exemplo, vamos supor, ela está dentro da sala e aí ela começa a ter um meltdown e a professora não sabe que ela é autista, muito menos....

[00:41:35.14] Entrevistador: Como seria um meltdown? Desculpa te interromper.

[00:41:39.09] Poly: É um processo de crise em que o autista tem momentos...

[00:41:42.09] Entrevistador: Não, mas nesse momento específico, o que ela faria?

[00:41:46.20] Poly: Então, ela começaria a ficar muito agitada, ia a ter o aumento das estereotípias dela, daí a ecolalia dela ia ficar mais forte, ela ia começar a repetir a mesma frase várias vezes muito alto e aí a professora não sabe que ela é autista, os colegas não fazem a mínima ideia, ninguém compreende ela, e aí naquele ato de sem saber o que fazer o professor por pura falta de atenção e por não compreender o aluno vai lá e fala: "Você saia dessa sala. Aqui a gente não fica com pessoas como você! Aí quando você voltar a se comportar que nem gente você entrar dentro da sala de novo." Nisso ela sai da sala, está nesse momento de crise horrível e ela se depara com esses outros personagens, que são autistas e sei lá, por algum acaso acabam ali, num período de intervalo eles têm permissão para sair da sala quando eles não estão se sentindo bem, eles vêem ela nesse estado e eles ajudam ela. Aí ela consegue se acalmar, sair da crise e ela começa a conhecer os outros personagens, saber quem eles são, como eles são, o que eles estão fazendo ali, porque eu nunca tinha visto eles na escola antes? Ou se tinha visto antes tinha olhado para eles com uma cara meio diferente, com um olhar meio "Nossa vocês são estranhos". Daí eles começam a ficar mais próximos, porque esse vai ser o único grupo que vai ter acolhido ela durante o momento de maior fragilidade. E eu acho que seria legal se, por exemplo, eles falassem assim: "Ah, que você acha de você ir num acampamento com a gente? Final de semana a gente está combinando de ir no lugar tal, vamos fazer um acampamento e acho que seria interessante para você, para você se auto descobrir e entender quem você é, porque não é legal você ficar passando por esse tipo de coisa sozinha, e dizem nessa lenda da montanha que as pessoas que vão lá conseguem se encontrar." Aí eles vão juntos passar esse final de semana nesse acampamento, fazer essa trilha louca, maluca e ela começa a entender mais sobre o autismo, começa a perceber que os autistas são diferentes, que ela é diferente, tá tudo bem em ser diferente, e quando eles voltam desse acampamento ela tem uma visão muito mais madura de si mesma e ela chega para a mãe dela e fala: "Mãe, eu acho que eu sou autista e a gente precisa pesquisar mais sobre isso!" Aí o jogo "acaba" nisso e a cena pós créditos seria ela conseguindo ser diagnosticada tendo as anotações feitas no colégio e tendo a vida normal dela com os três novos melhores amigos que ela fez no colégio.

[00:44:19.25] Entrevistador: Você acha que essa saída, por exemplo, vamos pensar, ela estava na sala, aí ela teve um meltdown, aí a professora fala: "Sai da sala que você não está se comportando adequadamente" poderia aí ter um momento em que ela vai, sei lá, encontra uma árvore, um lugar assim na escola e ter aquela coisa de ela tocar o instrumento para se acalmar e tal?

[00:44:48.24] Poly: Eu acho que num primeiro momento ela não deveria conseguir ter essa atitude de se controlar sozinha, acho que ela deveria entrar assim nesse momento de completo caos, e por intermédio da ajuda de outras pessoas ela conseguir sair da crise. E aí na montanha, quando eles estiverem nesse acampamento, fazendo a trilha deles poderia surgir um momento em que ela vai entrar em crise de novo e um dos autistas fala: "Olha, vou te contar um segredo que você vai usar nas situações em que você estiver passando pelo período mais difícil. Quando você estiver se sentindo assim, sentindo que você vai começar a entrar em crise, você tem que pegar aquilo que você mais ama, se agarrar nessa coisa, nessa parada que você gosta de fazer e usar isso a seu favor. Eu por exemplo gosto de artes

marciais, então quando eu sinto que vou entrar em crise eu começo a treinar, eu começo a fazer os meus movimentos e você? O que é a sua coisa especial?" Aí ela vai lá e pensa: "Cara, eu gosto muito de música" Então ela pega o Ukulele e começa a tocar e sai do processo de crise. Acho que seria legal abordar isso mais pra frente ao invés de no início do jogo.

