



**Universidad
Europea**

UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID

ESCUELA DE ARQUITECTURA, INGENIERÍA Y DISEÑO

GRADO EN ANIMACIÓN

PROYECTO FIN DE GRADO

TIMOTEA: El papel de la mujer autista en la ficción.

LAURA MARCHAL FERNÁNDEZ

Dirigido por

GUILLERMO CASTILLA CEBRIÁN

TIMOTEA: El papel de la mujer autista en la ficción.

Laura Marchal Fernández



CURSO 2023-2024

TIMOTEA: El papel de la mujer autista en la ficción.

Laura Marchal Fernández

TÍTULO: TIMOTEA: El papel de la mujer autista en la ficción.

AUTOR: LAURA MARCHAL FERNÁNDEZ

TITULACIÓN: GRADO EN ANIMACIÓN

DIRECTOR/ES DEL PROYECTO: GUILLERMO CASTILLA CEBRIÁN

FECHA: JUNIO DE 2024

RESUMEN

Los medios audiovisuales tienen el poder de hacernos reflexionar, de reflejar valores y de crear personajes con características y experiencias con las que el público pueda identificarse. Este proyecto está destinado a la investigación sobre la representación del autismo en dichos medios audiovisuales, centrándose especialmente en el sector de la animación y en la perspectiva femenina.

Se abordará la importancia de la representación interseccional en los personajes autistas desde el paradigma de la neurodivergencia, ofreciendo una visión no como trastorno, sino como condición. En primer lugar se exponen las características clínicas del autismo para analizarlo después desde un punto de vista social, explicando los rasgos que se dan más comúnmente en las mujeres autistas y de género no-binario, así como el concepto de enmascaramiento.

Se analizan personajes autistas y posiblemente autistas de diferentes medios audiovisuales y géneros, así como a los creadores a lo largo de los años hasta el estado actual. Las conclusiones de este estudio reflejan todavía una pobre y escasa representación de las mujeres autistas, por lo que se plantea una solución.

La solución planteada es el desarrollo de un cortometraje de animación 2D con una duración de 4 minutos y 5 segundos en el que se refleja una experiencia en primera persona con el autismo. Se crea así un producto con el objetivo de transmitir lo que es el autismo incluso al espectador menos familiarizado, además de que el colectivo autista y neurodivergente se sienta identificado con la protagonista.

Palabras clave: *autismo, animación, mujer, neurodivergencia, medios audiovisuales, cortometraje.*

ABSTRACT

Media has the power to make us think, reflect values and creating characters with traits and experiences which the public can identify with. This project is aimed at research on the representation of autism in said audiovisual media, focusing especially on the animation sector and the female perspective.

The importance of intersectional representation in autistic characters will be addressed from the paradigm of neurodivergence, offering a vision not as a disorder, but as a condition. First, the clinical characteristics of autism are exposed here to analyze them afterwards from a social point of view, explaining the traits that most commonly occur in autistic women and non-binary people, as well as the concept of masking.

Autistic and possibly autistic characters from different media and genders are analyzed, as well as the creators over the years to the current state. The conclusions of this study still reflect a poor and scarce representation of autistic women, so a solution is proposed.

The proposed solution is the development of a 2D animated short film with a duration of 4 minutes and 5 seconds that reflect a first-person experience with autism. A product is thus created with the aim of transmitting what autism is even to the least familiar viewer, and also creating a main character that the autistic and neurodivergent community can feel identified with.

Keywords: *autism, animation, woman, neurodivergence, audiovisual media, short film.*

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi tutor, Willie, por respetar y confiar en mí y en mi trabajo, así como a María porque la asignatura de Diseño de Personajes me ha hecho querer trabajar en esto con más ilusión que nunca.

A Marta del Valle por hacer la animación tan divertida (incluso el rigging) y por ofrecerme un espacio seguro. A mis profesores y mis compañeros en general, porque de todos me llevo algo de esta maravillosa profesión.

A Sandra y Sonia del anterior Departamento de Diversidad, por vuestra dedicación personal y por todo lo que habéis luchado por mí y por el resto de alumnos con necesidades de apoyo en la Universidad.

A mi familia y a mis seres queridos por apoyarme en todo y querer ver cada dibujo que hago.

Gracias siempre.

Cita - frase célebre / Dedicatoria

“A esa niña que estuvo pero que nunca fue.”

TABLA RESUMEN

	DATOS
Nombre y apellidos:	Laura Marchal Fernández
Título del proyecto:	TIMOTEA: El papel de la mujer autista en la ficción.
Directores del proyecto:	Laura Marchal Fernández, Guillermo Castilla Cebrián.
El proyecto se ha realizado en colaboración de una empresa o a petición de una empresa:	NO
El proyecto ha implementado un producto: (esta entrada se puede marcar junto a la siguiente)	SI
El proyecto ha consistido en el desarrollo de una investigación o innovación: (esta entrada se puede marcar junto a la anterior)	SI
Objetivo general del proyecto:	Visibilizar el autismo en las mujeres

Índice

RESUMEN	4
ABSTRACT.....	5
TABLA RESUMEN	7
Capítulo 1. INTRODUCCIÓN	14
1.1 Contexto y justificación	14
1.2 Planteamiento del problema	16
1.3 Objetivos del proyecto	17
1.3.1 Objetivo principal	17
1.3.2 Objetivos específicos	17
Capítulo 2. ANTECEDENTES	19
2.1 Contexto	19
2.2 Autismo: Definición y clasificación.....	22
2.3 Características clínicas.	23
2.4 El paradigma de la neurodiversidad, el movimiento social y la discapacidad.	23
2.5 Diagnóstico y prevalencia.	25
2.6 Mujer y autismo.....	25
2.7 Análisis de personajes.....	26
2.7.1 Primeros personajes	27
2.7.2 Personajes de género no binario	31
2.7.3 Arquetipos y estereotipos.....	36
2.7.4 Referentes	45
Capítulo 3. DESARROLLO DEL PROYECTO	52
3.1 Planificación del proyecto	52
3.2 Descripción de la solución, metodologías y herramientas empleadas	54
3.2.1 Pre-producción	54
3.2.2 Producción.....	66
3.3 Recursos requeridos	68
3.4 Viabilidad e implementación.....	69

3.5	Resultados del proyecto y análisis	70
Capítulo 4.	CONCLUSIONES	71
4.1	Conclusiones del trabajo	71
4.1.1	Planteamiento y retos	71
4.1.2	Errores	71
4.1.3	Aprendizaje.....	72
4.2	Conclusiones personales.....	72
Capítulo 5.	FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO.....	74
Capítulo 6.	REFERENCIAS.....	76
6.1	Referencias bibliográficas: libros y artículos de investigación.....	76
6.2	Webgrafía	77
6.3	Videoteca	78
Capítulo 7.	ANEXOS	79

Índice de Figuras

Figura 1. Gráfico que muestra el consumo diario de TV en el mundo. Fuente: GWI (Q3 2023) .14	14
Figura 2. Análisis de datos de audiencia de TV en diciembre de 2023 en España. Fuente: Kantar Media.15	15
Figura 3. Tiempo diario dedicado a diferentes medios audiovisuales. Fuente: GWI (Q3 2023) .15	15
Figura 4. Collage de las seis mujeres autistas canon en Animación.21	21
Figura 5. Gráficos sobre el espectro del autismo. Fuente: getgoally.com24	24
Figura 6. Imagen de Kamilie en el episodio 9 de Mobile Suit Zeta Gundam.27	27
Figura 7. Fotograma de la película The Boy Who Could Fly.28	28
Figura 8. Póster de la película Mozart And The Whale30	30
Figura 9. Fotograma de Entrapta en She-Ra y las Princesas del Poder.31	31
Figura 10. Fotograma de Peridoto en Steven Universe.32	32
Figura 11. Fotograma de Peridoto con su análisis de “Campamento Amoríos”.32	32
Figura 12. Peridoto coleccionando shorts y un peluche de alien.32	32
Figura 13. Fotograma de Aziraphale (Michael Sheen) en Good Omens.33	33
Figura 14. Diferentes fotogramas de Good Omens en los que Aziraphale realiza estos movimientos.34	34
Figura 15. Tweet de Michael Sheen en contestación a un hilo de análisis sobre Aziraphale siendo autista.35	35
Figura 16. Reencarnaciones del Doctor asociadas con el espectro autista.35	35
Figura 17. Dustin Hoffman y Tom Cruise en Rain Man.36	36
Figura 18. Sheldon Cooper (Jim Parsons), personaje principal en The Big Bang Theory.37	37
Figura 19. Imagen de la serie The Good Doctor con Shaun Murphy (Freddie Highmore).37	37
Figura 20. Fotograma de Woo (Park Eun-bin) en la serie Woo, abogada extraordinaria.38	38
Figura 21. Sam Gardner (Keir Gilchrist) en la serie Atypical.40	40
Figura 22. Fotograma de Quinni (Chloé Hayden) en Heartbreak High.41	41
Figura 23. Matilda (Kayla Cromer) en Everything’s Gonna Be Okay.43	43
Figura 24. Imagen promocional de As We See It.44	44
Figura 25. Fotograma de Norma en Dead End: Paranormal Park.46	46
Figura 26. Norma en sobrecarga sensorial.47	47

Figura 27. Fotograma de June Chen en la segunda temporada de The Ghost And Molly McGee.47

Figura 28. June tapándose los oídos por su hipersensibilidad sensorial.....48

Figura 29. Fotograma de Twyla en Monster High.49

Figura 30. Twyla autorregulándose con su pulsera.49

Figura 31. Fotograma de Renee en el cortometraje Loop.50

Figura 32. Secuencia final de Loop en la que se muestra el logo del título.51

Figura 33. Plan de desarrollo completo planteado inicialmente.52

Figura 34. Resumen del plan de desarrollo.52

Figura 35. Tarjetas de pre-producción, producción, y post-producción en Trello.53

Figura 36. Tarjetas de proceso de las tareas.53

Figura 37. Modo apto para daltónicos en Trello.54

Figura 38. Boceto que representa la soledad.55

Figura 39. Boceto que representa la resiliencia.55

Figura 40. Primera búsqueda de referencias de estilo visual y paletas de color.56

Figura 41. Tablero de Pinterest con referencias de estilo y escenarios.....56

Figura 42. Referencias de trenes.....57

Figura 43. Turn-Around de Timotea de pequeña.57

Figura 44. Hoja de diseño de personaje de Timotea adulta.57

Figura 45. Re-diseño de Timotea.....58

Figura 46. Thumbnails del entorno.58

Figura 47. Fondo 1.....59

Figura 48. Fondo 2.....59

Figura 49. Fondo 3.....60

Figura 50. Primera exploración de diseño de Timotea en forma monstruosa.....60

Figura 51. Boceto de escena de transformación.61

Figura 52. Wordcloud con las emociones que transmite el cortometraje.....62

Figura 53. Estudio de movimiento de Gusi.....62

Figura 54. Estudio de movimiento de Grom, el monstruito apretable del niño.63

Figura 55. Primeros bocetos de Miguel.....63

Figura 56. Ilustración de los diferentes tipos de vitiligo.64

Figura 57. Diseños de Monstruos Extra.....	64
Figura 58. Turn-Arounds de Timotea y Miguel en el mundo humano.....	65
Figura 59. Turn-Arounds de Timotea y Miguel transformados en el mundo monstruo.....	65
Figura 60. Dibujos gestuales de manos y referencias.....	65
Figura 61. Captura de pantalla del proceso de animación en Adobe Animate.....	66
Figura 62. Captura de pantalla de dos frames de la animación.....	67
Figura 63. Frame de la animación con color base.....	67
Figura 64. Color Key de la forma alternativa de color en la animación.....	68
Figura 65. Frame del cortometraje Out Of My Mind.....	74
Figura 66. Renders del modelo 3D de Timotea niña creado para Modelado Orgánico.....	74
Figura 67. Primer diseño y paleta de color de Timotea en forma monstruosa.....	79
Figura 68. Boceto de la estación de los monstruos y línea y valores tonales.....	80
Figura 69. Bocetos de Timotea en forma de monstruo y estudio de paleta de color.....	80
Figura 70. Conversación con Rafa Agudo en colaboración para la música del cortometraje.....	80

Índice de Tablas

Tabla 1. Investigación de personajes femeninos autistas o posiblemente autistas en animación.	21
Tabla 2. Comparación de primeras apariciones de personajes autistas según su género.	27

Capítulo 1. INTRODUCCIÓN

Después de establecer el tema de investigación del proyecto, que es la representación de la mujer autista en los medios audiovisuales, se realiza una búsqueda de personajes autistas en las series y/o películas y se clasifica en género (masculino, femenino y no-binario) para estudiar la representación a lo largo de los años en la ficción. Se realiza un análisis de personajes destacados que la autora considera importantes para una comparación entre los personajes autistas, teniendo en cuenta los arquetipos y los estereotipos plasmados por la ficción. El resultado de este análisis resulta en la evidente infrarrepresentación de la mujer autista y personas no-binarias. Se estudian finalmente los escasos referentes de mujeres autistas canon en la animación, con personajes e historias que se tendrán en cuenta para la creación de la protagonista del cortometraje que será el producto final: Una animación en 2D que muestre en primera persona las experiencias de una mujer autista y la importancia de la lucha interseccional.

1.1 Contexto y justificación

El proyecto se desarrolla a partir de la necesidad de la representación de la mujer autista en los medios audiovisuales. Este colectivo se ve especialmente infrarrepresentado como se apreciará posteriormente con detalle en una investigación sobre personajes autistas en diferentes medios y producciones.

La ficción es un reflejo de la realidad y la actualidad y tiene el poder de generar ideas que acoger colectivamente en sociedad, ya que, como es sabido, el ser humano es sociable por naturaleza busca características afines con las que poder identificarse.

Diariamente, se dedica una gran parte del tiempo al consumo de medios de cualquier tipo, especialmente a los digitales actualmente, entre los que se encuentran la televisión y los servicios en *streaming*. Según un informe de la empresa de investigación de audiencias GWI lanzado en enero de 2024, el consumo diario de la TV es de 3 horas 6 minutos (Véase Figura 1)

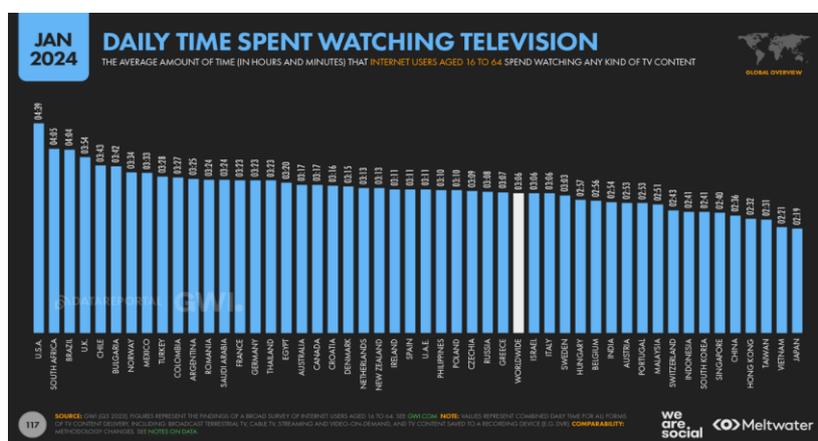


Figura 1. Gráfico que muestra el consumo diario de TV en el mundo. Fuente: GWI (Q3 2023)

En España, como se puede observar en el gráfico, dedicamos 3 horas 11 minutos al consumo diario de contenido de cualquier tipo en la televisión. Según un informe de Kantar Media en Diciembre de 2023, en España la televisión de línea se lleva un 83,8% de audiencia. Por su parte, el 16,2% restante se lo lleva las plataformas de vídeo online y que a su vez se dividen en: Netflix con un 5,1%; YouTube con 4,2%; Prime Video con 2,5%; Disney+ con 1,3%; HBO Max con 0,6% y el 2,6% restante en otras plataformas (Véase Figura 2).

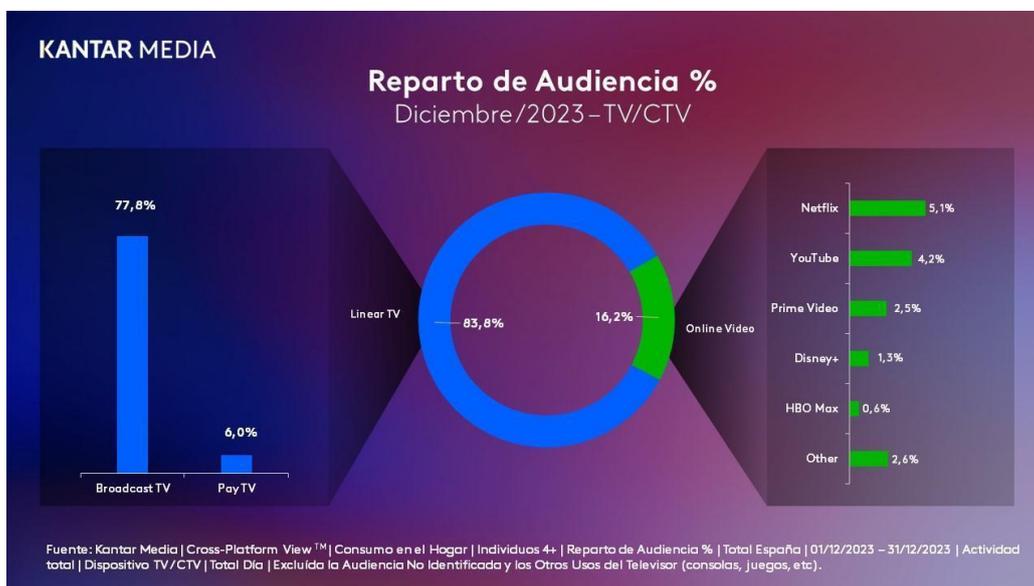


Figura 2. Análisis de datos de audiencia de TV en diciembre de 2023 en España. Fuente: Kantar Media.

Es de importancia destacar que se está observando una tendencia al aumento en el tiempo que pasamos frente a las pantallas debido a las redes sociales y a internet, y según los datos de GWI, el tiempo de consumo de televisión, incluyendo ambos servicios en *streaming* y *broadcast* ha descendido (Véase Figura 3).

