

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN E EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

**DESIGN DE PERSONAGENS ÉTNICOS PARA PROJETO EDITORIAL:
O CASO DO "AMAZOFUTURO"**

João Francisco Maués Araujo

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Curso de
Design da Universidade Federal de Santa Catarina,
como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Design.

ORIENTADOR: Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr.

Florianópolis - SC

2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Araujo, João Francisco Maués

Design de Personagens Étnicos para Projeto Editorial : O
Caso do "Amazofuturo" / João Francisco Maués Araujo ;
orientador, Douglas Luiz Menegazzi, 2022.
100 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,
2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. Design de Personagens. 3. Ilustração. 4.
Representatividade. 5. Projeto. I. Menegazzi, Douglas
Luiz. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação
em Design. III. Título.

João Francisco Maués Araujo

**DESIGN DE PERSONAGENS ÉTNICOS PARA PROJETO EDITORIAL:
O CASO DO "AMAZOFUTURO"**

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 15 de Dezembro de 2022.

Prof^a. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof. Mário César Coelho, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof^a. Cristina Colombo Nunes, Dr^a. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Prof. Douglas Luiz Menegazzi, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho
a todos que me contaram
e ajudaram a contar histórias.

AGRADECIMENTOS

Meu medo é ter mais coisas escritas nesses agradecimentos do que no relatório em si, mas vou fazer um esforço para não ser o caso.

Aqui eu quero começar com um agradecimento ao Doug, meu orientador, que entrou de cabeça comigo nesse projeto, me auxiliou em todas as etapas de desenvolvimento e, para começo de conversa, foi quem sugeriu o tema. Ele também foi um dos principais responsáveis por me puxar e incentivar a finalizar esse projeto. Esse projeto aqui não existiria se não fosse por ele, e eu sou muito grato por isso.

Quero deixar agradecimentos especiais para minha irmã, Juliana, meu sobrinho Louie e meu afilhado Gael. Ao Gael, por ser o símbolo do começo da minha vida adulta. À Louie, que talvez tenha me ensinado mais sobre amor, carinho e ternura do que ele sabe. E à Ju, por ter me acompanhado durante toda minha vida acadêmica, pelas noites viradas cantando Goo Goo Dolls, por ter ouvido todas as minhas lamúrias e fofocas, por ter me amado esse tempo todo, e por não ter saído do meu lado quando até eu queria sair de perto de mim.

Incluo também agradecimentos à May, Nena e Ary, que foram os melhores amigos que eu poderia precisar nesse ano de PCC. Eles me ajudaram a manter a cabeça no lugar, fosse simplesmente conversando para distrair ou literalmente me ajudando a revisar o texto. May passou tardes e noites me ouvindo reclamar desse projeto, Nena e Ary me acompanharam em toda a minha trajetória acadêmica e meu crescimento como profissional e indivíduo. São pessoas que eu amo e aprendo a amar cada dia mais.

Sou grato também a Vodan, Pedro, Alê e, especialmente, Isis e Vin. Vocês me acompanharam em episódios que vão estar sempre na minha memória, e são pessoas pelas quais eu sempre vou ter muito carinho, pelas cenas de “crimes”, piadas infames e madrugadas de filmes que me ajudaram a seguir adiante. Isis, você me ajudou a escrever o meu relatório, e Vin, você me ajudou em diversas etapas com o meu processo artístico (até mesmo antes do meu PCC). Eu não sou capaz de agradecer vocês o bastante.

Ainda me referindo a amigos, quero agradecer ao Gabbal, ao Paulo, o Felipe, a Ana, o Fofucho e todo o grupo RPGistas Antifascistas. Vocês estão entre os meus amigos mais próximos e mais antigos, e eu não preciso escrever um PCC pra saber

que isso não é fácil de encontrar. Vocês me ensinaram a imaginar, contar histórias, cresceram comigo, moldaram meus gostos e fizeram de mim muito de quem eu sou hoje, e eu amo muito vocês por isso, individualmente e como grupo.