[00:45:55.03] Nanda: É verdade. Porque isso é verdade, porque quando a gente não sabe que a gente é autista, a gente não tem controle dos nossos comportamentos, porque a gente não sabe o que causou aquele determinado comportamento. A gente tem dúvidas. Por exemplo, eu era muito agressiva na escola, querendo bater nas pessoas quando falavam apelidos pejorativos e eu não sabia que aquilo era minha agressividade que eu não gostava de ser chamada daquele jeito, eu não sabia, eu não entendia meu comportamento, eu não entendia. Então quando a gente chega, por exemplo, eu tive meltdown uma vez em um curso, e eu não sabia que era meltdown naquela época, mas agora lembrando como aconteceu exatamente, foi um meltdown, que inclusive o que a Poly falou me lembrou. Eu estava no meio de uma prova, e meu professor: "Vamo, eu não tenho todo o tempo do mundo não. isso aí é pra ontem. Vamo fazer essa prova." E na verdade eu estava de recuperação. Então eu já estava brava, eu cheguei na escola brava, triste, pressionada, até que eu falei assim pro professor: "Posso ir no banheiro?" e ele: "Pode, mas seu tempo está acabando", quando eu sai da porta eu bati com muita força a porta e eu estava namorando, aí meu ex falou assim: "Nossa você não precisa bater a porta não, pelo amor de Deus, não é sua casa não" e eu falei: "Eu não aguento esse idiota do meu professor mais. Eu não aguento mais". Eu tava chorando. "Eu não suporto mais ficar de recuperação! Que raiva" Aí eu disse: "Com licença" Fechei a porta também na cara dele, e ele: "Nossa, precisava também fechar a porta na minha cara?" Nossa, a gente não tem controle quando a gente não sabe que isso é causado pela questão do nosso comportamento no autismo, a gente não sabe, então a gente não tem controle. Se a gente soubesse a gente ia se controlar, mas como a gente não sabia que isso é autismo, que isso causa no autismo, a gente não tem controle nenhum.

[00:48:07.28] Entrevistador: Você tem alguma história de se sentir mal assim no ambiente escolar ou de curso?

[00:48:14.08] Poly: Sim. Nossa, acontecia direto, só que minhas crises eram um pouco diferentes das da Nanda, eu passava mal. Eu lembro que eu estudava em uma sala, no meu terceiro ano do ensino médio, primeiro acontecia de eu ficar brava, né, na sala de aula, antes de eu estudar com muita gente. Quando eu estudava em uma sala menor eu ficava brava quando eu me encontrava nessa situação de crise, eu ficava muito agressiva com as pessoas, eu ficava extremamente brava, eu ficava extremamente irritada com tudo, com barulho... Nossa! Tudo me incomodava, tudo me deixava muito irritada, muito muito irritada. Aí eu ia para o banheiro e eu ficava sozinha. E no terceiro ano do ensino médio eu tive essa experiência de fazer cursinho pré vestibular e preparatório para medicina e eu estudava em um lugar em que você tinha 300 alunos em uma mesma sala e era horrível, porque era muita sobrecarga, era muita coisa acontecendo ao mesmo tempo, era muito barulho de caderno virando, pessoa escrevendo, pessoa falando, e aí tinha o auto falante que o professor usava para falar e às vezes ficava com aqueles chiados e aquilo me fazia muito mal. Então era muito comum, muito comum mesmo eu passar mal e eu ter que sair de dentro da sala de aula. Então eu me sentia extremamente enjoada e extremamente tonta, eu não conseguia prestar atenção em nada, ficava tudo girando na minha vista, eu não conseguia focar em nada, era horrível, eu não conseguia segurar nada. Eu ficava extremamente mole e tinha que sair de dentro da sala de aula. Eu só conseguia voltar depois que eu tivesse me restabelecido e as pessoas não ligavam para isso, sabe? Pensavam que era drama da minha parte, que eu tava fazendo aquilo para matar aula, porque era muito comum as pessoas fazerem dessas né, de pedir para ir no banheiro para matar aula, e eu ficava lá sentada no banquinho e eu lembro que eu saía da sala de aula, tinha um banco que ficava na parte de fora do colégio, no pátio que tinha, eu só sentava e eu olhava para o céu e eu ficava ali um tempão, minutos, minutos e minutos. Não vinha uma pessoa para perguntar se eu tava bem e eu lembro que a galera do cursinho que ainda ficava falando que era antipática, porque eu não conversava com as pessoas e porque eu usava fone de ouvido dentro da sala de aula. Sendo que eu tinha autorização para usar, só que a coordenação do meu colégio não falava com os professores e nem tinha uma postura de conversar com os outros alunos, para explicar que eu era autista. Então ficavam pensando que eu

estava fazendo isso por falta de educação, sabe? Aí às vezes eu tava dentro da sala de aula sentia que eu ia começar a ter crise aí eu colocava meu fone de ouvido e ficava lá com uma música tocando, ou o ruído branco tocando, me concentrando e tentando fazer os meus exercícios, aí vinha a pessoa me cutucando: "Ow você não vai tirar esse fone de ouvido não? Você não vai respeitar o professor não? Presta atenção na aula! Olha o que você está fazendo!" Eram coisas nesse nível assim, eu sinceramente não sei como eu consegui suportar por tanto tempo e calada ainda. Eu lembro que eu me sentia muito exausta, muito exausta. Foi um período da minha vida muito difícil, muito complicado e eu peguei total trauma de cursinho. Tanto é que eu falei para a minha mãe, assim que eu terminei meu ensino médio: "Eu nunca mais piso em um cursinho na minha vida. Independente do que for, se eu quiser fazer outra faculdade, eu que me vire para estudar em casa sozinha, para arranjar os meus próprios métodos, mas eu nunca mais vou me submeter a esse tipo de situação na minha vida." Eu jurei para mim mesma, foi horrível.

[00:51:51.04] Nanda: Porque shutdown é uma sobrecarga. O shutdown é uma sobrecarga sensorial, auditiva, olfativa, visual e também é assim, o shutdown além de sobrecarga de todas essas hipersensibilidades, você guardou o seu sentimento de raiva para dentro. Você colocou tudo para dentro, que shutdown na verdade, no inglês em uma tradução literal, é nada mais nada menos é uma sobrecarga, a tradução pé da letra é uma sobrecarga, você caiu em um curto circuito.