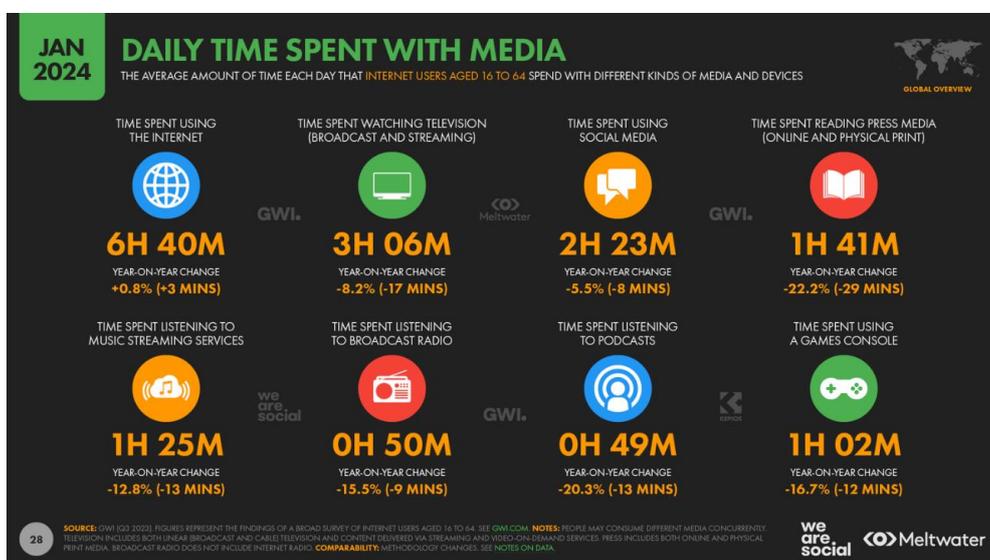


Figura 3. Tiempo diario dedicado a diferentes medios audiovisuales. Fuente: GWI (Q3 2023)

A pesar de esta creciente tendencia, se espera que la televisión siga manteniendo un papel importante en los próximos años.

Estos datos corroboran el uso de los principales medios audiovisuales por parte de la población y en lo que compete a este proyecto, el gran consumo diario de televisión e internet, incluyendo producciones como series o películas. Analizado esto, queda constatada la difusión en los medios y el alcance a la población de historias y personajes que representen ideas, valores y realidades de nuestra sociedad.

En España, ODA (Observatorio de la Diversidad en los medios Audiovisuales) realiza desde 2020 un estudio en el que analiza la imagen de las personas LGTBQIA+, racializadas y con discapacidad que se muestra en la ficción audiovisual española. Lo que se busca alcanzar es un cambio positivo y lograr medios más responsables y diversos.

Según el último informe de 2023 (sobre producciones del año 2022), analizado en un artículo de la Redacción Cine con Ñ, la diversidad de personajes en los medios audiovisuales en España aumenta, pero lentamente y en ciertos nichos. Por ejemplo, ha aumentado la cantidad de personajes pertenecientes al colectivo LGBTQIA+ y racializadas, pero en las personas con discapacidad ha disminuido en medio punto. Ante esta escasa representación, destacan la película *La consagración de la primavera* y la serie *Fácil*, que cuentan con intérpretes protagonistas que tienen una discapacidad. En esta última aparecen las únicas mujeres relevantes con discapacidad, ya que en el género femenino se observa una mayor tendencia a caer en estereotipos o ser personajes con graves problemas que dificultan su vida.

Además, de todos los personajes con discapacidad recogidos por el informe, solo dos son LGBTQIA+. Tampoco hay personajes racializados que tengan alguna discapacidad ni tampoco aparecen mujeres racializadas en papeles protagonistas. Mientras, dentro del colectivo LGBTQIA+, el grupo de personajes con más representación son los personajes gays.

En conclusión a lo referente a la ficción audiovisual española, es evidente la falta de interseccionalidad y el largo camino por recorrer que le queda en cuanto a la representación no normativa.

1.2 Planteamiento del problema

La investigación del proyecto consiste en analizar la representación del autismo en los medios audiovisuales, poniendo el foco en la mujer en el sector de la animación. Se va a partir de la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuál es el papel de la mujer autista en la ficción en comparación con el género masculino y cómo se puede aportar una representación no estereotipada que transmita la realidad a un público menos familiarizado?

A partir de esta cuestión global se desglosarán otras preguntas secundarias directamente derivadas de ella. En la investigación de antecedentes, en la que se describirá con detalle en el capítulo 2, se observa que a pesar de los avances de los últimos años y la existencia de una creciente concienciación sobre el autismo, es todavía escasa la representación de los personajes

femeninos frente a los personajes masculinos. Es por esto que el objetivo final será elaborar un cortometraje que dé respuesta a esta cuestión, plasmando una experiencia en primera persona.

Se pretende aportar una visión real de lo que es el autismo, sin caer en estereotipos, ofreciendo una visión desde el paradigma de la neurodivergencia que pretende “despatologizar” el autismo. Es por esto que primero se abordan las definiciones y características del autismo desde el punto de vista clínico para ofrecer posteriormente el concepto de condición y no como trastorno, sin dejar de lado el hecho del reto que puede suponer ciertos aspectos de la vida diaria para la persona autista. Debido a esto, en el cortometraje se plantea mostrar tanto aspectos “negativos” como “positivos” de vivir con autismo.

1.3 Objetivos del proyecto

1.3.1 Objetivo principal

El objetivo principal de este trabajo es analizar la representación del autismo en los medios audiovisuales estudiando personajes autistas (o posiblemente autistas) para la posterior comparación y estudio con perspectiva de género. La intención con los resultados del estudio es observar el papel de la mujer autista, ya que esta condición en las mujeres suele presentarse de forma distinta y en consecuencia, suele estar infradiagnosticada, así como en las personas no binarias. Además, se estudia la influencia de los creadores y su cercanía con el autismo y/o otras neurodivergencias, si pertenecen o no al colectivo, etc.

Una vez investigado el tema, se elabora un cortometraje de animación con un personaje protagonista femenino que pueda expresar las vivencias del autismo en primera persona. Se busca visibilizar un grupo social intentando alejarse de estereotipos, con un personaje real y con el que se pueda identificar un colectivo, y que igualmente acerque esa realidad al público menos familiarizado.

1.3.2 Objetivos específicos

- Definir los conceptos directamente relacionados con la investigación. Se elabora una lista de palabras con el método de *brainstorming* y se seleccionan las expresiones clave para entender el tema de estudio: Autismo, espectro, trastorno/condición, neurodivergencia/neurotipicidad, perspectiva e identidad de género, *masking* (enmascaramiento), inclusión, diversidad, canon, *headcanon*, diagnóstico...
- Crear así el marco teórico, empezando de la fuente más general de la investigación a la más concreta. Desarrollar un análisis de la evolución a lo largo de los años sobre el autismo y la representación en los medios hasta llegar al paradigma actual, alcanzando una conclusión y planteando lo que faltaría para investigar.
- Incluir el objetivo ODS número 5: La igualdad de género.
- Elaborar una tabla con todos los personajes autistas *canon* y *headcanon*, a qué medio pertenecen, si es animación o acción real, las empresas productoras, el año, el país de origen, el estado del creador (si es neurodivergente o neurotípico) y el género del personaje.

- Analizar los datos de la tabla, observando cuántos personajes son *canon* o *headcanon*, si hay más masculinos o femeninos, etc. A partir de estos resultados surgen cuestiones que resolver, anteriormente planteadas en la hipótesis de la investigación.
- Redactar las conclusiones del estudio, y dar respuesta abordando el tema con ejemplos de diferentes representaciones del autismo. Realizar una búsqueda de artículos, de opinión de la comunidad sobre dichas representaciones y si se identifican con los personajes, etc.
- Estudiar el caso concreto en la animación y en los personajes femeninos y no-binarios, y la necesidad de visibilidad y representación.
- Crear un personaje a partir de esta necesidad existente en dicho grupo minoritario. Reunir características a partir de la experiencia personal, pero que puedan ser identificables en gran medida por una mayoría.
- Establecer un estilo acorde a las emociones que se quieren expresar, mediante la técnica de la animación 2D fotograma a fotograma. Buscar referencias visuales, elaborar *color keys* (tomando el color y la iluminación un papel clave para transmitir emociones), *concept art*, etc...
- Elaborar un guion narrativo y posteriormente visual (*storyboard*) que consiga expresar la realidad del autismo sin diálogos. Lograr transmitir esa experiencia ajustándolo al breve tiempo del cortometraje.
- Elegir una pieza musical que acompañe a la acción, elaborando una animática midiendo tiempos y definiendo movimientos de cámara y efectos.
- Grabar referencias propias para realizar la animación. Elaborar vídeo de inspiración con personajes autistas.
- Presentar el cortometraje acabado, con calidad de animación y a color, con una duración aproximada de 1 minuto 30 segundos.

Capítulo 2. ANTECEDENTES

Como se ha expuesto en la introducción, se procede a continuación al análisis del papel de la mujer autista en los medios partiendo de una pregunta concreta.

¿Cuál es el papel de la mujer autista en la ficción en comparación con el género masculino y cómo se puede aportar una representación no estereotipada que transmita la realidad a un público menos familiarizado?

A partir de esta cuestión que aborda el tema concreto de investigación del proyecto, se han estudiado los antecedentes desde la primera definición de autismo planteada en 1911 hasta el estado actual. Se han definido los conceptos y rasgos principales del autismo para contextualizar el tema y poder comparar posteriormente la representación en la ficción y en los personajes.

2.1 Contexto

Se inicia un proceso de investigación del autismo pasando desde la definición de los manuales de psicología y la denominación de “trastorno” hasta el término “condición” más acuñado actualmente, en un proceso social de despatologización. Se estudia el paradigma de la neurodivergencia, explicando la diferencia entre un cerebro neurotípico y un cerebro neurodivergente, así como el amplio espectro que comprenden los rasgos que definen esta condición. Se abordará desde la perspectiva de género, analizando las diferencias principales entre el autismo masculino y femenino, explicando el fenómeno del *masking* (enmascaramiento).

Primero se realiza una tabla en Excel reuniendo personajes de todos los géneros, y de series y películas tanto de animación como de acción real. Se clasifican en *canon* (Haber sido confirmado como autista en pantalla o por los creadores explícitamente) o *headcanon* (Reunir una serie de rasgos con los que se pueda identificar un personaje como autista sin haber sido especificado el diagnóstico) De este proceso, surge una pregunta: ¿Por qué existe la necesidad de elaborar un *headcanon*?

En la tabla, además se indica el estado del creador como neurotípico o autista y la información de la producción. Para consultar los personajes femeninos *canon* y *headcanon* en la animación véase la Tabla 1. La tabla completa está disponible como anejo.

Personaje	Serie o película	Años de emisión	de Canon / Headcanon
Renee	Loop	2020	Canon
Entrapta	She-Ra y las princesas del poder	2018-2020	Canon
Norma	Dead End Paranormal Park	2022-2023	Canon
June Chen	Ghost and Molly McGee	2021-Actualidad	Canon

Twyla Boogeyman	Monster High	2022-Actualidad	Canon
Marcy Wu	Amphibia	2019-2022	Canon
Mary	Mary and Max	2009	Headcanon
Elsa	Frozen	2013	Headcanon
Lilo	Lilo & Stitch	2002	Headcanon
Bella	La Bella y la Bestia	1991	Headcanon
Rapunzel	Enredados	2010	Headcanon
Vanellope	Rompe Ralph	2012	Headcanon
Alicia	Alicia en el País de las Maravillas	1951	Headcanon
Violeta Parr	Los Increíbles	2004	Headcanon
Hirasawa Yui	K-On!	2009-2009	Headcanon
Futaba Sakura	Persona 5: The Animation	2018-2019	Headcanon
Violet Evergarden	Violet Evergarden	2018-2018	Headcanon
Tsuyu Asui	Boku No Hero Academia	2016-Actualidad	Headcanon
Mikasa Ackerman	Shingeki No Kyojin	2013-2023	Headcanon
Chihiro	El Viaje de Chihiro	2001	Headcanon
Nausicaä	Nausicaä del Valle del Viento	1984	Headcanon
Anna Sasaki	El Recuerdo de Marnie	2014	Headcanon
Sailor Mercury	Sailor Moon	1992-1997	Headcanon
Tina Belcher	Bob's Burgers	2011-Actualidad	Headcanon
Tulip Olsen	Infinity Train	2019-2021	Headcanon
Princesa Chicle	Hora de Aventuras	2010-2018	Headcanon
Starfire	Teen Titans	2003-2006	Headcanon
Amity	The Owl House	2020-2023	Headcanon
Mabel	Gravity Falls	2012-2016	Headcanon
Star Butterfly	Star contra las Fuerzas del Mal	2015-2019	Headcanon
Tecna	Winx Club	2004-Actualidad	Headcanon

Nagato Yuki	Haruhi Suzumiya no Yūtsu	2006-2006	Headcanon
-------------	--------------------------	-----------	-----------

Tabla 1. Investigación de personajes femeninos autistas o posiblemente autistas en animación.

Después de recopilar la información, se analizan cuántos personajes femeninos hay en comparación a los masculinos, y si son canon o *headcanon*. Como resultado de este estudio, surgen cuestiones: ¿Por qué en la animación hay menos representación de mujeres autistas canon? Y ¿Por qué hay un mayor número de *headcanons* femeninos que masculinos?

Mientras tanto, se elabora una recopilación de los personajes femeninos a modo de *collage* (Figura 4) y un vídeo (Consultar en los anexos) como referencia e inspiración con la selección de algunos personajes canon y *headcanon*, incluyendo también los no-binarios y masculinos.



Figura 4. Collage de las seis mujeres autistas canon en Animación.

A partir de este punto, se inicia el proceso de resolución del problema. ¿Cómo se puede mejorar la representación actual de la mujer autista y darle más protagonismo en la animación? ¿Cómo plantear una situación en primera persona sin ser muy individualizada y sin caer en los estereotipos que representen a una comunidad?

A esta cuestión se le dará respuesta con un estudio al previo análisis de rasgos que se dan en el espectro autista, contados desde una perspectiva personal, pero que pueda englobar la experiencia de más mujeres, personas no binarias e incluso hombres autistas con características similares que no se vean incluidos en los personajes estereotípicos. El resultado del cortometraje será visibilizar y dar a conocer estas realidades y experiencias.

Empezando con el marco teórico, se empieza definiendo algunos términos claves para el trabajo y comparando las visiones clínicas y sociales del autismo.

2.2 Autismo: Definición y clasificación.

El trastorno del espectro autista es un trastorno del neurodesarrollo que afecta a la comunicación y la interacción social, seguir patrones repetitivos tales como una rutina o tener intereses restringidos, de acuerdo con el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (5th ed.; DSM-5, American Psychiatric Association, 2013).

En sus ediciones anteriores, este manual incluía el autismo en el apartado de trastornos generalizados del desarrollo junto a otras subcategorías, entre las que se encontraba el Síndrome de Asperger, diagnóstico que se ha eliminado para sustituirlo por la categoría de TEA (Trastorno del Espectro Autista)

La terminología del autismo ha pasado por muchos cambios. El vocablo “autismo” fue introducido por primera vez por el psiquiatra suizo Paul Eugen Bleuler en 1911 refiriéndose a una alteración propia de la esquizofrenia. El significado inicial deriva del griego “Autos” (uno mismo) e “ismos” (referencia al modo de estar). Bleuler utilizó este significado para referirse a la marcada tendencia de los pacientes esquizofrénicos a vivir encerrados en sí mismos, aislados del mundo exterior. Se entendía por autismo el hecho de estar aislado socialmente. Tres décadas más tarde, el psiquiatra Leo Kanner incorporaría el término autismo al significado actual, en su artículo “Autistic disturbances of affective contact” (Artigas-Pallares & Paula, 2012)

Realmente no fue hasta el año 1979 que el concepto del espectro autista fue definido por Lorna Wing y Judith Gould, que sugirieron que había pacientes que encajaban en el patrón típico descrito por Kanner, pero también pacientes que sin ajustarse a ese perfil, mostraban en mayor o menor grado la triada de problemas en la interacción social, comunicación e imaginación, asociado a un patrón de conductas rígidas y repetitivas, cualitativamente similares a las de los autistas “típicos”, pero cuantitativamente distintas. La discapacidad intelectual aparecía como una dimensión distinta. (Artigas-Pallares & Paula, 2012)

El sistema de clasificación actual (5th ed.; DSM-5, American Psychiatric Association, 2013) aboga por las necesidades de las personas autistas, en lugar de ser categorías descriptivas como se separaba antiguamente por estos subtipos o síndromes como el Asperger.

Se establecen tres niveles:

1. Nivel I: Personas que necesitan ayuda.
2. Nivel II: Personas que necesitan ayuda notable.
3. Nivel III: Personas que necesitan ayuda muy notable.

2.3 Características clínicas.

Existen problemas de socialización y la comunicación, con dificultades en las relaciones recíprocas. Se suele dar un contacto visual pobre, dificultad para entender emociones e intenciones. Se dan comportamientos repetitivos, asociado a intereses restringidos, estereotipias y adherencia inflexible a rutinas sin objetivo. Suelen mostrar dificultades motoras y pobre coordinación en los movimientos. Es muy frecuente el hallazgo de hiper o hiposensibilidad sensorial a estímulos auditivos, visuales, táctiles, gustativos y olfativos. Se estima que entre un 30-40% de los casos coexiste con discapacidad intelectual (DI) y problemas con el lenguaje, tanto en la edad de inicio del habla, como en aspectos relacionados con el procesamiento semántico y ecolalias. (Arberas & Ruggieri, 2019)

2.4 El paradigma de la neurodiversidad, el movimiento social y la discapacidad.

Una vez expuestas las características clínicas según los manuales de psicología, se quiere destacar el punto de vista social. La neurodiversidad es un término designado para englobar las diferentes condiciones de percepción y procesamiento de la información, entre las que se incluyen el autismo, el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), la dislexia, el síndrome de Tourette, la discalculia, la disgrafía, la dispraxia, etc. El cerebro de las personas neurodivergentes funciona de forma diferente de aquel que es “neurológicamente típico” o neurotípico. (Hughes, s. f.)

En este modelo, el espectro autista es un resultado de la variabilidad natural en el cerebro humano y no una enfermedad o un trastorno (Baron-Cohen, 2017).