Agradeço também à todes que acompanharam a minha trajetória acadêmica, que estudaram comigo, foram colegas de classe, membros de turma, gestores do Centro Acadêmico de Design e Design de Produto (CADE), professores, técnicos, terceirizados e funcionários da manutenção da UFSC. Desde os mais próximos até os com quem interagi uma vez ou outra nos corredores do CCE. Agradeço especialmente Amanda Giroto, Erichk Armondes, Nick Auler, Caru Lima, Gabi Zanella, Ingrid Tossedó, entre todos os outros com quem passei os últimos 5 anos crescendo como profissional.

Deixo aqui também um agradecimento à minha irmã Anita, que no ano de desenvolvimento deste projeto foi a pessoa mais corajosa que podia ser. Por mais que este relatório seja um atestado da minha evolução e crescimento, eu sempre vou estar disposto a deitar do teu lado e ver um filme de terror como se a gente ainda fosse criança.

Por fim, agradeço aos meus pais, Auxiliadora e Ronaldo, que me ensinaram tudo que eu sei e sou. Auxiliadora me mostrou amor e carinho, e foi a primeira pessoa com quem eu aprendi a imaginar e a criar histórias. Ronaldo me ensinou, além dos péssimos trocadilhos, o que significa realmente ser de esquerda e que quem ama, demonstra. Os dois me ensinaram o valor do estudo e da educação, do que significa ter o sangue Paraense, a lutar pelo que é certo, e que o amor pulsa vermelho. Me mostraram carinho, apoio, fé, me deram as forças e rudimentos para realizar meus objetivos, mesmo que isso tenha significado eu me mudar para longe deles. Eles me ensinaram uma vida inteira sobre amor, e esta é uma lição que eu vou levar até o fim dos meus dias.

*“Esse rio é minha rua
Minha e tua, mururé
Piso no peito da lua
Deito no chão da maré”*

- *Rui Paranatinga Barata, 1976*

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso se propõe a explorar e desenvolver ilustrações de 9 personagens étnicos pertencentes ao livro “Amazofuturo”, e documentar este processo visando elaborar uma representação adequada de grupos étnicos, no caso indígenas, de forma a rejeitar ou mitigar os estereótipos. Para o desenvolvimento deste projeto, foi desenvolvido um método baseado nas metodologias de Takahashi e Andreo (2011), Gui Bonsiepe (1984) e Soares (2021).

Palavras-chave: Indígena, Representatividade, Mídia, Ilustração, Design de Personagens, Modelo, Amazofuturismo.

ABSTRACT

This project's objective is to explore and develop 9 ethnic characters for the book “Amazofuturo”, and document the process aiming to elaborate a representation that is adequate to ethnic groups, in this case to the indigenous people, in a way as to reject or mitigate stereotypes. This project required a method based off the methodologies of Takahashi and Andreo (2011), Gui Bonsiepe (1984) and Soares (2021).

Keywords: Indigenous, Representativity, Media, Illustration, Character Design, Model, Amazofuturism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Concept Art de Zuri.	266
Figura 02: Hairstyle Sketches.	266
Figura 03: Sketch Rendering.	27
Figura 04: Belly Dancer.	28
Figura 05: Representações imprecisas de etnias Indígenas.	31
Figura 06: Representações acuradas de etnias indígenas.	322
Figura 07: Fluxograma da etapa de problematização.	38
39Figura 09: Fluxograma da etapa de Expansão de Idéias.	40
Figura 10: Fluxograma da etapa de Materialização.	41
Figura 11: Painel Semântico de artes de João Queiroz.	53
Figura 12: Painel Semântico de artes de Gustavo Caboco.	55
Figura 13: Painel Semântico de artes de Keoma Calandrini.	57
Figura 14: Painel Semântico de artes de Deoxy Diamond.	59
Figura 15: Painel Semântico de referências artísticas.	622
Figura 16: Painel Semântico da etnia Arara.	644
Figura 17: Painel Semântico da etnia Huni Kuin.	655
Figura 18: Painel Semântico da Etnia Guarani-Mbyá.	66
Figura 19: Painel Semântico das poses de referência.	67
Figura 20: Painel Semântico dos esboços de silhueta.	68
Figura 21: Painel Semântico dos esboços refinado.	69
Figura 22: Processo de ilustração de Poty.	70
Figura 23: Processo de ilustração de Juiz.	72
Figura 24: Processo de ilustração de Dr. Villas-Bôas.	73
Figura 25: Poty finalizado.	844
Figura 26: Cecília finalizada.	75
Figura 27: Angurá finalizado.	76
Figura 28: Moacir finalizado.	77
Figura 29: Advogada finalizada.	78
Figura 30: Juiz finalizado.	79
Figura 31: Caiuá finalizado.	80
Figura 32: Caíque finalizado.	81
Figura 33: Dr. Villas-Bôas finalizado.	82
Figura 34: <i>Mockup</i> de aplicação digital.	84
Figura 35: <i>Mockup</i> de aplicação digital.	85
Figura 36: <i>Mockup</i> de aplicação digital.	86
Figura 37: <i>Mockup</i> de aplicação impressa.	87
Figura 38: <i>Mockup</i> de aplicação impressa.	88