[00:52:26.06] Poly: É um desligamento, né.

[00:52:27.18] Nanda: Desligamento. Se você fosse um robô mesmo, shut down, puff, (desliga) o robô não funciona mais. O meltdown é a gente soltar tudo para fora. Tudo, meltdown a gente solta, shutdown a gente absorve.

[00:52:44.05] Entrevistador: Deixa eu perguntar Poly, eu estou pensando aqui nessa cena aqui que você contou que é verídica, como se ela estivesse no jogo. Então, digamos que aconteceu tudo que você falou e a personagem está naquela posição que você disse que ficava, sentada em um banquinho olhando para o céu. Aí você falou que ninguém chegava nem para perguntar como estava. Digamos que esse fosse o momento em que chegassem os três outros personagens, se aproximassem dela. Como eles se aproximariam?

[00:53:16.17] Poly: Acho que seria interessante.

[00:53:18.15] Entrevistador: Como seria essa aproximação?

[00:53:18.15] Poly: Acho que eles iam perceber que ela estava em crise e acho que a abordagem dele seria falar assim: "Tenta se concentrar em uma coisa só!" Por exemplo, você está em um ambiente e aí para você demonstrar que a personagem está nesse processo de crise você faz com que tudo fique mais sensível, que as luzes fiquem mais fortes, que os barulhos mais altos, que tudo fique muito mais confuso. Então veia uma voz alí, você não sabe exatamente da onde está vindo, você consegue perceber uns vultos e aí a voz fala: "Se concentra em uma coisa só!" E aí aos poucos você vai conseguindo se concentrar. Então os barulhos que antes vinham de todos os lugares a gente pode utilizar aquele recurso de fazer aquele áudio 8D sabe? Aquela coisa de fazer de vim de traz da cabeça, de frente da cabeça, enfim, os barulhos começam a diminuir das direções. Foca na minha voz, e vamos fazer um exercício de respiração, então você prende e depois você solta, aí a medida que ela vai fazendo essas instruções ela consegue retomar os sentidos que ela foi perdendo devido à crise. Então as luzes passam a ficar menos incômodas, a visão dela passa a se tornar menos turva, e à medida que vai diminuindo todo aquele processo, que a crise vai passando ela consegue reconhecer onde ela está, porque ela não sabe onde ela foi parar, ela só sabe que ela foi expulsa da sala, e quando tudo isso acaba, aí aparece aquela cena dela abrindo os olhos, assim mais ou menos assim, e vê aquela figura das três pessoas na frente dela, aí ela pergunta: "Ué, o que vocês estão fazendo aqui? O que aconteceu?" Aí eles explicam para ela que ela estava em crise e que eles ajudaram e tudo mais e começa todo esse processo de amizade.

[00:55:03.14] Entrevistador: Como é que você acha, Nanda, que seguiria daí a história? Como você acha que esses três personagens se apresentariam para ela?

[00:55:13.18] Nanda: Vamos tentar continuar a história da Poly. Ela vê os três e ela fica assim: "Eu estou vendo coisas ou vocês estão aqui me vendo? Por tudo que eu passei?" Aí eles vão falar assim: "A gente viu tudo! Detalhe por detalhe o que você estava passando, inclusive a gente até viu (inclusive acho que eles conseguiram ver também a professora expulsar a menina da sala) a gente até viu a professora te expulsando! Que atitude mais errônea que fizeram com você!" "Ah mas é que estava muito barulhento, eu não estava aguentando!" Aí eles vão falar! Então, você é autista? Porque se você for autista você teve um meltdown, você teve um meltdown pela sua hipersensibilidade auditiva." Aí ela já ia ficar confusa e pensando assim: "O que é meltdown? O que é autismo? Eu sou hipersensível? Como assim?" Aí eles vão ficar assim: "Meu Deus, você ainda não se descobriu se você é autista ou não?" "Não" "Então, Eu sou Fulano, eu fui diagnosticada autista com tantos anos de idade, foi um tanto tardio, mas fui diagnosticado, e desde que eu entrei nessa escola (talvez pode ser uma academia escolar) eu entrei nessa academia e assim, nós autistas temos direitos, então eu tenho direito aqui na escola, tudo adaptado para mim, educação, as aulas, provas, e ainda eu tenho direito, se eu também estiver ruim, não estiver bem como você passou por isso, eu tenho até direito de sair da sala, sem necessariamente pedir para o professor, porque os meus professores, o diretor da escola e o coordenador da escola sabem que eu sou assim." Aí o outro fala: "Oi, eu sou o Beltrano! Também sou autista, eu fui diagnosticado um pouquinho mais cedo que ele, eu digo a mesma coisa e depois que eu descobri que eu sou autista me deu um alívio. Aqui tá tudo tranquilo, é a mesma coisa que ele, é tudo adaptado, nunca passei por problemas, só passei um pouquinho na minha infância, mas tudo foi resolvido." Eles vão se apresentar. Aí ela vai falar assim: "Mas como eu posso saber que eu posso ser autistas?" Aí eles falam: "Bom, aproveitando então, vai ter um acampamento de autistas numa tal montanha nesse final de semana, está afim?". Aí ela vai ficar... "Ah.. Não sei, minha mãe..." A gente pode colocar isso, muitas pessoas que não sabem que são autistas, ou que são autistas têm pais que são muito protetores, que é a super proteção. Então talvez a menina pode falar assim: "Ah não sei se eu vou gente porque a minha mãe não deixa eu sair... Ela é uma super-protetora." Aí talvez um deles pode falar assim: "Se você quiser eu vou na sua casa e converso com sua mãe, se quiser a gente te ajuda, eu converso com sua mãe, ou Beltrano conversa com sua mãe, ou Feltrano conversa com sua mãe e vamos. Não deixa isso de fora."