En el apartado anterior, se ha hablado de las características clínicas, pero es de importancia añadir que muchas de estas definiciones pueden resultar dañinas. La comunidad prefiere hablar, por ejemplo, de intereses especiales en lugar de “restringidos” o de una socialización diferente en lugar de “problemas” de socialización. Es de importancia añadir que no se habla de ser “más” o “menos” autista, sino de niveles de apoyo como hemos estudiado en el apartado 2.2. (Véase Figura 5)

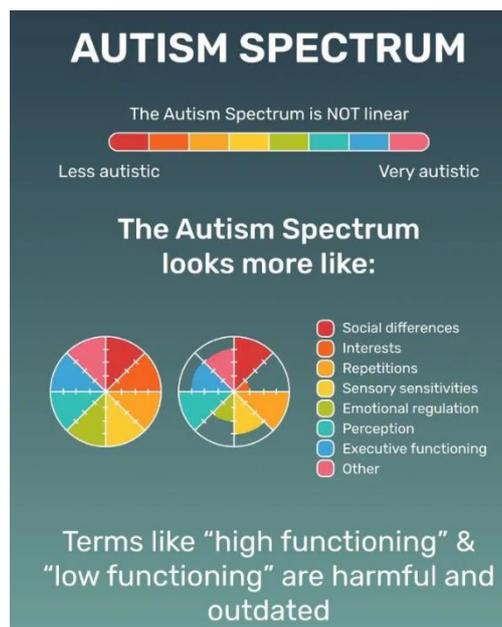


Figura 5. Gráficos sobre el espectro del autismo. Fuente: getgoally.com

Se propone cambiar el término trastorno por el de condición, hablándose ya de CEA (Condición del Espectro Autista) en lugar de TEA. Es una forma de despatologizarlo, ya que es una condición que no tiene cura, y no es ni una “tragedia” ni una “bendición”. Es, simplemente, una forma distinta de procesar y entender el mundo. En cuanto a si el autismo debe ser considerado una discapacidad o no, dentro del movimiento de la neurodivergencia se defiende que, por sí sola, la condición de autismo no supone una discapacidad. Es el sobreesfuerzo que tienen que hacer las personas autistas para adaptarse y enfrentarse a la vida diaria lo que realmente condiciona a considerar el autismo una discapacidad, porque todos vivimos en el mismo mundo, un mundo que no está pensado para las personas neurodivergentes y en el que, por lo tanto, viven en desigualdad. Se necesitan apoyos diarios para tener las mismas oportunidades. No se trata de “inclusión”, porque las personas autistas ya estamos incluidas en la sociedad, formamos parte del mundo como todos. Se trata de convivencia, de aceptar y respetar las diferentes interpretaciones de las personas. Hablando de terminología, es importante señalar que para la gran mayoría de la comunidad, lo correcto es decir persona con discapacidad.

“No queremos obviar la etiqueta, queremos reconocerla, pero ante todo somos personas, no discapacitados. Las personas tampoco sufrimos o padecemos una discapacidad, ni somos víctimas de ella. Lo que sufrimos las personas con discapacidad es la discriminación cuando estamos en un entorno con barreras o carecemos de apoyos adecuados que respondan a nuestras necesidades. [...] Hay que llamar a las cosas lo que son. Ni usar términos peyorativos como insultos ni disfrazar la realidad. Al fin y al cabo, hablar de ‘capacidades diferentes’ o ‘diversidad funcional’ es seguir reconociendo que decir ‘discapacidad’ es algo negativo. Por eso preferimos ‘personas con discapacidad’. No queremos que se dulcifique o suavice, queremos que se normalice, y quien no se atreve a nombrar la realidad, la invisibiliza y nos quita reconocimiento social”. (García Diego, 2023)

Otro movimiento dentro del colectivo consiste en reivindicar la defensa de la identidad de la persona con discapacidad, por ejemplo al decir “soy autista” en lugar de “tengo autismo”. Es un matiz importante del lenguaje para que deje de verse el término autista con una connotación negativa. Además, en las redes sociales los usuarios pretenden acercar la realidad del autismo en primera persona visibilizando y normalizando ciertos comportamientos como el *Stimming* (*Self-Stimulating Behaviour*) o la autorregulación, unos movimientos repetitivos con los que las personas autistas procesan sus emociones y los estímulos del entorno. Puede ser en forma de “aleteo” o de agitar las manos, balanceos, en forma de sonidos, etc. No hay una sola forma de autorregulación, puede ser manifestarse de muchas maneras diferentes.

El movimiento social de la neurodiversidad aboga por celebrar la diferencia de los distintos tipos de mentes y formas de ser. “La neurodiversidad es una forma humana de ser, válida y natural que debería ser considerada similar a muchas otras formas de diversidad, como la racial, sexual, de género y cultural” (Walker, s. f.)

Las personas neurodivergentes luchan por conseguir una representación más “desde dentro”, ya que a menudo son borradas y empañadas por personas neurotípicas. El activismo en redes sociales está en auge, compartiendo experiencias propias que intentan acabar con los estereotipos y las ideas alejadas de lo que es vivir con estas condiciones.

2.5 Diagnóstico y prevalencia.

El diagnóstico de autismo tradicionalmente se contemplaba solo en la etapa de la niñez, considerándose un “trastorno infantil”. Actualmente, a pesar de seguir habiendo un gran porcentaje de personas adultas no diagnosticadas, los criterios de diagnóstico han evolucionado, observándose un aumento de diagnósticos en adultos que no hubieran sido diagnosticados correctamente años atrás. (Hull et al., s. f.)

Los datos de prevalencia en el autismo están continuamente actualizándose. Según el Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades (CDC) Se ha identificado autismo en 1 de cada 36 niños de 8 años de edad (2.8 %) Sin embargo, en los países en vías de desarrollo estos datos son significativamente distintos comparados con los occidentales o los conocidos como “primer mundo”. Esto sugiere que hay una diferencia importante dependiendo del país de origen, sobre todo los pertenecientes al continente africano y asiático, lo que también se ve reflejado en los medios audiovisuales en una ausencia de representación de estas minorías.

El caso concreto de las dificultades con la obtención del diagnóstico en las mujeres autistas sin discapacidad intelectual se estudiará en el apartado siguiente, tomando gran relevancia para este trabajo.

2.6 Mujer y autismo.

Como se ha introducido en el apartado anterior, hay evidencias de que los procesos de diagnóstico pasan por alto en numerosas ocasiones el autismo femenino, ya que con frecuencia se presenta de forma distinta, sobre todo en aquellas sin discapacidad intelectual. Esto repercute también en los datos, con la creencia errónea de que hay más hombres que mujeres

autistas, siendo resultado el infra diagnóstico en el género femenino. Los criterios de diagnóstico han estado basados en estas concepciones preexistentes de cómo debería verse un caso de autismo, criterios que se han desarrollado basándose en la prevalencia del diagnóstico masculino frente al femenino. Como resultado, las mujeres son a menudo diagnosticadas con otras condiciones o trastornos, como ansiedad o depresión. (Wilson et al. 2016)

El hecho de que haya un aumento de búsqueda de diagnóstico en mujeres adultas refuerza la idea de que estas mujeres no fueron diagnosticadas correctamente en la niñez en comparación con sus compañeros masculinos.

Como se ha comentado, una explicación de la falta de diagnóstico en las mujeres es que el autismo se manifiesta de forma diferente a la masculina. Se suelen dar mejores habilidades lingüísticas, mejor imaginación, un menor número de conductas repetitivas, atención al detalle e intereses especiales no tan “académicos”, relacionados con personas, animales o temas que típicamente no se relacionan con el autismo (Hervás, 2022)

Dentro de estos rasgos, hay dos características muy destacables en el autismo femenino:

- **Internalizar los problemas:** En contraste al comportamiento de externalizar conflictos y/o a las tendencias más “agresivas” o de convivencia con los demás, al internalizar los conflictos las emociones no se expresan directamente sino que se dan en forma de somatización, ansiedad, depresión, autolesión y trastornos de la conducta alimentaria.
- **Enmascaramiento o *masking*:** Se conoce como enmascaramiento a la forma consciente o inconsciente de adoptar comportamientos que “camuflen” rasgos típicamente autistas en situaciones sociales. Por ejemplo: Imitar expresiones de los demás o forzarse a hacer contacto visual, o no hablar sobre un interés especial. (Hull et al., s. f.)
Esta tendencia al enmascaramiento causa que el género femenino pueda alcanzar mayores habilidades sociales que el masculino. Las mujeres desarrollan una capacidad para ocultar sus inseguridades sociales, presentando una serie de “fortalezas” que pueden llegar a ocultar impedimentos sociales y contribuir así a un diagnóstico tardío (Montagut et al., 2018)

Hay que aclarar que aunque estas diferencias sean ciertamente más habituales en el género femenino y en el género no-binario, no significa que no puedan darse en hombres.

Una vez introducido el concepto del autismo, la neurodiversidad y el sesgo de género, se procederá a realizar un análisis de personajes y búsqueda de referentes para la creación del producto.

2.7 Análisis de personajes

En este apartado primero se muestran trabajos previos exponiendo diferentes personajes, series y sus respectivos creadores para posteriormente establecer referentes en los que se inspirará el producto, así como referencias para el estilo visual. Aparte de las aportaciones propias de la autora, para encontrar los 131 personajes de la tabla, se han utilizado las redes sociales y foros para reunir, sobre todo, los personajes más populares en el *headcanon* autista. El *hashtag*

#*ActuallyAutistic*, creado por y para la comunidad autista, ha sido de gran ayuda para localizar conversaciones y publicaciones de usuarios y sus opiniones, además de páginas como la Wiki de Personajes Autistas, etc. (Consultar webgrafía).

2.7.1 Primeros personajes

A partir de la información recogida en la tabla de personajes autistas, se procede a realizar una comparación entre las diferentes formas de representar el autismo a través de estos personajes.

Primero se analizan brevemente los primeros personajes autistas confirmados, tanto en producciones de acción real como en animación comparándolos según género (Véase la Tabla 2)

	Primer personaje masculino	Primer personaje femenino
Acción Real	Eric Gibb (The Boy Who Could Fly - 1986)	Isabelle Sorensen (Mozart and the Whale – 2005)
Animación	Kamille Bidan (Mobile Suit Zeta Gundam – 1985)	Entrapta (She-Ra y las Princesas del Poder – 2018)

Tabla 2. Comparación de primeras apariciones de personajes autistas según su género.

- Kamille Bidan (*Mobile Suit Zeta Gundam*, 1985)

El primer personaje autista confirmado es, por tanto, Kamille Bidan, el protagonista principal del anime *Mobile Suit Zeta Gundam* del año 1985.



Figura 6. Imagen de Kamille en el episodio 9 de *Mobile Suit Zeta Gundam*.

Es de importancia tener en cuenta el contexto social de la época en la que se creó el personaje, ya que durante los años 80 la definición de autismo se abordaba desde un punto de vista muy limitado como hemos estudiado anteriormente en este trabajo. A pesar de que en la frase que se muestra en la Figura 5 el personaje dice de forma directa ser autista, en algunas traducciones lo cambiaron por el término “neurótico”, rasgo que se asociaba por aquel entonces con el autismo junto con la timidez, la fobia social u otros trastornos como la esquizofrenia o

bipolaridad. A partir de 2009, cuando *Zeta Gundam* volvió a retransmitirse en televisión, la organización *Autism Society Japan* señaló al creador de *Gundam*, Yoshiyuki Tomino, por decir en entrevistas que el autismo estaba directamente relacionado con el abandono de los padres y ser similar a la depresión. Aun así, estas entrevistas se dan en los años 80 y como se ha mencionado anteriormente, hay que tener en cuenta que el concepto de autismo estaba por definir. Años después Tomino corregiría sus declaraciones y finalmente establecería que Kamille fue creado como autista desde el principio.

Este personaje es un “Newtype” que en el universo ficticio de *Gundam* es una persona que ha alcanzado una nueva etapa de la evolución humana. Es algo así como un sexto sentido, generalmente expresado como una mayor conciencia mental con el fin de adaptarse a la vida en el espacio exterior. Algunos *Newtypes* tienen problemas para captar las intenciones de los demás, dificultades para seguir normas sociales, poseen un fuerte sentido de la justicia, entre otras características.

Kamille tiene numerosas habilidades y es arrogante, incluso temido por el resto de personajes, pero también malinterpretado según opiniones de los fans de *Gundam*: “La historia de *Gundam* y los *Newtypes* es sobre personas que son malinterpretadas y perfectamente identificables como neurodivergentes” (The LDAR Scrolls Online, 2021)

- Eric Gibb (*The Boy Who Could Fly*, 1986)



Figura 7. Fotograma de la película *The Boy Who Could Fly*.

Tan solo un año después del debut del autismo en los medios audiovisuales con Kamille Bidan, se encuentra el personaje Eric Gibb, de la película *The Boy Who Could Fly* (El Chico Que Podía Volar).

Esta película trata de una chica de catorce años llamada Milly que entabla relación con su vecino, Eric, un chico autista no-verbal, siendo éste el punto central de la película. Una vez más, es de importancia situar el contexto de la época, ya que en la película tratan el autismo como si fuera una enfermedad que curar y en varias ocasiones se quiere internar a Eric en un hospital psiquiátrico si no fuera por su profesora y por su tío que vive con él.

A pesar de que Eric es no-verbal, no realiza ningún otro sonido, algo que no suele ocurrir en la vida real ya que las personas autistas no-verbales aunque no hablen, sí realizan otros sonidos: Lloran, ríen, tararean como sistema de autorregulación, etc.

Eric utiliza el símil del avión extendiendo sus brazos intentando volar, lo que podría ser una estereotipia de regulación como el aleteo, movimiento con las manos que las personas autistas suelen hacer para autorregularse. En un momento de la película la protagonista menciona que lo empezó a hacer porque “sintió” cómo sus padres morían en un accidente de avión en el mismo momento sin que nadie se lo dijera.

Durante el filme, la protagonista emplea como metáfora que Eric tiene una “maldición que le ha echado una bruja” y que ella “puede curarle si le da un beso”. Es una de las numerosas frases que ejemplifican la visión del autismo en aquella época, como algo que curar. Otra frase que se repite varias veces es “Si lo intentas lo suficiente, puedes lograrlo todo”. Por ejemplo, cuando la profesora de Eric anima a Milly a cuidar de él e incluso intentar que hable, diciendo además “Puedes verlo como tu proyecto de ciencias”.

Milly le intenta enseñar a hablar -incluso moviéndole la boca con sus propios dedos- mientras que Eric imita todos sus gestos en el momento como si fuera un espejo. Este rasgo es común en las personas autistas, pero en la película se muestra de forma algo estereotipada, incluso Milly dice que “Eso lo haría hasta un loro [...] No nos comunicamos” La sociedad impone su propia y única forma de comunicación, sin tener en cuenta que las personas autistas pueden comunicarse, aunque no sea de forma verbal o típica.

Aún así Milly, en un intento de comunicarse con él, se muestra dispuesta a aprender de su interés especial: el vuelo. En una escena aparecen jugando con una cometa en el parque y cuando una pelota está a punto de alcanzar a Milly, Eric la coge ágilmente antes de que impacte contra ella. El autismo no se caracteriza por poseer una gran coordinación ni propiocepción corporal, por lo que esto puede parecer irreal, además teniendo en cuenta que habría que procesar rápido la información del estímulo para poder responder en acto reflejo.

En un momento dado, Eric le muestra a Milly que realmente sí tenía el poder de volar, y al final de la película Eric también adquiere la habilidad de hablar dirigiéndose a Milly por primera vez. Cuando el resto de personajes se enteran de que Eric puede volar, pasa de ser un “pobre enfermo con una maldición” a tener “superpoderes”. Estos hechos pueden hacer ver a Eric no como una persona con sus propias características y motivaciones individuales, sino como un “objeto de inspiración” un concepto muy usado en las historias de personas con discapacidad, creando falsas expectativas de “curación” y “poder lograr todo con el poder del amor o la amistad”.

En general, El Chico Que Podía Volar, es un ejemplo actual de representación poco adecuada a las experiencias de la mayoría de los adolescentes autistas, pero nuevamente se recalca el contexto en el que se sitúa, y la intención de que un personaje autista protagonice una película (siendo también un interés romántico por parte de Milly) es positiva y se valora el mensaje que quiso transmitir en su momento.

- Isabelle Sorensen (*Mozart And The Whale*, 2005)

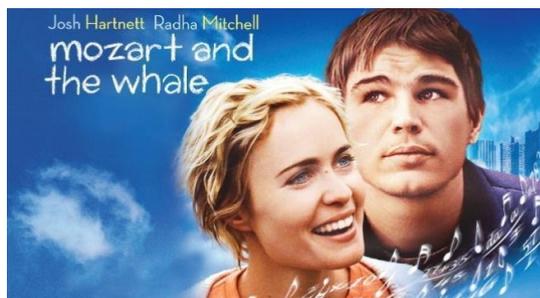


Figura 8. Póster de la película *Mozart And The Whale*

La primera mujer autista canon que aparece en algún medio audiovisual es Isabelle Sorensen, de la película *Mozart And The Whale*. La película está ligeramente inspirada en la relación de una pareja autista real, Jerry Newport y Mary Meinel, historia de amor protagonizada en la película por Donald e Isabelle.

Isabelle y Donald se conocen a través del grupo de apoyo que éste último organiza. Isabelle es peluquera, con un interés especial por la música, en especial por las obras de Mozart. También le apasionan el arte y los animales, algo que comparte con Donald ya que ambos tienen pájaros. La película, al igual que en el caso que se ha analizado anteriormente, está focalizada en el autismo, siendo el tema central durante todo el metraje. Ambos personajes dicen estar diagnosticados con Asperger, síndrome que, como se ha explicado anteriormente, se dejó de diagnosticar en el año 2013. Por tanto, hay que tener en cuenta el contexto en el que se desarrolla la película, durante el año 2005. Hay una notable distinción entre los dos protagonistas y el resto de los personajes dentro del grupo de apoyo, teniendo ellos un mayor grado de necesidades. Esta clasificación del autismo en “alto y bajo” funcionamiento, es especialmente acusada entre Donald y el grupo, siendo él el que lo organiza y ejerciendo como “líder”, tal y como le dice uno de los integrantes del grupo “Entre nosotros eres como una especie de Dios”.

Hay un momento en la película en el que Isabelle tiene una crisis desencadenada por su hipersensibilidad auditiva y comienza a taparse los oídos, a gritar y a balancearse para autorregularse, y Donald la ayuda llevándola a casa.