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	179
1.1. OBJETIVOS	20
1.1.1. Objetivo Geral	20
1.1.2. Objetivos Específicos	20
1.2. JUSTIFICATIVA	20
1.3. JUSTIFICATIVA	21
2. METODOLOGIA	23
2.1. MÉTODO EXPERIMENTAL DE GUI BONSIPE	23
2.1.1. Problematização	23
2.1.2. Análise	23
2.1.3. Definição do Problema	23
2.1.4. Geração de Alternativas	214
2.1.5. Projeto	224
2.2. MÉTODO TAKAHASHI-ANDREO	224
2.2.1. Briefing	224
2.2.2. Identificação do problema	224
2.2.3. Expansão de idéias	225
2.2.4. Materialização do personagem	235
2.2.5. História e aparência física do personagem	235
2.3. NETNOGRAFIA (2021)	236
2.3.1. Definição das questões de pesquisa	236
2.3.2. identificação e seleção do escopo	246
2.3.3. Entrada no campo	246
2.3.4. Análise e Interpretação de dados	246
2.3.5. Redação e relatos de resultado	247
3. A PESQUISA METODOLÓGICA PARA REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS ÉTNICOS	248
3.1.1. REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS	258
3.1.2. APLICAÇÃO EM PROJETOS DE DESIGN	31
3.1.3. REPRESENTATIVIDADE INDÍGENA EM MÍDIAS VISUAIS	33
3.2. MÉTODO TAKAHASHI-ANDREO	326
3.2.1. Briefing com foco em design de personagem	326
3.2.2. Etapas de materialização e geração de alternativas	337
3.2.3. Propostas de aprofundamento de personagem	337
3.2.4. Falta de profundidade quanto à representatividade	337

3.2.5. Inexistência de uma etapa de validação	337
3.3. MÉTODO BONSIPE	348
3.3.1. Atenção ao contexto	348
3.3.2. Recursividade em etapas de validação	348
3.3.3. Flexibilidade de aplicação	348
3.3.4. Tempo de duração	348
3.3.5. Carência de ferramentas específicas para a ilustração de personagens	359
3.3.6. Falta de profundidade quanto à representatividade	359
3.4. MÉTODO NETNOGRÁFICO	359
3.4.1. Foco em contexto e pessoa	359
3.4.2. Praticidade do processo	359
3.4.3. Potencial de responder fenômenos emergentes	40
3.4.4. Método recente	40
3.4.5. Perda de proximidade	40
3.4.6. Objetividade "Subjetiva"	40
3.5. PROPOSIÇÃO DE UM MODELO DE REPRESENTAÇÃO ÉTNICA DE PERSONAGENS	40
DESAMBIGUAÇÃO ENTRE MODELO E METODOLOGIA	41
3.5.1. Problematização	42
3.5.2. Análise	43
3.5.3. Expansão de ideias	404
3.5.4. Materialização	415
3.5.5. Finalização	415
4. EXECUÇÃO DE UM CASO PILOTO	426
4.1. ESCOLHA E JUSTIFICATIVA DE UM GRUPO ÉTNICO	426
4.2. CASO DO LIVRO "AMAZOFUTURO"	437
4.3. Conto "Cangaíba"	459
4.4. Conto "Crime e Castigo na Pindorama do Século XXII"	50
4.5. Conto "Projeto Curupira"	50
5. PROCESSO E APLICAÇÃO DO DESIGN	51
5.1. QUALIFICAÇÃO DOS DADOS RELEVANTES	51
5.1.1. Associação Wyka Kwara	51
5.1.2. APYEUFPA	53
5.1.3. Produtores de "Amazofuturo"	515
5.2. ANÁLISE DE SIMILARES	526
5.2.1. João Queiroz (@Q1r0z)	537
5.2.2. Gustavo Caboco (@gustavo.caboco)	559
5.2.3. Keoma Calandrini (@srkoema)	61
5.2.4. Deoxy Diamond (@Deoxy_diamond)	63
5.3. DESENVOLVIMENTO DE PAINÉIS VISUAIS	615