[00:58:37.04] Entrevistador: Como é que você imagina esse acampamento Poly? Esse acampamento que eles vão convidar ela para ir?

[00:58:44.16] Poly: Então eu acho que dava para ser um acampamento em que pessoas autistas vão para se reunir, isso porque eu já descobri que existem acampamentos assim nos Estados Unidos em um filme que eu assisti e é muito legal. é um acampamento para crianças e adolescentes autistas irem e tudo mais e é muito legal e não sei, a gente coloca que nesse acampamento eles tem que fazer essa trilha, eles se dividem em grupos e tem os monitores que também são autistas, enfim.

[00:59:16.04] Nanda: Toda equipe é autista no acampamento então seria?

[00:59:19.11] Poly: Uhum.

[00:59:20.27] Entrevistador: Vocês acham que ela descobre que eles são autistas logo no início ou ela vai descobrindo ao longo do acampamento que eles são parecidos com ela e que eles são autistas.

[00:59:33.01] Poly: Eu acho que ela pode descobrir de início que todo mundo é autista, mas ela pode ficar: "Tá, mas porque vocês estão me falando isso? Eu não sou autista, eu fiquei a minha vida inteira sem essa informação, nunca me disseram que eu sou autista, a minha mãe nunca me falou que eu sou autista. Vocês devem estar ficando loucos." No início ela vai ficar meio relutante e vai falar: "Não! Que que vocês estão querendo falar isso? Vocês estão sem noção, sem ideia." Aí eles convencem ela de ir nesse acampamento. Aí ela fala assim: " Tudo bem, vocês estão me enchendo tanto o saco que eu aceito ir nesse acampamento e tal, mas vai ser uma vez só e se eu não gostar pelo menos cinco minutos eu juro

que eu vou embora e nunca mais olho na cara de vocês no colégio. Aí eles falam: "Tudo bem, vamos lá! Promessa, se você não gostar nos primeiros cinco minutos você pode ir embora!" Aí ela chega no acampamento, vai fazendo as atividades com eles, vai passando por todos os percursos, enfim, por tudo que acontece nesse acampamento e ela vai se identificando cada vez mais e vai baixando essa barreira dela de eu não sou autista, não tem porquê eu ser autista e no final da jornada vai ser ela olhando para si mesma e se aceitando e falando "OK, eu sou desse jeito, eu sou assim autista e está tudo bem em ser autista."

[01:00:48.09] Nanda: É, e está tudo bem em ser autista mas agora vamos em busca do diagnóstico, porque no acampamento só foi tipo "Ow, eu tenho comportamentos compatíveis com outros autistas então é possível que eu seja autista", mas depois ela pode perguntar assim para os amigos dela: "Bom, já vi que eu posso ser autista, mas como eu faço para provar para a escola, para provar para os meus pais, para provar para alguém que eu sou autista?" Aí eles vão falar: "Procura um psicólogo, procura um psiquiatra, procura um neurologista, procura um desses profissionais e você vai ter um laudo. Alguns vão fazer algumas avaliações, você vai ter uma hipótese diagnóstica aí depois você leva para um psiquiatra ou neurologista para conseguir um laudo. Depois disso você vai ter um documento com a sua identidade falando que você é autista." Aí ela "Tá bom, então vou correr atrás".

[01:03:57.19] Entrevistador: E com você Nanda como é que foi?

[01:04:04.22] Nanda: Então, eu não tenho recordações de assim... meus pais falavam que fazia muita estereotipia, mas eu não tenho nenhuma recordação de alguém falar assim: "Ah Fernanda isso é feio, não faça" Não tenho nenhuma recordação. Na verdade a minha mãe meio que entendeu que a estereotipia era tipo... acho que ela entendeu que era ansiedade, e que eu não tava conseguindo falar com a minha mãe o que eu queria dizer para ela. Porque como eu fui uma menina totalmente silenciosa, porque eu fiquei três anos e meio sem saber falar, então eu fazia estereotipia tipo: "Meu Deus! Eu não estou conseguindo explicar para a minha mãe o que está acontecendo." A minha mãe e meu pai, eu não tenho nenhuma recordação mesmo de como ou se meus pais já reprimiram minhas estereotipias. Não, não passei por isso, não tenho nenhuma recordação disso. E assim, depois que eu tava com a suspeita do autismo eu comecei a observar as estereotipias, tipo o flapping ou o estalar de dedos, eu comecei a fazer, tipo, comecei a fazer a ecopraxia. Aí como eu estava namorando, meu ex falava assim: "Para de imitar, se você não faz essas coisas para de imitar." Eu falei: "Mas talvez faz bem, talvez pode fazer bem para mim, pode fazer bem para mim. Mesmo que eu não tenha eu posso começar a criar para me auto regular." E ele falava: "Não, isso não deve fazer, porque se você for autista e você não tem stim você não deve fazer."