En la relación de pareja entre Donald e Isabelle se muestran también conflictos debido a sus diferencias, por ejemplo, cuando Isabelle organiza la casa de Donald y éste tiene una crisis porque ella ha tocado sus cosas. Un punto importante de la película y de la relación entre ambos es cómo afrontan su condición y la necesidad de “escondarse” o “enmascarar”. Isabelle no oculta sus estereotipias, ni sus intereses, mientras que Donald quiere “parecer más normal”, sobre todo frente a su jefe. Algo que particularmente en este caso se aborda desde Donald, el personaje masculino, queriendo ocultar sus rasgos por conveniencia social, siendo típicamente el camuflaje que suele observarse más en la perspectiva femenina. Donald le pide a Isabelle que se “contenga” y ésta se enfada provocando un punto de inflexión en la película que también muestra el procesamiento de las emociones en las personas autistas, siendo más intensas.

- Entrapta (*She-Ra y las Princesas del Poder*, 2018)



Figura 9. Fotograma de Entrapta en *She-Ra y las Princesas del Poder*.

Basada en la serie de 1985, este reboot de *She-Ra* trata sobre Adora, una princesa que descubre una espada mágica que le hace transformarse en She-Ra, la princesa guerrera. En su camino se unirán otras princesas para luchar contra las fuerzas del mal.

Una de estas princesas es Entrapta, confirmada autista por la producción. Sam Szymanski, un miembro del equipo que trabajó en este reboot, es neurodivergente y ayudó directamente en la creación de Entrapta.

Entrapta posee una gran habilidad para la ciencia y la tecnología, siendo capaz de crear robots. Es muy curiosa, enérgica y se muestra continuamente entusiasta por aprender más. En la serie juega con su pelo muy a menudo, lo que se ha visto como un comportamiento de autorregulación, al igual que el hacer sonidos de emoción cuando habla sobre su interés especial. También puede apreciarse en la animación como no mantiene el contacto visual como el resto de personajes. A lo largo de la serie se puede observar, además, su dificultad para entender los convencionalismos sociales y como siente que no encaja con los demás personajes. Entrapta es a menudo malinterpretada especialmente por las princesas, ya que parece sólo importarle la tecnología. Este comportamiento puede reforzar el estereotipo negativo de que las personas autistas no tienen empatía y sólo están centradas en sí mismas o sus intereses especiales, aunque también puede observarse en numerosas escenas como Entrapta intenta colaborar con el resto de princesas y se siente desplazada ya que realmente no lo hace con malas intenciones. De hecho, a lo largo de la serie es manipulada por los villanos por sus habilidades con la tecnología. Entrapta, en estado de hiper-foco por su interés especial, no ve el peligro ni diferencia entre el bien y el mal, aparentemente sólo ve oportunidades para probar sus experimentos, pero en numerosas ocasiones muestra que le importan las personas que son amables con ella.

Es, por tanto, un personaje complejo, pero en general por parte de la comunidad se le considera un buen primer ejemplo de representación autista femenina en la animación.

2.7.2 Personajes de género no binario

En cuanto a los personajes autistas de género no binario, a pesar de que a fecha de hoy no existe ningún personaje *canon*, hay tres casos de personajes en los que los creadores han manifestado acoger el *headcanon* de los fans y coinciden en que estos personajes no se comportan como lo haría un personaje neurotípico. Es el caso de Peridoto (*Steven Universe*), El Doctor (*Doctor Who*)

y Aziraphale (*Good Omens*) Es interesante mencionar que estos tres personajes comparten una característica: Ninguno de los tres es humano.

- Peridoto (*Steven Universe*, 2013-2019)



Figura 10. Fotograma de Peridoto en *Steven Universe*.

Rebecca Sugar, la creadora de *Steven Universe*, cuando fue preguntada si Peridoto se escribió como un personaje autista explícito, respondió: “No considero a Peridoto ni a ninguna de las gemas en la serie con esas características que sean neurotípicas. Esto es porque la mayoría de las gemas no procesan la información ni perciben el mundo como se consideraría ‘normal’ para el resto de la población, así que creo que tiene mucho sentido que Peridoto sea un personaje con el que las personas autistas y neurodivergentes puedan identificarse”.

Peridoto tiene intereses especiales, como la tecnología y las series de TV, especialmente destacable es el gusto que comparte con Steven por la serie “Campamento Amoríos”. Disfruta realizando análisis y mostrándoselos a Steven, lo que se conoce con el término *infodump*, compartir con todo detalle información sobre intereses especiales (Véase Figura 10).



Figura 11. Fotograma de Peridoto con su análisis de “Campamento Amoríos”.

También le gusta coleccionar objetos con la iconografía popular del alien verde.



Figura 12. Peridoto coleccionando shorts y un peluche de alien.

Que Peridoto tenga intereses especiales de temáticas diferentes aparte de la tecnología, rompe con el estereotipo de que las personas autistas siempre tienen intereses “académicos”, sobre todo en relación con la ciencia.

Además, es destacable su falta de entendimiento -ya sea con el resto de las gemas o con los humanos de *Beach City*- por los convencionalismos sociales, lo que le lleva a ofender por accidente a los demás. También se muestra a menudo su peculiar sentido del humor, sin entender otras bromas que el resto de gemas o humanos sí entienden, y en ocasiones prefiere comunicarse por otros medios, como con su grabadora de voz o su tablet.

Peridoto es un personaje muy querido en la comunidad y con rasgos con los que una gran variedad de usuarios se identifican.

- Aziraphale (*Good Omens*, 2019 - Actualidad)



Figura 13. Fotograma de Aziraphale (Michael Sheen) en *Good Omens*.

En la misma línea que Rebecca Sugar, Neil Gaiman, co-creador de *Good Omens*, ha respondido en numerosas ocasiones a fans por el *headcanon* del personaje de Aziraphale siendo autista: “[...] Pienso en Aziraphale como un ángel no-humano no-hombre, que no piensa como la mayoría de los humanos ni percibe como otros humanos ni se comporta como lo haría típicamente un humano porque no es como piensa ni como es él”

En otra ocasión, respondió a otro fan sobre ambos protagonistas de la serie: “Si me preguntáis si alguno de ellos [protagonistas de *Good Omens*] son neurotípicos, la respuesta es no [...] Si me preguntáis si se comportan como humanos neurodivergentes [...] la respuesta es sí, es bastante obvio. No son realmente humanos neurodivergentes porque son un ángel y un demonio.”

Aziraphale, en gran variedad escenas de ambas temporadas de *Good Omens*, aparece realizando movimientos de autorregulación tales como balancearse, canturrear, pero sobre todo movimientos con sus manos.

Estos movimientos los realiza cuando está contento o nervioso para calmarse (Véase Figura 13).



Figura 14. Diferentes fotogramas de *Good Omens* en los que Aziraphale realiza estos movimientos.

En la primera temporada, Aziraphale es un ángel de bajo rango con la misión de informar al Cielo de cualquier intervención maligna del Infierno en la Tierra. Se siente cómodo siguiendo un orden y una jerarquía, así como las normas del Cielo y como él dice, el plan inefable de Dios (aunque no esté de acuerdo con los métodos y dude en ocasiones sobre si realmente su bando es el “bueno”). En el autismo es común adherirse a una estructura y a reglas, pero también se posee un fuerte sentido de la justicia, cuestionando la finalidad y el sentido de las cosas. A pesar de esto, le cuesta admitir que el Cielo puede estar haciendo las cosas mal, por esta necesidad de unas reglas, y es algo que puede también verse como un pensamiento de “blanco o negro”, también frecuente en el espectro del autismo en la dificultad para diferencias en los matices.

Continuando con los movimientos de autorregulación, es de importancia añadir que Aziraphale, cada vez que está en el Cielo delante de otros ángeles, mantiene una postura en la que oculta sus manos, a diferencia de cuando está con el otro personaje principal, Crowley. Esto, junto a expresiones forzadas, intentar parecerse al resto (incluso imitando sus gestos) da la sensación de ocultar su verdadera forma de ser al Cielo. Este comportamiento es interpretado por los fans como una forma de enmascaramiento. En varias escenas también puede apreciarse como ensaya las conversaciones antes de tenerlas con el resto de ángeles, una práctica habitual en el enmascaramiento autista. También parece necesitar más tiempo para procesar emociones y pensamientos, acompañado a menudo de alexitimia, dificultad para identificar los sentimientos propios.

Además, le disgustan los cambios. Esto puede verse reflejado también en su atuendo habitual, un abrigo y un chaleco que no ha cambiado en más de 180 años, teniendo incluso desgaste en los bordes por el uso. Es muy llamativo el contraste en comparación con Crowley, que cambia muy a menudo de aspecto.

A pesar de tener una librería -que también es su hogar- no le gusta que entren clientes y siempre intenta hacer que su establecimiento esté cerrado. Esto es, además, porque no quiere vender ninguno de sus libros, que atesora con sumo cuidado. Los libros, la música -especialmente la música clásica-, la comida y la magia son sus principales intereses especiales y disfruta compartiendo estos intereses con Crowley.

Neil Gaiman, que recientemente ha confirmado ser autista, ha expresado “acoger el *headcanon*” y siendo muy activo en sus redes sociales -especialmente en Tumblr y Twitter- ha compartido artículos e “hilos” hechos por fans con recopilaciones de los rasgos autistas de Aziraphale, y en general celebrando su condición a pesar de no haber sido escrito como autista en un primer momento. El actor que interpreta a Aziraphale, Michael Sheen, también ha compartido análisis de fans sobre el *headcanon* de Aziraphale y celebrando el “aleteo” de las personas autistas.



Figura 15. Tweet de Michael Sheen en contestación a un hilo de análisis sobre Aziraphale siendo autista.

- El Doctor (*Doctor Who*, 1963 – Actualidad)



Figura 16. Reencarnaciones del Doctor asociadas con el espectro autista.

Sobre *Doctor Who*, es más complicado establecer hechos concretos debido a la existencia de los diferentes doctores, generaciones y creadores que han pasado por la producción. En esencia, todos los doctores tienen la misma personalidad, pero también cambian en cada regeneración. Especialmente se observan rasgos autistas/neurodivergentes en el décimo doctor, el undécimo, el duodécimo, y el decimotercero (Véase la Figura 14).

Una fan preguntó al guionista Chris Chibnall sobre la posibilidad de que el decimotercero Doctor (que es además, el primer Doctor en ser interpretado por una mujer) fuese autista. Chris Chibnall respondió que “Escribió al Decimotercer Doctor con la intención de mostrar rasgos autistas”.

El Doctor muestra numerosos rasgos identificables con el autismo, como su interés especial por las ciencias en general: la astronomía, la física, la robótica y tecnología, la biología, etc. Así como la historia y las relaciones humanas. Además, casi siempre comparte esta información con todo detalle, realizando *infodumping*, y él mismo es consciente y admite que “habla demasiado”. Es entusiasta, enérgico, en ocasiones no controla su tono de voz llegando a gritar repentinamente, realiza movimientos de autorregulación con las manos, se balancea, se rasca la oreja, entre otras cosas (Véase videoteca). También repite palabras o frases (ecolalia) y se muestra muy receptivo

a ciertas texturas y comidas (no le gustan las peras específicamente porque “son demasiado blandas y mojan la barbilla”, pero le encantan los plátanos.)

Además, a veces puede realizar comentarios ofensivos por accidente, y a menudo pregunta a su acompañante o a otra persona “¿Estoy siendo desagradable?”.

Nuevamente, observado desde el panorama general de la serie y el personaje, El Doctor es un no-humano cuyo género no cabe en el binarismo. Su origen es extraterrestre, al igual que el de los anteriores personajes analizados y por lo tanto, no posee un cerebro típicamente humano. Aún así, a la vista de la audiencia nacen personajes con los que identificarse por la similitud de ser fuera de lo común, y la sensación de “pertenecer a otro planeta” y este *headcanon* es mayormente aceptado por los propios creadores.

2.7.3 Arquetipos y estereotipos

Después de haber analizado los primeros personajes autistas en aparecer en la ficción, se procede a hacer un análisis más general de la representación y los arquetipos actuales, empezando con el del “Síndrome del Sabio” o “Savant”. El Síndrome del Sabio es un término utilizado para referirse a personas que tienen disfuncionalidad y déficits en la ejecución de las tareas diarias, pero que, por otro lado, poseen un talento “excepcional” y son expertos en una o varias tareas normalmente en memorizar, cálculo mental o del tipo artístico. Se suele dar en el autismo o en otras discapacidades, pero no es común. Aún así, existen numerosos ejemplos en la ficción que presentan personajes con estas características. Un ejemplo de película conocida con un personaje de estas características es *Rain Man* (1988), la segunda producción en tener un protagonista autista.

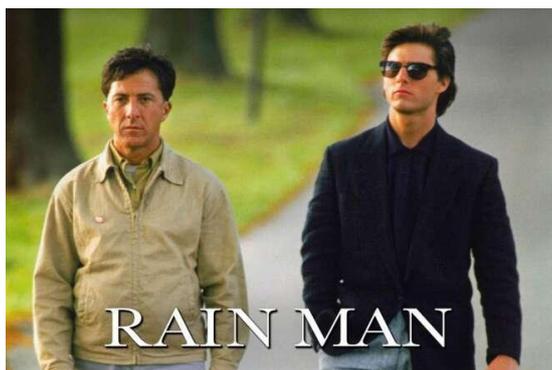


Figura 17. Dustin Hoffman y Tom Cruise en *Rain Man*.

En algunos casos, existe confusión para establecer personajes como *canon* o *headcanon*. Esto ha ocurrido en especial con un personaje al que no le falta polémica, Sheldon Cooper, de la serie *The Big Bang Theory* (2007 – 2019).



Figura 18. Sheldon Cooper (Jim Parsons), personaje principal en *The Big Bang Theory*.

En la serie, Sheldon repite varias veces que su madre “le ha hecho pruebas” refiriéndose a que no hay nada -en lo que respecta al ámbito psicológico o médico- diferente en él. No se menciona específicamente el autismo, no hay evidencias de que Sheldon tenga un diagnóstico. Sin embargo, los espectadores siempre han asumido que Sheldon era autista debido a sus rasgos considerados también estereotipados y exagerados, interpretados como *gags* cómicos en los que el autismo, aunque sea de forma implícita, es siempre el foco. Es cierto que la serie es del género *sitcom* pero la comunidad autista, en su mayoría, desaprueba este tipo de representación. Los creadores han establecido firmemente que Sheldon no es autista, a pesar de haber contribuido a crear esa imagen estereotipada del autismo en un hombre blanco con “Síndrome del Sabio” amante de las matemáticas del que es lícito reírse por sus excentricidades y rarezas.

De forma similar se presenta el personaje de Shaun Murphy, de la serie *The Good Doctor* (Véase Figura 19).



Figura 19. Imagen de la serie *The Good Doctor* con Shaun Murphy (Freddie Highmore).

En *The Good Doctor* (2017 – 2024), el actor Freddie Highmore interpreta en su personaje correctamente las características clínicas en el autismo tales como la dificultad para entender los convencionalismos sociales, un contacto visual pobre, la realización de movimientos de autorregulación por ejemplo con las manos, la hipersensibilidad sensorial, etc.

Aún así, se vuelve a representar el autismo como un “superpoder”, ya que el protagonista es nuevamente un “savant” con una potente memoria fotográfica y habilidades excepcionales que vuelven a crear una figura poco realista. Gran parte de la comunidad autista alega que Hollywood parece reforzar inconscientemente la idea de que una persona autista solo es válida

si tiene estas habilidades de las que otras personas puedan “aprovecharse”. Por ejemplo, en el episodio piloto de la serie hacen alusión a contratar al Doctor Shaun para “hacer del hospital un sitio mejor y ser mejores personas por contratarle”.

Es cierto que cada persona autista es diferente, es difícil crear una experiencia universal, y no es que se consideren “malas” representaciones, sino que ya hay suficientes producciones con la misma premisa y se necesitan perspectivas diferentes.

A pesar de que muchas personas autistas se sientan identificadas con estos arquetipos y esto no deje de ser beneficioso, otras muchas realidades se ven dejadas atrás. Sobre todo, aquellas personas que necesitan más apoyo y se encuentran con más barreras en la vida real, a menudo invisibilizados por la sociedad y sin poder optar a un trabajo.

Otro caso de “Síndrome del Sabio” se ve reflejado en la serie *Woo, abogada extraordinaria* (2022).



Figura 20. Fotograma de Woo (Park Eun-bin) en la serie *Woo, abogada extraordinaria*.

Woo es una joven abogada que entra como novata al bufete *Hanbada*. A pesar de su inexperiencia, demuestra desde el principio unas habilidades innatas para el derecho y resuelve casos con éxito mientras intenta desenvolverse en el mundo neurotípico y relacionarse con sus compañeros, algunos de ellos con intenciones poco empáticas.

A pesar de esto último, Woo busca su autonomía, hecho que se ve reforzado debido a que su padre es muy sobreprotector con ella. Una vez más, se representan con exactitud los rasgos comunes en el autismo: El contacto visual no mantenido, los movimientos repetitivos con las manos o la ecolalia, la sobreestimulación debido a la hipersensibilidad auditiva, los intereses especiales (en este caso, las ballenas y el derecho), etc.

Como se ha comentado al principio de este breve análisis, el personaje de Woo también formaría parte de este arquetipo de “savant”, debido a su potente capacidad de análisis, su memoria fotográfica y su capacidad de interiorizar las leyes. A pesar de seguirse manteniendo la tendencia de representación de este arquetipo, en este caso es un primer gran ejemplo de mujer autista en la ficción y rompe con ese estereotipo de que el papel sea interpretado siempre por un hombre. Además, siendo asiática, ya que en Corea del Sur hay un gran tabú con el autismo y la discapacidad en general. Es interesante destacar que se menciona el debate acerca del diagnóstico desfasado del Síndrome de Asperger y el problema al utilizar esta catalogación, algo

que resulta novedoso, ya que nunca antes se había comentado este tema directamente en los medios audiovisuales. Aparte de Woo, se presentan también otros personajes en el espectro con diferentes rasgos, lo cual es positivo y transmite al espectador lo diferentes que pueden ser las personas autistas entre sí. Se habla del amplio espectro del autismo y de cómo el caso de Woo y los “savants” no es lo común en realidad.

Además, la protagonista mantiene una relación romántica con otro personaje (neurotípico), considerada una de las mejores representaciones en el amor dentro del autismo. Se muestra una relación sana y genuina entre ambos, sin ser el autismo el tema central o impuesto como un aspecto de comedia o “lástima” (desgraciadamente, esto ocurre de forma habitual). También muestran la realidad, cruel en algunos casos, de las creencias erróneas de la gente al pensar que una persona neurotípica y una persona autista no pueden mantener una relación romántica. Se muestra un conflicto entre la sociedad y Junho, el interés romántico de Woo que tiene que recibir comentarios tales como “Pareces su cuidador”, “Estás con ella por compasión, no porque estás enamorado”, entre otros.