[01:05:42.21] Poly: E sabe uma coisa (desculpa Nanda, só te interromper para falar uma coisa) que acontece muito com autistas e que aconteceu comigo e que acontece com vários autistas colegas meus? É depois do diagnóstico as famílias, os familiares ou amigos falarem assim: "Nossa, mas você foi diagnosticado autista e agora você virou mais autista do que você era antes. Agora você tem mais comportamento de autista do que você tinha antes." Porque antes acontecia de eu reprimir as coisas que eu fazia daí eu parei de reprimir aí as pessoas agora falam nossa mas agora você tá fazendo drama. Aconteceu muito comigo isso. Pode continuar, perdão pela interrupção.

[01:06:16.00] Nanda: Não, tudo bem. Eu concordo com isso de falarem: "Ah! Agora que você é autista você é mais autista" Não não faz o mínimo sentido, a gente sempre foi autista, no caso. Eu simplesmente comecei a imitar porque me fazia bem. Eu começava a imitar e ele falava: "Ah mas se você supostamente for autista você não precisa fazer, porque se você não tinha stims você não precisa copiar outro para você ter". Eu falei: "Mas eu sempre tive. Eu sempre tive, minha mãe falava que eu fazia isso quando eu não falava".

[01:06:52.11] Entrevistador: Vocês acham que a nossa personagem, quando os amigos novos explicarem para ela o que são os stims e tal, ela pode entender que ela pode adquirir alguns stims que vão ajudar ela a se regular? E fazer mais do que ela fazia antes ou não?

[01:07:12.10] Nanda: Pode sim, seria legal.

[01:07:12.28] Poly: Acho que seria legal ter essa coisa de ela ver, aprender os stims que podem ajudar ela a se regular e ela se lembrar de stims que ela fazia mas que não deixavam que ela fizesse antes e ela ter esse processo de libertação, tipo "Ah agora eu sou livre para fazer o que eu quiser fazer".

[01:07:32.25] Entrevistador: E aí vocês imaginam uma parte jogável em relação às Stims?

[01:07:41.24] Nanda: Deixa eu pensar... dependendo da situação, se no momento desse acampamento ela está vamos supor, ela está muito ansiosa e às vezes ela não está conseguindo fazer o flapping por algum problema, um amigo pode falar assim: "Você pode fazer isso (estalar os dedos), ou você pode fazer barulhos com a boca", eles podem mostrar outros tipos de stims. Ou falar assim: "Quer saber? Pega isso aqui!" Ela vai falar: "O que é isso?" Ele vai falar: "Um stimtoy, que invés de você ficar no flapping, você faz isso aqui (demonstra o uso do stimtoy), é legal, é mais divertido, você usa o seu stim de uma forma mais divertida, além de você se auto regular mentalmente você se diverte. Quer saber? Pode até ficar é um presente."

[01:08:36.14] Poly: Sabe algo que eu pensei também que seria muito divertido? Se ela tivesse no momento do acampamento e aí ela, vamos supor que no jogo a gente faz essa estrutura de você ter que enfrentar bosses né, então ela chega em um boss, que é o boss da auto regulação, então ela está tendo esses sentimentos que ela não consegue expressar através da fala, através da comunicação comum e ela precisa dos stims para conseguir exteriorizar aquilo. Só que ela, na cabeça dela, pensa que ela não pode fazer esses stims, que aquilo é errado. Só que um dos instrutores veio e falou: "Não, tá tudo bem. Você pode fazer isso" Aí chega aquele Boss assim, e você tem que enfrentar ele, aí você vai batalhando, fazendo aquela batalha de turnos em RPG e quando você termina e você vence esse Boss aparece você quebrando as correntes da tua mão e agora você está conseguindo fazer os seus stims sem se sentir mal com isso e você se libertou. Eu acho que seria interessante.

[01:09:39.08] Entrevistador: Pode ter uma dancinha assim, uma coisa comemorando.

[01:09:42.17] Poly: Tipo sei lá, habilidade desbloqueada. Agora você consegue fazer os seus stims sem sentir vergonha deles.

[01:09:48.20] Nanda: Isso. Por exemplo, na minha opinião os Boss podem ser a culpa, vergonha, tipo... esses Boss podem ficar assim nela: "Não faça Stim! Stim é feio, é uma vergonha, você é uma vergonha para a sociedade!" ou o medo ia ficar assim: "E se as pessoas souberem que você é autista? Como eles vão agir?" Aí ele pode mostrar coisas ruins, tipo: "Tua mãe não irá te aceitar mais, vai te expulsar da casa." Aí ela vai começar a ter medo, ela vai começar a ter estereótipias e alguma coisa da habilidade do autista, tipo o stim, ou ecolalia, ou hiperfoco vai estar bloqueada, vai estar com uma corrente, ela vai derrotar esse Boss tendo atitudes positivas: "Sim eu posso! Sim eu sou capaz!" Por exemplo o medo: "Minha mãe me ama do jeito que eu sou, ela sempre me amou! Não, meus amigos nunca vão me abandonar!" E aí o Boss do medo vai ficar "Ai! Você está me machucando com a sua positividade, você está me machucando mostrando que é capaz!" Vamos supor que ela derrotou. "Ahhh! Você me derrotou!!" E a corrente pow! se quebra. Ou pode ser uma corrente que impede de ela fazer ecolalia, ou o corpo dela também está cheio de correntes porque ela não pode fazer ecopraxia. Então cada Boss vai ser um sentimento negativo: Medo, Confusão, Cobrança.