Como se ha comentado al principio del análisis del personaje, hay ocasiones en las que Woo es rechazada y discriminada, sobre todo por un compañero de trabajo del bufete de abogados, Kwon Min-woo. Éste busca sabotearla en repetidas ocasiones, siendo un punto importante de la serie y cómo en el entorno puedes recibir tanto apoyo como malas intenciones. Los compañeros de Woo la ayudan frente a estas situaciones, pero también respetan su autonomía y ella se defiende cuando sufre de forma directa esta discriminación. Es algo positivo de mencionar puesto que es común en el entorno de una persona autista o con discapacidad que sus allegados respondan de forma demasiado sobreprotectora, sin preguntar antes a la persona si necesita su asistencia.

Parte de la comunidad señala que los movimientos de la actriz son demasiado exagerados y estereotipados, y se abre un debate importante de mencionar acerca de los actores neurotípicos interpretando papeles autistas. En todos los casos estudiados hasta ahora, los actores que han interpretado papeles protagonistas son neurotípicos. A pesar de formarse y estudiar el autismo y cómo interpretarlo, desde la comunidad se reivindican más papeles para actores autistas, o al menos, un equipo suficientemente experto o asesores que de primera mano puedan guiar la producción a lo que sería una representación más real y justa para las personas autistas y neurodivergentes. Algunas producciones tienen este departamento, pero otras no, como es en el caso de *Woo, una abogada extraordinaria*.

Para finalizar con este análisis, comentar que los propios creadores de Woo toman responsabilidades sobre la repercusión que puede tener la representación del autismo: En cuanto al director Yoo, dice que “Muchas personas autistas sienten que deben tener algún tipo de talento extraordinario para ser válidos”, a lo que la guionista Moon Ji-won añade que para las personas autistas y sus familias, la serie puede generar sentimientos encontrados a pesar de que sus intenciones son buenas.

“Tenía miedo de poder generar prejuicios y herir a las personas autistas. Quisiera que la gente apreciase al personaje de Woo-Young Woo no por lástima o compasión, sino porque ella es amable, valiente y genial,” dice Moon.

A continuación, es interesante exponer el caso de *Atypical* (2017 – 2021)



Figura 21. Sam Gardner (Keir Gilchrist) en la serie *Atypical*.

Nuevamente, nos presentan como protagonista a un hombre blanco y heterosexual. Sam Gardner es un joven autista de 17 años que, como todos los chicos de su edad, busca tener suerte en el amor y encontrar pareja. Tiene un amigo y un trabajo en una tienda de electrodomésticos, y vive con su familia: Una hermana mayor, su madre, que es algo sobreprotectora y su padre, que al principio no llevó bien el diagnóstico de Sam y estuvo ausente un tiempo.

Sam tiene un interés especial por los pingüinos y el arte. A pesar de perpetuar el patrón del chico autista que ya hemos comentado, rompe con ese estereotipo del Síndrome del Sabio y se interesa por el arte, disciplina que no suele ser común de representar puesto que siempre se asocia el autismo (Sobre todo, el “típicamente masculino”) con las ciencias y las matemáticas.

La creadora de *Atypical*, Robia Rashid, ha confirmado que trabajó con una profesora de la UCLA (Universidad de California) experta en autismo durante el desarrollo de la serie, además de contar con varios actores autistas: Anthony Jacques (Christopher), Domonique Brown (Jasper), Tal Anderson (Sid), Spencer Harte (Sabrina), Naomi Rubin (Noelle), Nikki Gutman (Lily), Layla Weiner (Amber), y Kimia Behpoornia (Abby). Éstos personajes fueron introducidos más adelante en la serie después de que el público señalara la falta de actores autistas en la primera temporada. La mayoría forman parte de un grupo de apoyo al que acude Sam, el protagonista. Es interesante mencionar que la mayoría de estos personajes son mujeres y Jasper y Amber son personas de color, a menudo infrarrepresentadas como hemos estudiado anteriormente. Además, Abby, compañera de Sam en las clases de arte de la Universidad, es bisexual, siendo la única representación de persona autista LGBTQ+ en *Atypical*. Esta amplia representación de actores autistas, a pesar de ser papeles minoritarios, va creando consciencia acerca de lo importante que es escuchar a la gente autista y neurodivergente.

Según la opinión de los fans, la actuación de Keir Gilchrist como Sam se sigue viendo estereotipada, y a la serie le ha faltado un punto de complejidad sobre la realidad del autismo. Además, parecen poner a Sam en situaciones cómicas focalizadas en el autismo y en sus diferencias con los demás. Sigue viéndose como un chico brutalmente sincero que no se contiene ningún comentario, y el autismo puede ser eso, pero el guion lo presenta como si fuese así por tener autismo, sin tener en cuenta que las personas autistas pueden también tener un carácter arrogante, al igual que una persona neurotípica. Se siguen viendo numerosos ejemplos

en los que, aunque no sea intencionado, parecen poner como escena cómica a una persona autista que realiza comentarios groseros, en lugar de representar de otra forma más natural que, efectivamente, puede no entender los convencionalismos sociales y realizar comentarios ofensivos por accidente. Esto no significa que una persona autista sea desagradable, pero tampoco significa que no pueda haber personas desagradables dentro del espectro.

Una vez más, la creadora alega que “*Atypical* cuenta una historia muy específica, la de Sam, y no pueden hablar por todas las personas dentro del espectro”.

Perpetuar la imagen del personaje autista como la de un hombre blanco heterosexual con Síndrome del Sabio, crea en la sociedad una constante idea del autismo limitada a estas realidades y puede generar un desconocimiento e invisibilización de las mujeres, personas de género no-binario y personas de color, a menudo infradiagnosticadas como se ha estudiado en apartados anteriores.

A pesar de que se entiende que estas producciones están realizadas con el propósito de visibilizar el autismo y en ningún caso con malas intenciones, se espera que en la industria se empiecen a incluir narrativas más diversas que rompan con la tendencia de los personajes estereotipados y que se escuchen las voces autistas para representar de forma más adecuada el autismo y todas sus realidades.

Como se ha podido observar en el caso de *Atypical*, se incorporaron varios actores autistas a la producción, algo que todavía no es el procedimiento actual. Es cierto que muchos adultos autistas no tienen las adaptaciones necesarias y hay una gran tasa de desempleo, del 76% al 90% según los datos de Autismo Europa en 2023, siendo el autismo el colectivo con más paro dentro de la discapacidad. Por esto también se tiene en cuenta la dificultad para encontrar trabajadores diagnosticados con autismo. Aún así, poco a poco se van incorporando personas del sector para poder dar voz en primera persona al colectivo, como se va a estudiar en los siguientes casos.

- Quinni Gallagher-Jones (*Heartbreak High*, 2022)



Figura 22. Fotograma de Quinni (Chloé Hayden) en *Heartbreak High*.

La serie de Netflix *Heartbreak High* con temática de drama adolescente, cuenta con uno de los repartos más diversos actualmente. Incluye el personaje de Quinni, una chica autista interpretada por la actriz y activista autista Chloé Hayden.

Quinni resulta un soplo de aire fresco: es carismática, enérgica, optimista y con híper-empatía, una cualidad obviada en la representación de los rasgos autistas. Aún está muy extendido en la sociedad el mito de que las personas autistas no tienen empatía. Se ha demostrado que esto no es cierto, no por ser autista no se tiene empatía, simplemente se tiene una forma distinta de expresarla. Y, además, hay personas autistas que tienen híper-empatía. La híper-empatía es un nivel extremo de empatía relacionado con la sensibilidad emocional en el que se “absorben” las emociones de otras personas, e incluso se puede llegar a somatizar el dolor de otra persona. En el autismo esto es común, debido a la dificultad para verbalizar estas sensaciones y emociones (también producida por la alexitimia, la incapacidad para reconocer los propios sentimientos, como hemos comentado anteriormente) y se somatizan síntomas físicos sobre todo en las mujeres, pudiendo tener su origen también del enmascaramiento. Esto deriva en sobrecarga sensorial y emocional.

Siguiendo con el análisis de Quinni, se destaca el tratamiento de su personaje en la serie, ya que aparte de sus cualidades positivas, se muestran las dificultades que tiene en su vida diaria para entender las relaciones sociales. Además, Quinni es un buen ejemplo de representación del colectivo LGBTQ+ en las personas con discapacidad. Su trama gira alrededor de una relación que mantiene con una chica neurotípica. Ésta última, a pesar de no tener malas intenciones, no termina de respetar la autonomía de Quinni fuera del diagnóstico, diciendo que no entiende entonces como puede tener tanta inteligencia emocional, lo que demuestra el aún existente prejuicio contra las personas autistas y la empatía.

Quinni tiene el apoyo de su mejor amigo, Darren, un personaje de género no binario. Cuando ella le pregunta si es “demasiado” por su forma de ser, Darren le responde “Sí, pero eres mi demasiado” (“you’re my too much”), frase que la comunidad neurodivergente toma como tributo a la aceptación de ser uno mismo y encontrar gente que te quiera por cómo eres.

Esta relación de amistad es de las más importantes en la serie. Además, muestran como una persona autista puede tener relaciones, interés por la sexualidad y amigos de forma genuina, a pesar de seguir teniendo sus retos, sus seres queridos la aprecian por cómo es realmente y esta representación se considera más natural frente a las anteriores estudiadas (Exceptuando, en parte, el caso de *Woo, una abogada extraordinaria*)

"Se ha creado esta serie con experiencias reales de gente que las ha vivido en primera persona," dice Chloe Hayden, la actriz que interpreta a Quinni. "Es bastante obvio cuando ves otras series que intentan representar la diversidad pero no fueron escritas de primera mano por alguien que las hubiera vivido."

Para Hayden, es esencial que estas historias se cuenten desde la perspectiva de la gente que las ha vivido, que es exactamente lo que ocurre en *Heartbreak High*.

- Matilda (*Everything's Gonna Be Okay*, 2020 – 2021)

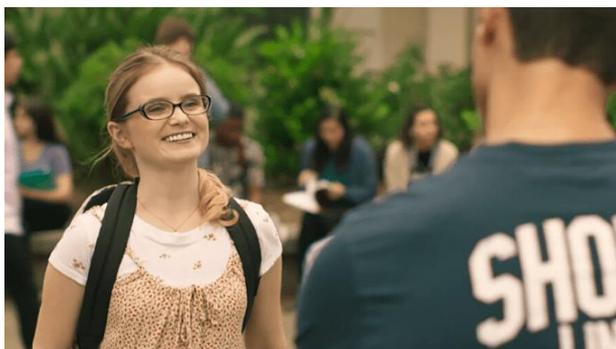


Figura 23. Matilda (Kayla Cromer) en *Everything's Gonna Be Okay*.

Everything's Gonna Be Okay (*Todo va a ir bien*), es un caso interesante en este análisis puesto que es el único en el que el creador es autista (Josh Thomas) y los actores principales también.

Matilda, la hermanastra de Nicholas, una talentosa compositora clásica. Matilda está interpretada por Kayla Cromer, la primera actriz autista en interpretar un papel protagonista en la TV. Además, Matilda es panromántica (una orientación romántica experimentada sin tener en cuenta la identidad de género, si no, por ejemplo, únicamente su personalidad), está casada con una mujer llamada Drea que también es autista (igual que la actriz que la interpreta, Lillian Carrier) y el protagonista, Nicholas, que también es el creador (Josh Thomas) es gay.

En la serie, Nicholas adquiere el rol de su padre que fallece, y tiene que hacerse cargo de sus dos hermanastras, Matilda y Genevieve. Nicholas, también joven e inexperto todavía, tiene que enfrentarse a su nueva realidad.

Matilda se muestra como una persona joven con sus motivaciones, inseguridades y retos. Las escenas en las que se muestran las sobrecargas sensoriales, y en general, la interpretación de Cromer resulta natural y auténtica. Además, la serie presenta a los espectadores más representaciones en el espectro en el grupo de apoyo de Matilda.

Se logra construir el personaje de Matilda mostrando la realidad del autismo, pero sin definirla en base a eso. Los guionistas alegan que fue indispensable recurrir a Cromer para el tratamiento responsable y justo en la definición de su personaje teniendo en cuenta el paradigma actual del autismo en los medios.

Everything's Gonna Be Okay trata abiertamente el sexo y búsqueda de la identidad sexual en el autismo, un tema aún infrarrepresentado sobre todo desde la perspectiva femenina como hemos visto en el ejemplo anterior. También explora la relación entre la familia y la discapacidad, incluso el propio capacitismo que se puede sufrir por parte de ésta.

Según la propia Cromer “Ha sido increíble. Todos en el equipo han ayudado a darme voz y se han tratado temas muy importantes sobre la inclusión. [...] Esta serie ha ayudado a muchas personas a sentirse empoderadas y a compartir sus propias historias y experiencias [...] Me hace muy feliz.”

- *As We See It* (2022)



Figura 24. Imagen promocional de *As We See It*.

Otro gran ejemplo de producción con actores autistas es *As We See It*.

Basada en la serie “On The Spectrum” esta serie está protagonizada por tres compañeros de piso veinteañeros y sus experiencias en el espectro autista. Los tres actores, Rick Glassman (Jack), Albert Rutecki (Harrison) y Sue Ann Pien (Violet) son autistas.

Los tres protagonistas son muy diferentes entre sí. Violet, con un carácter fuerte, es enamoradiza y apasionada. Su hermano la sobreprotege, lo que da lugar a situaciones tensas porque Violet quiere buscar su propia independencia. Harrison es cariñoso e introvertido, y tiene una familia adinerada que mantiene el piso que comparten los tres. Jack tiene grandes habilidades profesionales en la informática, pero tiene problemas para mantener su puesto de trabajo por su sinceridad extrema.

Los protagonistas comparten piso mientras buscan su autonomía y mejoran sus relaciones afrontando sus conflictos diarios. Cuentan con la supervisión y compañía de una aspirante a médica.

El hijo del creador de la serie, Jason Katims, tiene un hijo autista que se estaba acercando a la edad adulta también cuando empezó el proyecto. Katims ya había incluido un personaje en el espectro en una de sus series anteriores, *Parenthood*. A pesar de esto, la comunidad autista expresa descontento con el abordaje del autismo por parte de Katims.

Por ejemplo, Mandy, su supervisora, parece ponerle metas poco seguras, como entablar conversaciones con extraños o preguntar a un miembro de la familia cómo se encuentran emocionalmente. Si no avanzan con estos objetivos, Mandy les dice que va a retirarles “privilegios” (pese a que en la serie no terminan de aclarar cuáles son esos privilegios). Se hace difícil, al menos desde la perspectiva autista, empatizar con Mandy y sus motivaciones profesionales.

En cuanto a Jack, como se comentaba al principio del análisis, tiene problemas con realizar comentarios ofensivos que, una vez más, parecen asociar directamente con el autismo, cuando una persona puede ser simplemente maleducada, sea neurodivergente o no. Por otro lado, el

personaje de Jack si recibe un desarrollo de personaje en cuanto a la relación con su padre, que tiene un cáncer grave y genuinamente acaba por entablar una relación más cercana con él.

Mientras tanto, el personaje de Violet no parece tener tan buen trato por parte del guion, ya que, a pesar de que como cualquier joven, desea conocer a alguien y mantener una relación, no parece abordarse el tema ni se habla de la educación sexual, algo a lo que muchas personas con discapacidad no tienen alcance por numerosos prejuicios. La interpretación del personaje por parte de la actriz es excelente, pero la narrativa no le permite una evolución de personaje. La mayoría de su trama está centrada en la sobreprotección y la falta de entendimiento que recibe por parte de su hermano y las reacciones de Violet al sentir esa falta de autonomía.

Otra polémica del guion es el tratamiento de la sobrecarga sensorial, especialmente con el personaje de Harrison. Mandy, la supervisora, le impulsa a salir a la calle pasando al lado de un perro que ladra fuerte. En lugar de ofrecerle adaptaciones en un primer momento como pueden ser unos auriculares y gafas de sol por la luz, le intenta “animar” por teléfono diciéndole “Estas bien, estás bien.” Cuando intenta pasar al lado del perro y Harrison comienza a ponerse nervioso. Esto, en concreto, lejos de animar a una persona con una sobrecarga sensorial puede invalidar su experiencia y sus sentimientos negativos, que son totalmente válidos en un mundo que no está hecho para personas neurodivergentes. Además, Mandy impone contacto visual, un método que puede resultar agresivo y sobrecargante para una persona autista. Esto es muy desacertado y algo que un verdadero experto en autismo no exigiría.

Como se ha mencionado al principio, al igual que en el resto de producciones aquí expuestas, se entiende que las intenciones son buenas, pero se siguen observando carencias en un guion redactado por una persona neurotípica. Aun así, es de importancia incluir este análisis final como ejemplo de producción en la que los propios actores son autistas.

Para finalizar este apartado, se quiere mencionar especialmente al personaje de Abed Nadir, de la serie *Community* (2009 – 2015), creada por Dan Harmon, co-creador también de la serie animada *Rick y Morty*. Abed es mitad palestino mitad polaco. Aunque al principio de la serie no se creó a Abed abiertamente como autista, el creador ha confirmado después que es autista y él mismo ha descubierto su propio diagnóstico a través del personaje. Abed está considerado como una de las primeras mejores representaciones del autismo y pionero también por ser una persona de color.

2.7.4 Referentes

Primeramente, se quiere poner en valor que todas las referencias antes descritas (y más casos que no se han analizado pero se hallan en la tabla completa de personajes) se toman en cuenta, ya sea para evitar estereotipos en el personaje a crear para el producto del presente proyecto o aspectos que realmente la autora valora de forma positiva para incluirlos.

Los siguientes personajes son referentes que se van a tomar como fuente de inspiración por la forma de presentar el autismo. Se procede a limitar las categorías ya directamente a la animación y a las mujeres.

- Norma (*Dead End: Paranormal Park*, 2022-2023)



Figura 25. Fotograma de Norma en *Dead End: Paranormal Park*.

Norma Khan es uno de los personajes principales en *Dead End: Paranormal Park*. Basada en una serie de novelas gráficas creadas por Hamish Steele, se llevó a Netflix, producida por la empresa *Blink Industries*. La historia gira alrededor de un grupo de empleados (siendo los principales Barney y Norma).

Cuando algunos lectores del webcómic preguntaron si Norma era autista, Steele comentó en una entrevista: “Cuando creé los webcómic, intenté hacer a Norma como un personaje con el que poderme identificar. Al principio no me di cuenta, pero después si pensé que Norma podría ser autista. Para la serie contratamos a un asistente y tuvimos personas autistas en el equipo. Cada vez que les mandaba parte del guion me decían que debía haber hecho una gran labor de investigación. Y sí, un poco, pero no realmente. Y así es como me di cuenta, mientras trabajaba en la serie, que yo mismo era autista y recibí el diagnóstico”.

Una vez más se demuestra que cuando el propio creador es autista, por mucha información que pueda buscarse sobre el tema, es cuando más auténtica resulta la representación.

Norma tiene intereses especiales, concretamente con Pauline Phoenix, la actriz en la que está basado el parque temático en el que trabaja. Conoce todo tipo de información sobre ella, las películas y el parque. Además, a medida que avanza la trama y se va conociendo más acerca del parque y la relación que tiene con los demonios y lo paranormal, Norma va recopilando esta información para poder enfrentarse a los problemas que van surgiendo.

Se muestran también los retos que afronta Norma a la hora de socializar y de entender el mundo de otra forma, y lo que le afecta ser consciente de que le cuesta hacer amigos por desear encajar con los demás. En un episodio en el que los compañeros de trabajo realizan actividades para estrechar sus lazos, se muestra cómo tienen que juntarse mucho también físicamente, lo que hace que Norma entre en colapso y sobrecarga sensorial (Véase la Figura 26).

En este mismo episodio, se muestra cómo un monstruo se adentra en los miedos de los demás, siendo escenas concretas en un mundo de pesadillas, mientras que en Norma parece no tener

efecto, puesto que ella menciona que su mayor miedo es el mundo real y las situaciones del día a día que pueden generar mucho estrés en las personas autistas.



Figura 26. Norma en sobrecarga sensorial.

Aun así, no se focaliza el autismo como lo único que define la personalidad de Norma. Como cualquier joven de quince años, tiene sus propias motivaciones e inseguridades. Además, la representación en sus relaciones con los demás personajes resulta genuina y natural. En el episodio del que se hablaba anteriormente, Barney, el otro personaje principal, puede conocer realmente a Norma.

No la juzga, ni se presenta esta situación de colapso como para mostrar lo “difícil” o “problemática” que puede resultar Norma, sino que la ayuda de forma genuina. Barney no ejerce el rol de “cuidador” o “acompañante”, sino que es su amigo de verdad y ambos están el uno para el otro cuando lo necesitan.

Norma es un gran ejemplo de representación autista, tanto como para las personas de la comunidad como para los espectadores neurotípicos, para mostrar la realidad del autismo y cómo tratar a las personas desde el respeto y sin prejuicios.

Además, cabe mencionar que Norma tiene ascendencia pakistaní, y es canónicamente bisexual, otro buen ejemplo de interseccionalidad.

- June Chen (*The Ghost And Molly McGee*, 2021-2024)



Figura 27. Fotograma de June Chen en la segunda temporada de *The Ghost And Molly McGee*.

Juniper "June" Chen es un personaje secundario que aparece en la segunda temporada de *The Ghost And Molly McGee*. Forma parte de la familia Chen, los vecinos de los McGee, que son también Cazadores de Fantasmas.

Sue Ann Pien, la actriz que interpreta a Violet en *As We See It*, como hemos visto en el subapartado anterior, le pone voz a este personaje, convirtiéndose así en otro personaje autista en ser interpretado por una actriz autista. Bob Roth, co-creador de la serie, también menciona tener asesores y expertos en autismo en el equipo para diseñar el personaje de June.

June se presenta directamente diciendo que es autista, ya que Molly, la protagonista, le regala un nabo y June expresa que le disgusta el olor. Su madre le indica que dé las gracias por el regalo, y ella da las gracias y después comenta que como es autista, es siempre es muy sincera.

Es interesante que un personaje se presente directamente así, y sobre todo positivo que se dirija a sí mismo con la palabra “autista”, ya que como hemos expuesto anteriormente, desde la comunidad se reivindica quitar la connotación negativa que ha podido asociarse a la palabra autista.

Además, la madre de June se muestra paciente al indicar a su hija que puede intentar agradecerle el gesto a Molly. No excusa su comportamiento pero tampoco le riñe, en su lugar le dice que podría poner en práctica el “guion” que han ensayado previamente para estos casos. Este gesto resulta un modelo de educación positivo ya que las personas autistas necesitan anticipación. Es una escena que puede pasar desapercibida pero es una buena forma de mostrar una buena actuación en estos casos.

Darryl, el hermano de Molly, genuinamente se interesa por June y una vez más, es un ejemplo de relación sana entre dos personajes que realmente se aprecian por cómo son.

Es cierto que el interés especial de June, aparte de los fantasmas, es la tecnología y se centran bastante en este aspecto, siendo ella la encargada de realizar los artilugios en la dinámica caza-fantasmas de la familia Chen. Esto puede perpetuar la idea de interés especial como utilidad y establecer la relación estereotipada del autismo con lo académico o la ciencia en los medios nuevamente.

Podría mejorarse haciendo que June tuviese más intereses especiales, como en el ejemplo anterior de Peridoto en *Steven Universe*. Otra forma de hacer ver que el autismo es un amplio espectro y no siempre se relaciona con lo mismo sería crear otro personaje autista para la serie con características diferentes a las de June.

Finalmente, se destacan también las estereotipias de June con las manos y otros gestos que en su conjunto son el reflejo de un buen estudio de movimiento y de personaje (Véase la Figura 28).



Figura 28. June tapándose los oídos por su hipersensibilidad sensorial.

- Twyla Boogeyman (*Monster High*, 2022 – Actualidad)



Figura 29. Fotograma de Twyla en *Monster High*.

Twyla es un personaje introducido recientemente en la última serie de *Monster High* producida por Nickelodeon.

Su actriz de voz es Kayla Cromer, actriz autista que interpreta a Matilda en *Everything's Gonna Be Okay* como se ha podido ver en el subapartado anterior.

Al igual que en el caso anterior como June, Twyla se presenta directamente diciendo que es autista, debido a que Draculaura, Clawdeen y Frankie la asustan accidentalmente al hacer ruido.

Twyla puede vivir en las sombras, lo que se ha tomado como metáfora por su condición al preferir estar tranquila y huir del ruido y las aglomeraciones. Su sitio seguro es la biblioteca y le encantan los libros.

Tiene auriculares de cancelación de ruido, así como una pulsera que le ayuda a autorregularse como puede apreciarse en el fotograma que se muestra en la Figura 30.

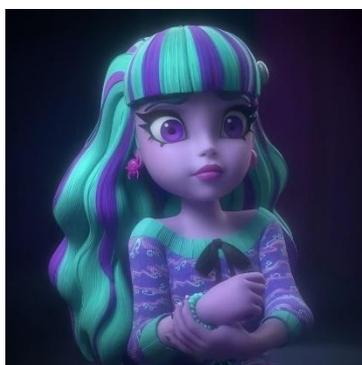


Figura 30. Twyla autorregulándose con su pulsera.

Nuevamente, es muy positivo mostrar un personaje autista de forma natural, presentándose de forma directa y quitándole la connotación negativa a la palabra “autista”. La nueva generación de *Monster High* incluye personajes muy diversos en general, representando numerosas realidades de forma auténtica.

- Renee (*Loop*, 2020)



Figura 31. Fotograma de Renee en el cortometraje *Loop*.

Por último, se quiere destacar el personaje de Renee y la representación del autismo en el cortometraje *Loop*, de Pixar. Es un buen ejemplo de representación de persona autista no-verbal. No es común encontrar personajes no-verbales, y menos aún siendo mujeres y de color. Este es el caso de Renee, la protagonista de este cortometraje en el que el autismo se representa de forma real, natural y muy en primera persona.

El corto empieza con Renee utilizando una aplicación en su teléfono con la que puede reproducir unos sonidos que le autorregulan. En el cortometraje, Renee no habla, emite sonidos, en ocasiones imitando en ecolalia estos sonidos de su teléfono. La actriz de voz de Renee, Madison Bandy es también autista no-verbal. La directora de *Loop*, Erica Milsom, fue inspirada para trabajar en el corto cuando trabajó como voluntaria con personas con discapacidad, y más tarde incluyó asesores expertos en autismo y consultó con personas autistas para desarrollar *Loop*.

En el corto, Renee se monta en una canoa con Marcus mientras éste intenta a lo largo del cortometraje comunicarse con ella. Después de algunos momentos en los que muestra cómo Renee se autorregula con ciertas texturas, sonidos y reflejos, ocurre una escena en la que Renee casi choca con un barco al huir por un ruido. Marcus le grita por qué lo ha hecho, y Renee asustada colapsa, lo que causa que se esconda debajo de la canoa en la orilla. Al principio, se muestra como Marcus intenta hablar con Renee sin éxito puesto que ella está saturada. Después de un tiempo, una vez que Renee se ha calmado, sale de debajo de la canoa y ambos Renee y Marcus comparten un momento de conexión en el que ella imita el sonido de su teléfono y Marcus le repite. Esta escena es importante puesto que muestra de forma real, educativa y empática cómo actuar en caso de que una persona autista colapse. Sin forzarla a hablar, simplemente dejándole su espacio y haciéndole saber que está acompañada para cuando lo necesite.

La apuesta creativa de que muchos planos de Renee sean en primera persona, visto desde su perspectiva, refuerza que la protagonista es una persona con sus propias ideas, deseos y

emociones. Ayuda a los espectadores a empatizar con ella, para formar parte de su visión del entorno.

Esta cercanía también se percibe en los primeros planos en los que destacan las emociones y la expresión de Renee. Además, genera primero comunicación entre Renee y el espectador, incluso antes de que a Marcus le llegue el mensaje. Esto puede representar las barreras de comunicación que tienen las personas autistas, especialmente las no-hablantes. Debido a que se plantea crear un cortometraje sin diálogos, va a destacarse el lenguaje corporal y la narrativa visual, por lo que se tomará especialmente ejemplo de esta forma de expresión.

En *Loop*, se interpreta la comunicación entre ambos como algo diferente, y una cuestión de adaptarse el uno al otro en igualdad. Marcus se adapta a Renee para entenderla, y Renee hace lo mismo.

Finalmente, es de importancia destacar la simbología visual. *Loop*, bucle en español, hace alusión al infinito multicolor, símbolo que la comunidad neurodivergente adopta en lugar de la pieza de puzzle azul (Véase la Figura 32). Esto es debido a que la pieza de puzzle está relacionada con la organización *Autism Speaks* que, entre otras cosas, ha abogado por “curar” el autismo, y no tiene representación de personas autistas reales entre sus fundadores. La pieza de puzzle se asocia a “faltarte una pieza” a que el autismo es difícil de entender, y en su momento el azul se asociaba sólo a los niños autistas, sin incluir a las mujeres o personas adultas. Por esto es importante escuchar a la comunidad y utilizar una simbología creada por las propias personas autistas, para visibilizarnos. Esto no quiere decir que una persona autista no pueda identificarse con el puzzle u otros símbolos, pero es importante mencionar la historia detrás de estos iconos.



Figura 32. Secuencia final de *Loop* en la que se muestra el logo del título.

En conclusión, como se ha mencionado anteriormente, la autora ha interiorizado las características de todos los personajes autistas analizados y expuestos en la tabla, tanto canon como headcanon, variando en género y medios. Todos estos ejemplos se tienen en cuenta para crear el personaje que protagonizará el producto, especialmente queriendo plasmar experiencias autistas similares a las últimas expuestas, focalizadas en la perspectiva femenina.

Capítulo 3. DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Planificación del proyecto

En el anteproyecto se propone un plan de desarrollo completo con la aplicación *Gantt Project* incluyendo las fechas de entrega del documento de investigación y presentación de la defensa ante el tutor. Se estructura en tres grandes grupos; **Pre-producción**, **producción** y **post-producción**, con las tareas y sub-tareas correspondientes. (Véase la Figura 33)

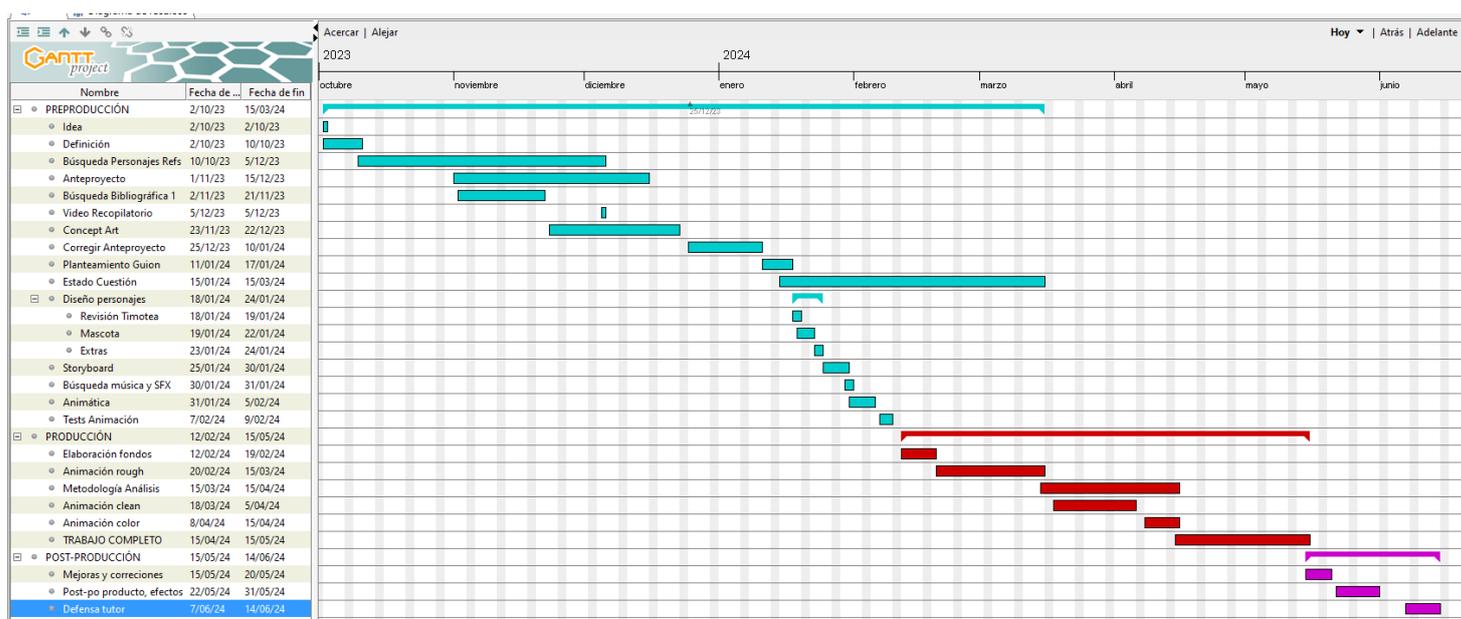


Figura 33. Plan de desarrollo completo planteado inicialmente.

Se crea, además, una tabla a modo de resumen de dicho plan de desarrollo inicial. (Véase la Figura 34)

TIMOTEA

Laura Marchal Fernández

GRÁFICO GANTT SIMPLE de Vertex42.com

<https://www.vertex42.com/ExcelTemplates/simple-gantt-chart.html>

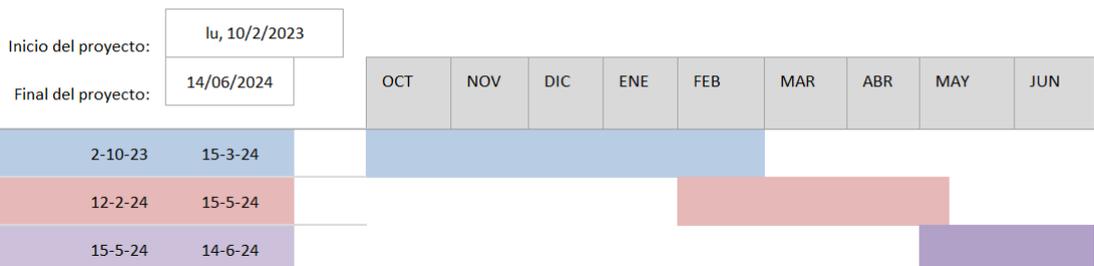


Figura 34. Resumen del plan de desarrollo.

A partir del plan de desarrollo propuesto en primera instancia, se empiezan a realizar las tareas correspondientes.

Dada la predisposición a los cambios en la fase de pre-producción, se hace necesario modificar tiempos y tareas. Para agilizar este proceso, se crea un tablero en la plataforma online *Trello* para poder organizar las tareas. Se crean tres tarjetas, nuevamente divididas en pre-producción, producción, y post-producción (Véase la Figura 35).

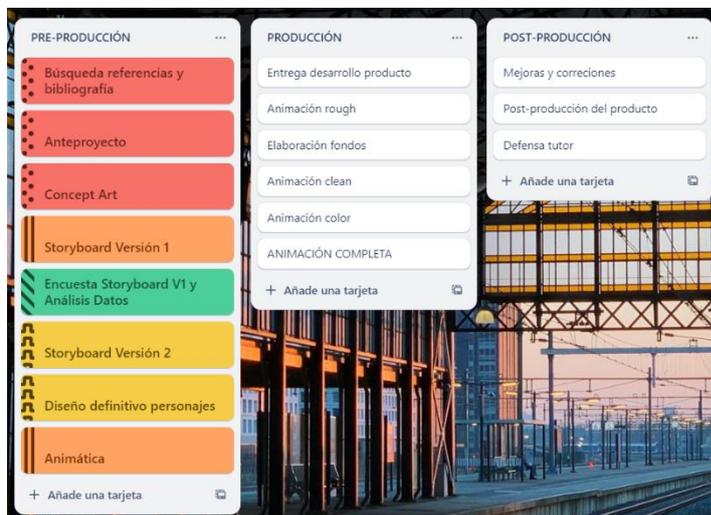


Figura 35. Tarjetas de pre-producción, producción, y post-producción en *Trello*.

Dentro de estas tarjetas se agrupan las tareas principales y más relevantes para el proyecto, además de crear otras dos tarjetas más para clasificar las tareas que ya están hechas o por hacer (Véase la Figura 36).