[01:11:20.08] Entrevistador: Esse dos Stims então seria um Boss que reprime assim.

[01:11:28.21] Poly: Sim. Ele acorrenta ela. Deixa ela acorrentada.

[01:11:30.25] Entrevistador: Ele deixa ela acorrentada. Então a missão dela seria se libertar das correntes nesse momento.

[01:11:38.13] Poly: Sim.

[01:11:40.07] Nanda: Sim. Porque também assim, nesse acampamento, acho que foi a Polly que falou, nesse acampamento, diz a lenda que quando acaba o acampamento você se descobre. Você descobre se você é autista ou não. Então se ele fala diz a lenda, então a gente pode dizer que esse acampamento ou lugar que eles fazem o acampamento é encantado, que tem todos esses desafios, ela vai passar por esses desafios, por esses bosses que são todas essas coisas negativas, e essas correntes são dos chefões, mas quem criou essas correntes foi a sociedade falando "Ah você é fresca, Ah você é metida, Ah você é antipática porque você não sabe como eu estou sentido, Ah você é muito metida porque você pode sair na sala na hora que você quiser". As correntes já foram feitas, mas só que os Bosses vão ativar, os chefões. E tudo que a menina já ouviu no passado vai ser a arma dos bosses, vai ser a arma dos chefões. Ela vai ter que ter pensamentos positivos para derrotar eles. E claro, as vezes os amigos autistas podem ajudar ou pode ter algum momento que o boss fala assim: "Vocês não vão ajudar ela, ela vai ter que fazer do próprio punho, da própria cabeça, da própria atitude e por aí vai." Seria mais interessante assim.

[01:13:54.24] Nanda: Eu acho que eu já imaginei uma aqui já. Porque como é um acampamento e talvez o lugar que eles fazem o acampamento seja algo tipo Encantado, sei lá. Vamos pensar, vamos supor que ela tem hipersensibilidade tátil, que ela é muito hipersensível ao calor e ao frio e é uma situação muito agitada. E essa situação, vamos supor, que nesse acampamento eles ficaram sem comida e eles precisam sobreviver, tipo pode ter acontecido no meio desse acampamento: "Oh Não! A comida acabou" ou talvez como pode ter bichinhos na floresta, tem bichinhos que roubam comida, roubam as coisas dos outros: "Ah Não! a gente está sem comida!" O que eles vão ter que fazer? Vão ter que pescar, vão ter que pegar lenha, essas coisas e a coisa mais agitada, vamos supor que ela é hipersensível ao frio e ela tem que ir na água pegar o peixe e no jogo talvez a gente pode apertar algum botão no jogo e ela falar assim: "Vou pegar o peixe" e ao mesmo tempo ela falar assim: "Aiii! Tá gelada!! mas eu vou pegar o peixe!!" ou talvez quando ela for pegar a lenha ela viu um animal aí vai ter que mexer no controle, vai ter que mexer no celular para ela fugir do bicho e por aí vai... Acho que isso aí seria a questão agitada.

REFERÊNCIAS

- ALTHUSSER, Louis. **Freud e Lacan, Marx e Freud**. Tradução de Walter José Evangelista. Rio de Janeiro: Graal Editora, 1984.
- ALTHUSSER, Louis. [1969]. **Aparelhos Ideológicos do Estado**. In : ŽIŽEK , Slavo J (Org.). **Um Mapa da Ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.
- ALTHUSSER, Louis. **Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado**. Lisboa: Presença, 1985.
- ANDREWS, Tara. Design and Consume to Utopia: Where Industrial Design nWent Wrong, **Design Philosophy Papers**, [S.l.], v. 7, n. 2, p. 71-86, 2009.
- BALL, Jonathan. **The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process**. Design Council, 2019, p.1. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process>. Acesso em: 20 maio. 2022.
- BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1995.
- BAUDRILLARD, J. **O Sistema dos Objetos**. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BECCARI, Marcos; PORTUGAL, Daniel B.; PADOVANI, Stephania. Seis eixos para uma filosofia do design. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p. 12-32, 2017.
- BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- BROWN, Tim. **Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation**. New York: Harper Collins Publishers, 2009.
- BUCHANAN, Richard. “Wicked Problems in Design Thinking”. **Design Issues**, [S.l.], v.8, n.2, p. 16, Spring 1992.
- BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Blucher, 2010.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu Editora LTDA-ME, 2016.
- CARROLL, John B. **Human cognitive abilities: A survey of factor-analytic studies**. No. 1. Cambridge University Press, 1993.
- CARROLL, John B. Review of The nature of human intelligence by J. P. Guilford. **American Educational Research Journal**, [S.l.], v. 73, p. 105-112, 1968.
- CHALMERS, Alan Francis; FIKER, Raul. **O que é ciência afinal?** São Paulo: Brasiliense, 1993.
- CHARAUDEAU, Patrick. "Dize-me qual é teu corpus, eu te direi qual é a tua problemática." **Revista Diadorim**, [S.l.], v.10, 2011.