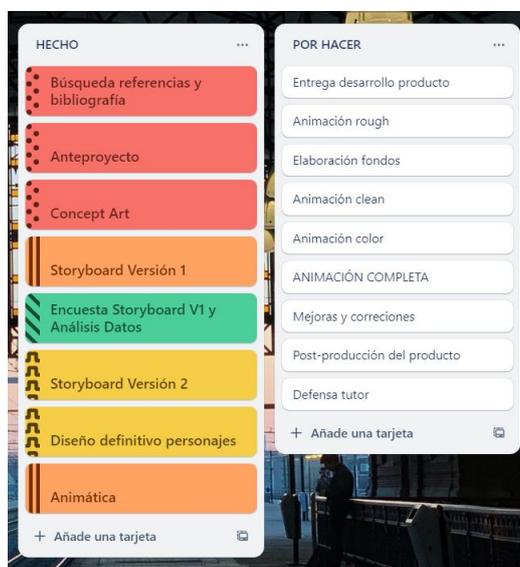


Figura 36. Tarjetas de proceso de las tareas.

El esfuerzo de cada tarea realizada se expresa mediante una escala de color, siendo el rojo el de más esfuerzo y el verde el de menos. Se aplica, además, un modo apto para daltónicos con patrones para cada color como se observa en la Figura 37.

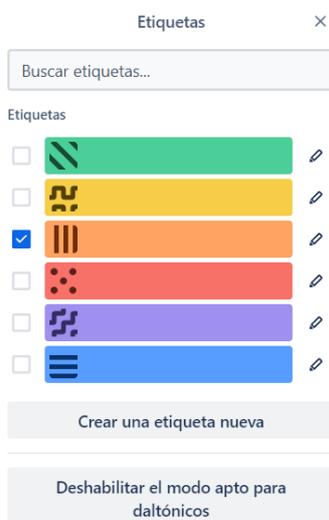


Figura 37. Modo apto para daltónicos en *Trello*.

Con este sistema se organizan las tareas de forma visual y se contemplan de forma más amena las modificaciones, así como las nuevas tareas y cambios de tiempo y productividad.

3.2 Descripción de la solución, metodologías y herramientas empleadas

3.2.1 Pre-producción

La solución de la investigación sobre la representación de mujeres autistas es realizar un cortometraje en primera persona que pueda dar voz a este y a otros colectivos infrarrepresentados, consiguiendo dar visibilidad a las neurodivergencias de forma interseccional.

Se empieza la fase de pre-producción estudiando la idea y el concepto principal, utilizando el método *brainstorming*. Se determinan palabras clave: “autismo”, “mujer”, “enmascarar”, “desregulación”, “estereotipias”, “colectivo”, “comunidad”, “neurodivergencias”, “diversidad”, “aceptación”, entre otras.

Otro método utilizado consiste en plasmar en dibujos las sensaciones de emociones que se desean expresar como puede apreciarse en las Figuras 38 y 39.



Figura 38. Boceto que representa la soledad.



Figura 39. Boceto que representa la resiliencia.

Después de estudiar la idea y el concepto principal, se empieza a desarrollar una historia con estructura de planteamiento, nudo y desenlace apta para un cortometraje. Se realiza el visionado de otros cortometrajes y tráileres de películas, observándose el ritmo de la narrativa visual.

Durante esta búsqueda de narrativa surgen ideas para el cortometraje, como un tren que conecta dos mundos: El de los humanos y el de los monstruos.

Se realiza una búsqueda de referencias en el plano artístico para el estilo visual y ambiental, además de una primera aproximación a las paletas de color de los mundos (Véase Figura 40)

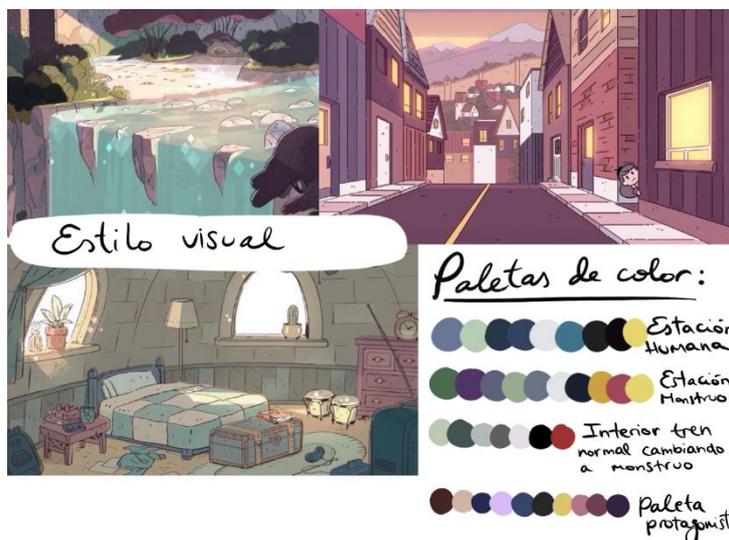


Figura 40. Primera búsqueda de referencias de estilo visual y paletas de color.

Después de la idea central, se sigue con la búsqueda de estilo creando un tablero en *Pinterest* con más referencias. Se recopilan también imágenes de trenes y estaciones, siendo la localización principal en la que estará ambientada el cortometraje (Véanse las Figuras 41 y 42).

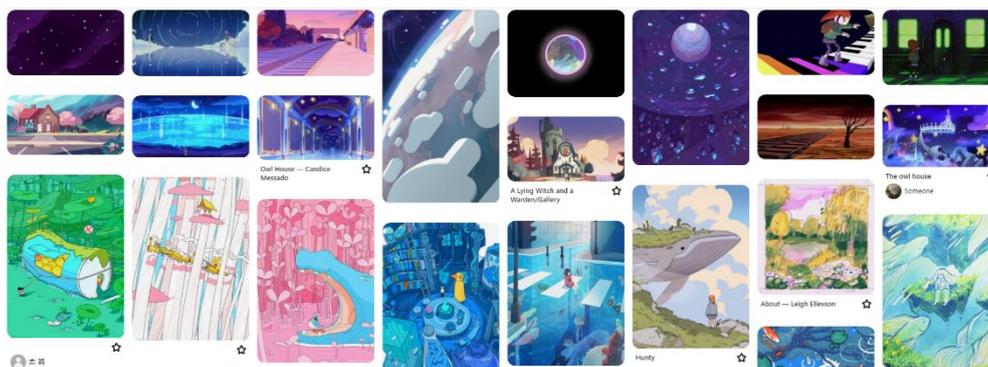


Figura 41. Tablero de Pinterest con referencias de estilo y escenarios.

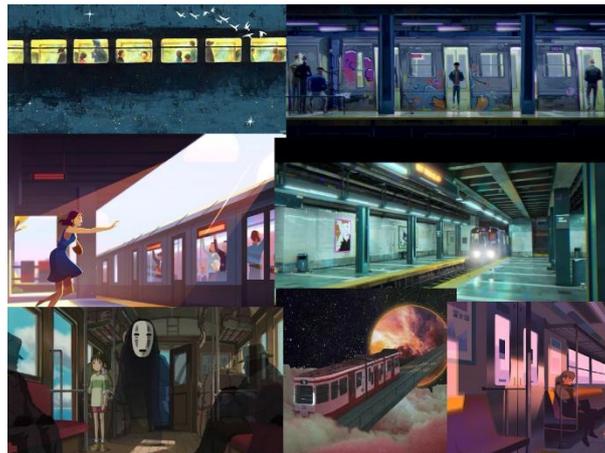


Figura 42. Referencias de trenes.

Para la protagonista, se utiliza la idea de Timotea, un diseño de personaje ya creado en la asignatura de Diseño de Personajes y Concept Art. (Véanse las imágenes 43 y 44)



Figura 43. Turn-Around de Timotea de pequeña.



Figura 44. Hoja de diseño de personaje de Timotea adulta.

En la asignatura se crearon dos versiones para Timotea, una como niña y otra como joven adulta. Al principio se contempla la idea de introducir en la historia un elemento de viaje al pasado, una aventura en la que Timotea adulta se reconcilie con su niña interior, y utilizar ambos diseños. Finalmente se descarta esta idea por la complejidad de la narrativa y se decide mostrar solo a una Timotea adulta, además reivindicando así la ausencia de representación del autismo en adultos.

Como se puede apreciar en la Figura 45, se realiza un re-diseño de Timotea y se estudia una paleta de color que contraste con el mundo, ya que simultáneamente se van realizando diseños de escenario para situar al personaje.



Figura 45. Re-diseño de Timotea

Se realizan *thumbnails* de los escenarios (Véase Figura 46) y se diseñan de forma definitiva los trenes, realizando tres ilustraciones (Figuras 47, 48 y 49).



Figura 46. *Thumbnail*s del entorno.



Figura 47. Fondo 1



Figura 48. Fondo 2



Figura 49. Fondo 3

A continuación, se empiezan a explorar ideas para el diseño de Timotea en su forma “monstruosa” para cuando se halle en el mundo paralelo. (Véase Figura 50)



Figura 50. Primera exploración de diseño de Timotea en forma monstruosa.

Se plantea el concepto de que la forma monstruosa funcione como metáfora para designar su verdadera forma de ser. Al principio da miedo, es diferente, no puede mostrarse ante los demás como un “monstruo”.

Sin todavía tener la historia planteada, surgen escenas concretas. por ejemplo, una situación en la que Timotea empiece a desregularse mucho y no pueda contener ese “monstruo interior”. Empieza a transformarse poco a poco mientras ella intenta esconderlo (Véase Figura 51).



Figura 51. Boceto de escena de transformación.

A partir de esto, se empieza a construir la historia. Se prescinde de guion literario por la ausencia de diálogos en el cortometraje y la importancia de la narrativa visual. Se empiezan a plasmar en forma de guion gráfico las escenas y secuencias que surgen de la inspiración de pensar en imágenes, todavía sin decidir si va a tratarse de un tráiler de lo que sería una producción mayor o una historia cerrada en formato cortometraje. Se parte de la idea de plasmar tanto una experiencia positiva como negativa para mostrar una visión lo más completa posible de lo que es el autismo. Finalmente, sale una historia con un inicio y un final potencialmente adecuado en cuanto a los objetivos planteados (Consultar la primera versión de este storyboard en los anexos)

Para comprobar la legibilidad de la historia, se plantea una encuesta dirigida al público. (Consultar enlace a la encuesta online en los Anexos)

La encuesta se compone de seis preguntas en referencia a lo que han entendido los encuestados después de ver el storyboard. Después de recoger 20 respuestas de diferentes personas, se recopilan los datos para analizarlos y realizar las modificaciones necesarias para una mejor legibilidad de lo que se desea expresar con el corto. Primero se crea un “wordcloud” o mapa de palabras en referencia a dos de las preguntas que piden a los encuestados definir la historia en emociones. Las palabras que más se han repetido en las respuestas, se representan con un mayor tamaño. (Véase Figura 52)



Figura 52. Wordcloud con las emociones que transmite el cortometraje.

Después del mapa de palabras, se recogen los textos del resto de respuestas y se crea una tabla para posteriormente analizar los datos. Primeramente, se recoge la información necesaria para modificar el storyboard y que la historia sea más legible. (Consultar storyboard versión 2 en los anexos)

En líneas generales, el cambio más notorio es el de la representación de un personaje, Gusi, el gusano antiestrés de Timotea. Debido a esto, se realiza un estudio de movimiento del juguete (Véase la Imagen 53) y se cambian algunos planos para otorgarle el significado simbólico que posee.



Figura 53. Estudio de movimiento de Gusi.

También se realiza un pequeño estudio de movimiento del monstruito anti-estrés del otro personaje principal, como puede observarse en la Figura 54.



Figura 54. Estudio de movimiento de *Grom*, el monstruito apretable del niño.

A continuación, se realizan bocetos para el diseño definitivo del niño, al que finalmente se le llama Miguel (Véase la Figura 55)



Figura 55. Primeros bocetos de Miguel.

Se buscan numerosas referencias del vitíligo, trastorno autoinmunitario crónico que hace que algunas áreas de la piel pierdan su color natural (Véase Figura 56). Existen cuatro principales tipos de vitíligo según su extensión y localización:

-Focal: Las manchas son pequeñas y se encuentran aisladas. Pueden presentarse en cualquier parte del cuerpo

-Segmentario: Manchas unilaterales que suelen seguir una distribución concreta. Tiende a aparecer a edades más tempranas.

-Acro-facial: Afecta exclusivamente a dedos de manos y pies, orejas y otras zonas diferentes al eje central del cuerpo.



Figura 58. Turn-Arounds de Timotea y Miguel en el mundo humano.



Figura 59. Turn-Arounds de Timotea y Miguel transformados en el mundo monstruo.

Se realiza una hoja extra que sirva como referencia para los movimientos de las manos de Timotea, ya que es un elemento clave en la expresión autista y fundamental en su construcción de personaje (Véase la figura 60).



Figura 60. Dibujos gestuales de manos y referencias.

Una vez cubierta la fase de exploración de diseño, se procede a crear la animática basada en la segunda versión del Storyboard corregido gracias a las respuestas de la encuesta.

En un principio se contempla realizar un guion técnico con planta de cámara para medir los tiempos antes de empezar a hacer la animática, pero una vez teniendo algunos planos medidos se decide prescindir de este proceso.

La animática se realiza en el programa Procreate Dreams de Apple con una duración total de 4:05 minutos (Consultar Anexos para ver la animática)

Una vez exportada en formato .mp4, se edita en iMovie para añadir algunos efectos de sonido y música provisional que se asemeje al estilo final de música que tendrá el cortometraje (Consultar música utilizada en Anexos)

3.2.2 Producción

Una vez resulta la animática y los tiempos de la animación, se plantea empezar a animar con Adobe Animate CC 2023. La configuración del proyecto es la misma que la utilizada en la animática, con una resolución de 1920x1080 y 24fps. Se usa como guía directamente la animática en una capa inferior y se dibuja por encima la animación en limpio (Véase la Figura 61).



Figura 61. Captura de pantalla del proceso de animación en Adobe Animate.

La técnica de animación utilizada consiste en dibujar dos versiones del mismo *frame* e ir intercalando estos dibujos varias veces para crear la sensación de movimiento. (Véase Figura 62)

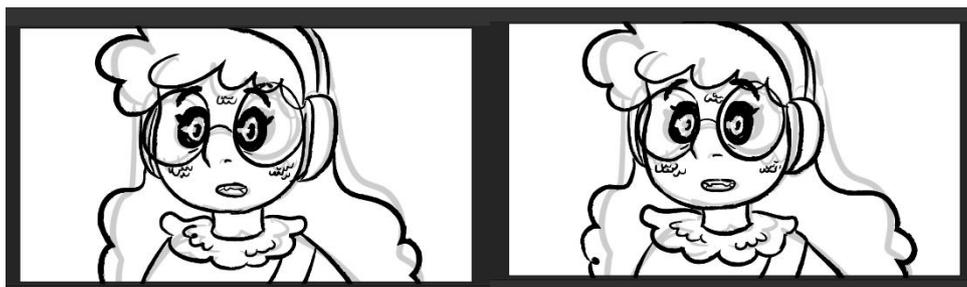


Figura 62. Captura de pantalla de dos frames de la animación.

De esta forma se consigue la sensación de una animación orgánica pese a ser “animación limitada”. La autora considera esta técnica la indicada para alcanzar una estética común en el cortometraje y en concordancia al estilo y diseño de personaje.

Así, con un pincel con textura, se van realizando los frames iniciales en limpio, separando por capas el escenario y partes de éste, los personajes de fondo y a Timotea.

Después, se empieza a colorear siguiendo la paleta de color inicial de Timotea y del escenario (Véase la Figura 63)



Figura 63. *Frame* de la animación con color base.

Debido a que la animación resulta tener una duración mucho mayor a la planteada inicialmente, se diseña un *color key* con un esquema de color alternativo por si finalmente no diese tiempo a colorear (Véase la Figura 64)



Figura 64. Color Key de la forma alternativa de color en la animación.

Este esquema aproximado de color, monocromático, se basa en realizar cada plano con un sólo color, acorde a un sentimiento asociado a ese color (por ejemplo, el rosa simboliza la calma y la ensañación en el mundo interior).

Se continúa la producción de la animación con esta técnica, y una vez terminado este proceso, se realiza el montaje del cortometraje.

Debido a que se ha estructurado la animación en tres archivos divididos en las tres secuencias principales, se exportan los tres archivos en formato H264, y se juntan en Adobe Premiere, para finalizar la edición con la pieza musical diseñada por Rafael Agudo Martínez (Consultar anexos).

3.3 Recursos requeridos

- Microsoft 365 (Office)

- Word
- Excel
- Teams
- Aplicación de escritorio Gantt Project
- Trello
- Pinterest
- Mendeley
- Canva
- Suite Adobe
 - Acrobat
 - Premiere
 - Photoshop
 - Animate
- <https://www.nubedepalabras.es/>
- YouTube
- Google
 - Buscador de Google
 - Google Académico
 - Google Imágenes
 - Google Drive
 - Google Formularios
- Dibujo a tradicional
- Escáner
- Apple iPad:
 - Procreate
 - Procreate Dreams
 - iMovie
- Tablet Wacom Intuos Draw

3.4 Viabilidad e implementación

El tema de la representación de las mujeres autistas en los medios audiovisuales, concretamente en la animación, es una cuestión reciente.

Como se ha podido observar en la fase de investigación y antecedentes, a pesar de que están surgiendo cada vez más historias en las que los personajes autistas cobran protagonismo, todavía hay carencias, siendo más acusada todavía la falta de representación de las minorías estudiadas como mujeres, personajes de género no-binario y del colectivo LGBTQ+, personas de color, personas adultas y de edad avanzada, etc. Es por esto que se considera un producto viable, por la necesidad existente de representación por parte de estos colectivos que durante tantos años apenas se han contemplado en las historias de la gran y la pequeña pantalla. Es evidente que, con el paso de los años, la forma de entender el autismo se ha ido redefiniendo y se han implementado nuevos conceptos como se ha expuesto en el apartado de Estado de la Cuestión. Esto ha permitido darle más visibilidad como condición y no como trastorno, e incluir dichos

grupos como a las mujeres. Pero este cambio se produce muy lentamente y todavía falta mucha representación real, estando en pleno punto álgido para lanzar proyectos que den voz a dichas realidades.

3.5 Resultados del proyecto y análisis

Se ha cubierto una gran parte de los objetivos satisfactoriamente.

Después de resolver la preproducción, se ha abordado la fase de producción con éxito, exceptuando que no se ha podido alcanzar la fluidez deseada en la animación, debido a la longitud final del metraje.

Se ha elaborado una investigación de personajes y producciones en formato de tabla que ha permitido el análisis de antecedentes y el paradigma actual en el que se encuentra el autismo en los medios audiovisuales. Con la clara infrarrepresentación del género femenino, se ha estudiado el sesgo existente y cómo dar solución a este problema para las futuras producciones. Se propone, como solución, un cortometraje en primera persona que de visibilidad a la mujer adulta autista, incorporando elementos y metáforas que señalan la importancia de la lucha interseccional, y la importancia de la diversidad y la comunidad.

Para esto, previamente se ha consolidado una idea, en base a numerosas referencias, así como el diseño y el arte hasta alcanzar el estilo visual deseado. Se ha creado a Timotea, la protagonista, una mujer adulta que reúna rasgos autistas a partir de la experiencia personal pero que pueda ser identificable por una mayoría, tal y como se propuso en los objetivos específicos.

Además, se ha podido prescindir de guion narrativo y técnico por la fuerza del apartado visual, sin la existencia de diálogos. Posteriormente se ha elaborado una animática para comprobar la fluidez narrativa y los tiempos. Lo que más difiere de la propuesta inicial de objetivos es la duración total del cortometraje, ya que se planteó una duración de 1 minuto y 30 segundos y al final ha resultado en 4 minutos y 5 segundos. También ha diferido lo originalmente propuesto para el color, ya que se pensó una paleta que finalmente ha resultado ser sustituida por tonos monocromáticos.

Una vez terminada la animación en *Adobe Animate*, se exportan las secuencias y se montan en *Premiere* junto a los efectos de sonido y la música creada por Rafael Agudo.

Capítulo 4. CONCLUSIONES

4.1 Conclusiones del trabajo

4.1.1 Planteamiento y retos

Inicialmente se plantea una investigación del autismo en líneas generales, encontrándose la autora el reto de afrontar un tema difícil de abordar por la diferencia entre la perspectiva clínica, en la que todavía existen numerosos estigmas, y la perspectiva social del movimiento de la neurodiversidad, desde la que se reivindica cada vez más una visión del autismo como condición, y no como patología. Personalmente en lo que respecta a los sentimientos de la autora, ha sido complicado de abordar.

También ha resultado difícil la búsqueda de personajes autistas debido al debate de qué se considera *canon* y qué se considera *headcanon*. Como se ha indicado al principio, se han considerado *canon* los personajes que se han confirmado como autistas, haya sido directamente en la producción, o de forma no explícita pero aclarado por los creadores después.

En cuanto a la animación se refiere, el reto principal ha sido el proceso narrativo y de storyboard, ya que ha surgido el problema de transmitir un mensaje adecuado sin diálogos, haciendo uso de una narrativa visual con fuerza. Como se comentaba al principio de este trabajo, el objetivo es representar más realidades del autismo, pero también que el público menos familiarizado consiga percibir las sensaciones que la autora quiere transmitir en primera persona. Debido a la necesidad de expresar la historia adecuadamente, se hizo necesaria la realización de la encuesta para comprobar que el público entendiera las secuencias. Como se ha decidido elaborar una historia con principio y final, la duración de la animación ha resultado ser mucho mayor que la planteada inicialmente, pasando de ser 1 minuto 30 segundos a 4 minutos 5 segundos.

Se terminará por detallar este proceso y las dificultades en abordar el proyecto en el siguiente subapartado de errores.

4.1.2 Errores

Continuando con el subapartado anterior, se detalla la dificultad de abordar la animación en un equipo de producción de una sola persona, exceptuando el apartado musical del que se ha encargado Rafael Agudo Martínez)

La motivación de la autora con el proyecto y la falta de experiencia ha conllevado el difícil abordaje de la producción propuesta finalmente con una duración de 4 minutos y 5 segundos. Se afrontan, además, problemas técnicos al elegir el *software* con el que trabajar la animación. Después de haber hecho pruebas con otros programas (*Procreate Dreams*, *Toon Boom*) finalmente se escoge *Adobe Animate CC* y se tiene que descartar la última versión (*Animate 2024*) debido a problemas de rendimiento, siendo necesario realizar un proceso de limpieza y almacenamiento en el portátil para optimizarlo. Finalmente se prueba la versión 2023, con la que se termina por realizar la animación completa.

Aparte de la organización del tiempo en relación con la cantidad de trabajo por realizar, otro error que la autora considera haber cometido es el color. Debido a este incremento en la duración del cortometraje, se ha complicado este proceso ya que no ha sido posible utilizar la herramienta “cubo de pintura” de *Animate* con la que se rellenaría de forma más automática y se ha tenido que realizar a mano. Esto probablemente se ha debido a los trazos realizados, habiendo usado un pincel con textura que quizá no ha permitido cerrar completamente los huecos de los vectores. Además, la animación se plantea en un principio para poder ser coloreada con la paleta propuesta inicialmente, por lo que no acaba concordando la estética más “limpia” de los trazos con el color que finalmente se ha tenido que rellenar de forma más “sucía” y sustituyendo la paleta de color original.

4.1.3 Aprendizaje

Al afrontar una producción de tales dimensiones, surge una capacidad de resolución de problemas, anticipación y organización nunca antes experimentada. Además, al centrarse el producto en la animación 2D, se ha podido explorar y estudiar en mayor profundidad diferentes técnicas antes de establecer un estilo propio. Se han revisado apuntes, tutoriales y herramientas de gran utilidad. Se ha desarrollado más agilidad en el dibujo y en la animación, así como en el flujo de trabajo en general.

Se han podido poner en práctica las numerosas habilidades obtenidas y/o mejoradas en el Grado en Animación, en los diferentes y amplios ámbitos que abarca: planteamiento creativo, guion, *storyboard*, *worldbuilding*, *concept art*, diseño, dibujo y animación, edición multimedia y de sonido, etc.

En cuanto a la investigación, aparte de haber consolidado ideas teóricas y haber aprendido aún más sobre la comunidad neurodivergente, se han encontrado nuevos personajes y producciones que la autora no conocía, proporcionando así más referentes en esta cuestión. También se han reforzado las habilidades para investigar, analizar y buscar información en artículos, siendo de importancia los artículos científicos.

4.2 Conclusiones personales

Como se ha mencionado en el apartado anterior, este tema ha resultado especialmente importante a nivel personal para la autora. Ha aprendido más del autismo y de la comunidad neurodivergente, considerándose todavía recién introducida a este colectivo debido a su diagnóstico de autismo en 2022.

Ha resultado liberador, inspirador y motivador, pero también extenuante por el impacto emocional a nivel personal, en un largo proceso de autoaceptación.

La autora espera que, con este proyecto, se alcancen los objetivos señalados y se normalice la realidad del autismo como condición y no como trastorno. Desea que sigan surgiendo nuevos personajes con los que el público más invisibilizado hasta ahora pueda identificarse, y que se acepten y representen todas las experiencias posibles dentro de la amplitud de lo que es el espectro del autismo. Asimismo, espera acercar la realidad del autismo al público neurotípico y

hacer ver que puede haber muchos tipos diferentes de personas autistas, expresando la necesidad de escuchar nuestras voces.

“Nada sobre nosotros sin nosotros”.

Capítulo 5. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO

Primeramente, en cuanto al apartado artístico sería interesante estudiar otro tipo de estilo visual. Dentro de la técnica 2D, sería atrayente un estilo pictórico, por ejemplo con acuarelas o a lápiz únicamente, incluso haciendo uso de medios tradicionales (Véase Figura 65).



Figura 65. *Frame* del cortometraje *Out Of My Mind*.

También podría crearse una producción en 3D, como puede observarse por ejemplo en la siguiente Figura, modelo de Timotea de niña realizado para la asignatura de Modelado Orgánico.



Figura 66. *Renders* del modelo 3D de Timotea niña creado para Modelado Orgánico.

En cuanto al tipo de producción, podría tratarse de una historia en la que se incluyan personajes autistas pero no fuera especialmente focalizada en el autismo. Además, convendría crear un personaje de género no binario ya que, como hemos visto, no existe ninguno *canon* por ahora. También sería interesante que el personaje no perpetuara el arquetipo de “sabio” como hemos estudiado en el capítulo 2, y que tuviese intereses especiales menos académicos o científicos para darle visibilidad a más gente en el espectro que aún está infrarrepresentada como los colectivos analizados en este trabajo.

El presente trabajo se termina de realizar en junio de 2024, y se han analizado aspectos considerados importantes para la realización del producto. Se espera que la tabla de personajes autistas siga evolucionando en los próximos años y se seguirán teniendo en cuenta para futuras referencias.

Capítulo 6. REFERENCIAS

6.1 Referencias bibliográficas: libros y artículos de investigación

- American Psychiatric Association. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®)*. American Psychiatric Pub. 2013. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Artigas-Pallares & Paula (2012) *El autismo 70 años después de Leo Kanner y Hans Asperger*. Rev. Asoc. Esp. Neuropsiq., 2012; 32 (115), 567-587. Doi: 10.4321/S0211-57352012000300008
- Arberas & Ruggieri (2019) *ARTÍCULO ESPECIAL AUTISMO. ASPECTOS GENÉTICOS Y BIOLÓGICOS*. MEDICINA (Buenos Aires) 2019; Vol. 79 (Supl. I): 16-21.
- Hughes, Jessica. (2016) *Increasing neurodiversity in disability and social justice advocacy groups [whitepaper]*. Autistic Self Advocacy Network.
- Baron-Cohen (2017) *Editorial Perspective: Neurodiversity – a revolutionary concept for autism and psychiatry*. Journal of Child Psychology and Psychiatry 58:6 (2017), pp 744–747. Doi: 10.1111/jcpp.12703
- Walker, Nick. (2014) *NEURODIVERSITY: SOME BASIC TERMS & DEFINITIONS en Neuroqueer Heresies: Notes on the Neurodiversity Paradigm, Autistic Empowerment, and Postnormal Possibilities*.
- Hull et al., (s. f.) *The Female Autism Phenotype and Camouflaging: a Narrative Review*. Review Journal of Autism and Developmental Disorders (2020) 7:306–317. <https://doi.org/10.1007/s40489-020-00197-9>
- Centros para el Control y Prevención de Enfermedades. (2023, 23 de marzo). *Prevalencia del autismo más alta, según los datos de 11 comunidades de la Red de ADDM* [Comunicado de prensa] https://www.cdc.gov/spanish/mediosdecomunicacion/comunicados/p_autismo_032323.html
- Wilson CE, Murphy CM, McAlonan G, Robertson DM, Spain D, Hayward H, Woodhouse E, Deeley PQ, Gillan N, Ohlsen JC, Zinkstok J, Stoencheva V, Faulkner J, Yildiran H, Bell V, Hammond N, Craig MC, Murphy DG. *Does sex influence the diagnostic evaluation of autism spectrum disorder in adults?* Autism. 2016 Oct;20(7):808-19. doi: 10.1177/1362361315611381. Epub 2016 Jan 22. PMID: 26802113; PMCID: PMC5363500.
- Hervás (2022) *GÉNERO FEMENINO Y AUTISMO: INFRA DETECCIÓN Y MIS DIAGNÓSTICOS*. MEDICINA (Buenos Aires) 2022; Vol. 82 (Supl. I): 37-42.
- Montagut Asunción, M., Más Romero, R. M., Fernández Andrés, M. I. y Pastor Cerezuela, G. (2018). *Influencia del sesgo de género en el diagnóstico de trastorno de espectro autista: una revisión*. *Escritos de Psicología*, 11,42-54.. DOI: 10.5231/psy.writ.2018.2804

6.2 Webgrafía

Martí, S (2023, 20 de febrero). Por qué es importante representar la diversidad en el audiovisual y algunos consejos para hacerlo. *La Intersección*. <https://lainterseccion.net/narrativas/por-que-es-importante-representar-la-diversidad-en-el-audiovisual-y-algunos-consejos-para-hacerlo/>

Kemp, S (2024, 31 de enero). DIGITAL 2024: GLOBAL OVERVIEW REPORT. *DATAREPORTAL*. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report>

Redacción Cine con Ñ. (2023, 28 de junio). *La mitad de los personajes LGTBQIA+ del cine español en 2023 estaban en solo siete películas*. <https://cineconn.es/informe-oda-2023-personajes-lgtbiqa-cine-espanol/>

Rodríguez, V (2024, 15 de enero). Kantar Media publica por primera vez los datos de consumo audiovisual multiplataforma en España. *Marketing Directo*. <https://www.marketingdirecto.com/anunciantes-general/medios/kantar-media-publica-primera-vez-datos-consumo-audiovisual-multiplataforma-espana>

Borja, M (2023, 3 de enero). Cómo referirse a las personas con discapacidad: "No somos disminuidos ni minusválidos, tampoco tenemos diversidad funcional". *20 Minutos*. <https://www.20minutos.es/noticia/5087806/0/como-referirse-a-las-personas-con-discapacidad-no-somos-disminuidos-ni-minusvalidos-pero-tampoco-tenemos-diversidad-funcional/>

Goally (2023, 3 de enero). *Autism Spectrum Wheel*. <https://getgoally.com/blog/autism-spectrum-wheel/>

<https://the-art-of-autism.com/>

https://autistic-characters.fandom.com/wiki/Autistic_Characters_Wiki

<https://autisticheadcanons.tumblr.com/>

https://x.com/autistics_daily?lang=es

<https://www.reddit.com/>

The LDAR Scrolls Online. (1 de julio de 2021) Neurodiversity in Anime 1 - Kamille Bidan. *The Anime Digest w/ Laubars*. <https://theldarscrolls.substack.com/p/neurodiversity-in-anime-1-kamille>

swirlywords (2023, 20 de agosto). *Good Omens Is Heaven For Autistic People – An In-Depth Look*. <https://swirlywords.com/2023/08/20/good-omens-autistic-idl/>

Unir Revista (2022, 20 de enero). *El síndrome de Savant o síndrome del sabio*. <https://www.unir.net/salud/revista/sindrome-de-savant/>

Borja, M (2023, 24 de mayo). La lucha de las personas con autismo para que se reserve un 1% de plazas opositoras: "Es el colectivo de la discapacidad con más paro". *20 Minutos*. <https://www.20minutos.es/noticia/5130600/0/piden-reservar-un-1-de-las-plazas-en-oposiciones-para-personas-con-autismo-es-el-colectivo-de-la-discapacidad-con-mas-desempleo/>

Nivea (s.f.) *¿Cuáles son los principales tipos de vitiligo?*

<https://www.nivea.com.ar/consejos/cuales-son-los-principales-tipos-de-vitiligo>

Clínica Dermatológica Internacional (s.f.) *Vitiligo*

<https://www.clinicadermatologicainternacional.com/es/tratamiento/vitiligo/>

6.3 Videoteca

Rainbow_Alipaca (26 de febrero de 2023) *The 10th Doctor is Neurodivergent*. YouTube.

<https://youtu.be/wi662huuSC0?si=XIDYRgmxlg2s33ZO>

Komorabii (21 de junio de 2022) *Norma being the best autistic rep for 3 minutes and 12 seconds straight*. YouTube.

<https://youtu.be/lyBjDjLgrw>

Monster High (7 de mayo de 2023) *Draculaura Invites Twyla to the Creepover Party! | Monster High*. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=9X0pi3UKoCo&t=168s&ab_channel=MonsterHigh

Puuung 퍼영 (15 de diciembre de 2022) *Kyoto, Japan [Wherever we go: EP12]* YouTube.

<https://youtu.be/c0S9Zri8RZc>

Capítulo 7. ANEXOS

- Tabla completa de personajes: https://univeuropeaes-my.sharepoint.com/:x/g/personal/guillermo_castilla_universidadeuropea_es/Eb3xPb0RcUhLoF6psrbSGGgBxK5ODgnw37noc9RSU9jNow?e=4%3AGsxxG7&fromShare=true&at=9
- Vídeo inspiración personajes: <https://youtu.be/tGiN9r-rEp8>
- Versión 1 del Storyboard: <https://drive.google.com/file/d/14D5elbFmgIOWcsGIIR5-kGe3AS1j6uh/view?usp=sharing>
- Encuesta: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdh58vnPv2PevWjDU-1TneoSpCybo3OXwgPLCy2IbpIOVY0g/viewform?usp=sf_link
- Versión 2 del Storyboard: https://drive.google.com/file/d/11DV5eVoHYh4zc1frqVBT5NIJ03UxfKQ/view?usp=drive_link
- Test de animación <https://drive.google.com/file/d/1fpoEhloa2XauLSE2i2uzX8du9DnvcQ8/view?usp=sharing>
- Animática: https://drive.google.com/file/d/1pwNGeCCus0X1k52dcv_UiCheBpwwabZz/view?usp=sharing

-Música de la animática por orden de aparición:

- Xceleratr - The Black Jackets
- In Your Dreams – Million Eyes
- Peter Gundry – Waltz Of The Bone King
- There Will Be Rain – Million Eyes



Figura 67. Primer diseño y paleta de color de Timotea en forma monstruosa.

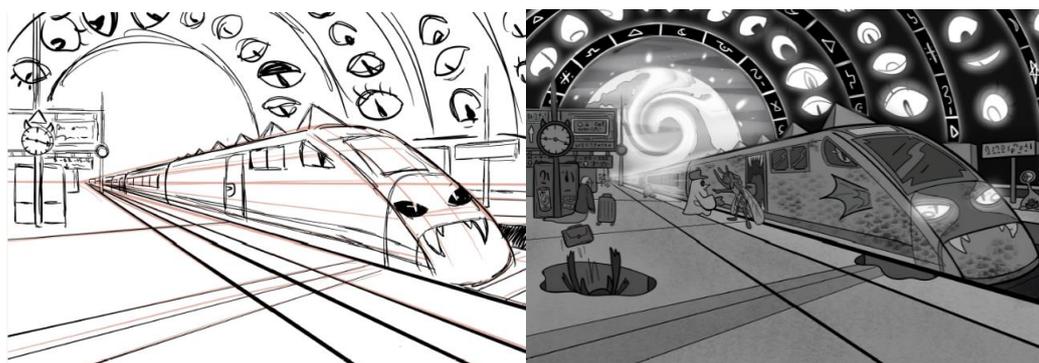


Figura 68. Boceto de la estación de los monstruos y línea y valores tonales.



Figura 69. Bocetos de Timotea en forma de monstruo y estudio de paleta de color.



Figura 70. Conversación con Rafa Agudo en colaboración para la música del cortometraje.

TIMOTEA: El papel de la mujer autista en la ficción.

Laura Marchal Fernández