COELHO, Eduardo Prado. Introdução a um pensamento cruel: estruturas, estruturalidade e estruturalismos. In: FOUCAULT, M. *et al.* **Estruturalismo**: antologia de textos teóricos. Trad. Eduardo Prado Coelho et al. Lisboa: Portugália, S/D, 1967.

COSTA, Carlos Roberto Zibel. **Além das formas**: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura. São Paulo: Annablume, 2010.

COURTINE, Jean-Jacques. **Análise do discurso político**: O discurso comunista endereçado aos cristãos. Tradução de Vanice Sargentini (Org.). São Carlos: EdUFSCar, 2009.

CROPLEY, Arthur. In praise of convergent thinking. **Creativity Research Journal**, [S.l.], v. 18, p. 391–404, 2006.

CROSS, Nigel. Designerly ways of knowing. **Design studies**, [S.l.], v. 3, n. 4, p. 221-227, 1982.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Editora Cultrix, 2008.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. 2. ed. [S.l.]: Graal, 2009.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**, v. 1, São Paulo: Ed. 34, 2000a.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**, v. 3. São Paulo: Ed. 34, 2000b.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 2007.

DESIGN COUNCIL. **Eleven lessons**: Managing design in eleven global companies—desk research report. Londres: Design Council, 2007.

DESIGN COUNCIL. **Our History**. Londres: Design Council, 2021. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/resources/11-lessons-managing-design-global-brands/> Acesso em: 20 maio 2022.

DREW, Cat. **The Double Diamond: 15 years on**. Design Council, 2019. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/double-diamond-15-years>. Acesso em: 20 maio 2022.

DREYFUS, L. Hubert; RABINOW, Paul. **Michel Foucault uma trajetória filosófica**: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Tradução Vera Portocarrero. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

DREYFUSS, Henry. **Designing for People**. New York, Simon and Schuster, 1955.

DREYFUSS, Henry. **The Measure of Man and Woman**: Human Factors in Design. John Wiley & Sons, 1950.

EYSENCK, Michael W. **Psychology**: A student's handbook. New York: Psychology Press, 2000.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Editora Loyola, 2010.
- FOUCAULT, Michel. **Estratégia, poder-saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.
- FOUCAULT, Michel. **Nascimento da biopolítica**: curso dado no Collège de France (1978-1979). Rio de Janeiro: Martins Fontes, 2008.
- FOUCAULT, Michel. O sujeito e o poder. *In*: DREYFUS, Hubert; RABINOW, Paul (org.). **Michel Foucault. Uma trajetória filosófica**. Para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense, 1995.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1987.
- GINZBURG, C. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. *In*: GINZBURG, C. **Mitos, emblemas e sinais**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989, p. 143-179.
- GLĂVEANU, Vlad Petre. Paradigms in the study of creativity: Introducing the perspective of cultural psychology. **New ideas in psychology**, [S.l.], v. 28, n. 1, p. 79-93, 2010.
- GUILFORD, Joy Paul. “**Traits of creativity,**” in **Creativity and its Cultivation**. New York: Harper, 1959.
- GUILFORD, Joy Paul. Creativity. **American Psychologist**, [S.l.], v. 5, n. 9, p. 444-454, 1950.
- GUILFORD, Joy Paul. **La naturaleza de la inteligencia humana**. Buenos Aires: Paidós, 1986.
- GUILFORD, Joy Paul. **The Nature of Human Intelligence**. New York, NY: McGraw-Hill, Inc, 1967.
- GUILFORD, Joy Paul. The structure of intellect model. **Psychological Bulletin**, [S.l.], v. 53, n. 4, p. 267-293, 1956.
- HENRY, Paul; MOSCOVICI, Serge. Problèmes de l'analyse de contenu. **Langages**, 3 année, n 11, 1968. p.36-60. Disponível em: <https://doi.org/10.3406/lgge.1968.2900>. Acesso em: 20 maio 2022.
- HOM, J. L.; KNAPP, J. R. On the subjective character of the empirical base of Guilford's structure of intellect model. **Psychological Bulletin**, [S.l.], v. 80, p. 33-43, 1973.
- HUMPHREYS, L. G. The organization of human abilities. **American Psychologist**, [S.l.], v. 17, p. 475-483, 1962.
- HUPPATZ, Daniel J.; Revisiting Herbert Simon's “science of design”. **Design Issues**, [S.l.], v. 31, n. 2, p. 29-40, 2015.
- KELLEY, Tom. **As 10 faces da inovação**: estratégias para turbinar a criatividade. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- KISH, Leslie. **Statistical design for research**. New York: John Wiley & Sons, 2005.
- LACAN, Jacques. **O seminário, livro 20**: mais, ainda. Texto estabelecido por Jacques Alain-Miller. Tradução de MD Magno. Rio de Janeiro: Zahar, 1985. v.19.

- LACAN, Jacques. **O seminário: Livro 10: A angústia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- LACLAU, Ernesto. **Emancipación y diferencia**. Buenos Aires: Compañía Editora Espasa Calpe, 1996.
- LANGRISH, John Z. The design methods movement: From optimism to darwinism. DRS2016: DESIGN+ RESEARCH+ SOCIETY FUTURE FOCUSED THINKING, 2016. **Proceedings of the Brighton, UK**, 2016. p. 27-30.
- LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam**. São Paulo: Oficina de textos, 2011.
- LEPARGNEUR, Hubert. **Introdução aos estruturalismos**. São Paulo, Herder/ EDUSP, 1972.
- LEVIN, K. *et al.* Overcoming the tragedy of super wicked problems: Constraining our future selves to ameliorate global climate change. **Policy Sciences**, [S.l.], v. 45, p. 123–152, 2012.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Cosac Naify, 2015.
- LUCAS, Luciane; HOOFF, Tânia. Da ortopedia ao controle do corpo: o discurso da saúde na publicidade. **Comunicação, mídia e consumo**. São Paulo, v. 3, n.6, 2006. p. 81-104.
- MANZINI, Ezio. **Design: quando todos fazem design, uma introdução ao design parainovação social**. Tradução Luzia Araujo. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2017.
- MANZINI, Ezio. Strategic Design for Sustainability: instruments for radically oriented innovation. *In*: JÉGOU, F; MANZINI, E. **Sustainably everyday: scenarios of urban life**. Milano: Edizioni Ambiente, 2003.
- MCKIM, Robert. **Experiences in visual thinking**. Monterey/CO: Brooks/Cole, 1980.
- MEISTER, David. **The history of human factors and ergonomics**. Boca Raton: CRC Press, 2018.
- NEGRI, Antonio; HARDT, Michael; CAMFIELD, David. "Multitude: war and democracy in the age of empire." **Labour**, [S.l.], v. 56, p. 359, 2005.
- NORMAN, Donald A. **The design of everyday things**. New York: Basic Books, 2002.
- NORMAN, Donald A.; DRAPER, Stephen, W. **User centered system design: New perspectives on human-computer interaction**. Boca Raton: CRC Press, 1986.
- NORMAN, Donald. Words matter. Talk about people. **IX Interactions**, [S.l.], v. 13, n. 5, p. 49, Oct. 2006. Disponível em: <https://interactions.acm.org/archive/view/september-october-2006/words-matter.-talk-about-people1>. Acesso em: 20 maio 2022.
- NORMAN, Donald; MERHOLZ, Peter. **"Peter in Conversation with Don Norman About UX & Innovation"**. Adaptive Path, 2007. Disponível em: <https://huffduffer.com/clagnut/370516>. Acesso em: 10 abr. 2022.
- ORLANDI, Eni P. A análise de discurso em suas diferentes tradições intelectuais: o Brasil. *In*: SEMINÁRIO DE ESTUDOS EM ANÁLISE DE DISCURSO, 1., 2003, Porto Alegre.

Anais... Porto Alegre, RS: UFRGS, 2003. 18 f. Disponível em: http://spider.ufrgs.br/discursor/evento/conf_04/eniorlandi.pdf. Acesso em: 20 maio 2021.

ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. 12. edição. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.

\\ORTEGA, Francisco. **Biopolíticas da saúde: reflexões a partir de Michel Foucault, Agnes Heller e Hannah Arendt**. Interface-Comunicação, Saúde, Educação, [S.l.], v. 8, n. 14, p. 09-20, set., 2003.

PASQUALI, L. **Psicometria. Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v. 43, n. Esp., p. 992-999, 2009.

PÊCHEUX, Michel. “Análise automática do discurso (AAD-69)”. In: GADET; HAK (org.). **Por uma análise automática do discurso**. 3. ed. Campinas: Ed. da Unicamp, 1997.

PÊCHEUX, Michel. **Discurso: estrutura ou acontecimento**. Tradução de Eni P. Orlandi. 4.ed. Campinas: Pontes, 2006.

PÊCHEUX, Michel. O Papel da Memória. In: ACHARD, Pierre *et al.* **O Papel da Memória**. Campinas: Pontes, 1999.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Tradução de Eni Orlandi [et al]. 4.ed. Campinas: Editora da UNICAMP, 2009.

PÊCHEUX, Michel. **Sobre os contextos epistemológicos da análise de discurso** (1983). Tradução de Eni P. Orlandi. Campinas: Unicamp, 1999. (Escritos – contextos epistemológicos da análise de discurso, n. 4).

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença: uma introdução**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

REDSTRÖM, Johan. Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. **Design Studies**, [S.l.], v. 27, p. 127, 2006.

REITMAN, W. **Cognition and thought**. New York: Wiley; 1965.

RITTEL, H. W.; WEBBER, M. M. Dilemmas in a general theory of planning. **Policy sciences**, [S.l.], v. 4, n. 2, p. 155-169, 1973.

ROCHA, D.; DEUSDARÁ, B. Análise de conteúdo e análise do discurso: o linguístico e seu entorno. **DELTA**, São Paulo, v. 22, n. 01, p. 29-52, 2006.

ROWE, Peter G. **Design thinking**. Cambridge: MIT Press, 1991.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Editora Cultrix, 2008.

SIMON, Herbert A. The structure of ill-structured problems. **Artificial Intelligence**, [S.l.], v. 4, p.181–201, 1973.

SIMON, Herbert A. **The sciences of the artificial**. Cambridge: MIT Press, 1996.

SINGER, Judy. "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". *In: CORKER, M.; FRENCH, S. (orgs.). Disability discourse*. Buckingham, Philadelphia: Open University Press, 1999. p. 59-67.

TAYLOR, F. W. **Princípios de administração científica**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1969.

ZURLO, Francesco. Design strategico. **XXI Secolo**, [S.l.], v. 4, p. 1-12, 2010.