5.3.1. Painel semântico do estilo de arte	626
5.3.2. Painel semântico da etnia Arara	648
5.3.3. Painel semântico da etnia Huni Kuin	659
5.3.4. Painel semântico da etnia Guarani-Mbyá	70
5.4. PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO DOS PERSONAGENS	71
5.5. PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO: POTY	715
5.6. PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO: JUIZ	726
5.7. PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO: DOUTOR VILLAS-BÔAS	737
6. ESPECIFICAÇÕES DO PROJETO	748
6.1. POTY (DE “CANGAÍBA”)	748
6.2. CECÍLIA (DE “CANGAÍBA”)	759
6.3. ANGURÁ (DE “CANGAÍBA”)	80
6.4. MOACIR (DE “CRIME E CASTIGO NA PINDORAMA DO SÉCULO XXII”)	81
6.5. ADVOGADA (DE “CRIME E CASTIGO NA PINDORAMA DO SÉCULO XXII”)	82
6.6. JUIZ (DE “CRIME E CASTIGO NA PINDORAMA DO SÉCULO XXII”)	83
6.7. CAIUÁ (DE “PROJETO CURUPIRA”)	804
6.8. CAIQUE (DE “PROJETO CURUPIRA”)	815
6.9. DR. VILLAS-BÔAS (DE “PROJETO CURUPIRA”)	826
6.10. APLICAÇÕES	837
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	915

1. INTRODUÇÃO

É típico do trabalho do ilustrador a necessidade de representar personagens de diferentes etnias, inclusive diversas da sua própria, o que nem sempre revela aproximação ou fidelidade com aquilo que efetivamente pode significar um campo de representatividade. Nesse campo faltam modelos e referências mais precisas no que se refere a pesquisa para o desenvolvimento do trabalho de ilustradores, que acaba geralmente desconsiderando pesquisas mais aprofundadas e ocorre de forma rasa, sem base teórica que fundamente as escolhas visuais e que, em função disso, podem apresentar inúmeros problemas na representação étnica, indo desde imprecisões de representatividade, reforçar estereótipo, reproduzir e estimular preconceitos.

Concretamente, a falta de direcionamentos para guiar o trabalho de ilustradores, no que diz respeito a temas sociais e de reflexão crítica, e na representação de personagens e cenas que escapem de suas vivências e/ou percepções imediatas, é um dos problemas que sedimentam este projeto. Um exemplo disso são as ilustrações de personagens indígenas nos materiais didáticos, literários e na mídia em geral no contexto brasileiro.

Considerado como um dos países com maior índice de miscigenação, com mais de 57% de autodeclarados não-brancos (PNAD, 2012-2019), o Brasil ainda conta com pouquíssima representação de figuras e cenários que escapem de arquétipos brancos e/ou europeus, mesmo ao retratar pessoas e locais predominantemente negros, indígenas, amarelos ou de outros grupos étnicos. Um dos reflexos desta situação é a maneira como figuras indígenas são usualmente representadas na mídia, que descreve muitas vezes como “bons selvagens”, sem acesso a referências e tecnologias urbanas, usando somente tangas e penas, sem nenhuma distinção entre costumes, culturas e religiosidades das diferentes etnias que habitam o território brasileiro. Como consequência de séculos de apagamento histórico, os povos originários foram cada vez mais relegados ao esquecimento e à estereotipagem de como eles se pareciam, suas práticas cotidianas, suas cosmogonias e diversos outros aspectos de suas culturas (LUCIANO, 2006).

1.1. OBJETIVOS

1.1.1. Objetivo Geral

O objetivo deste projeto de conclusão de curso é desenvolver ilustrações de personagens étnicos e documentar este processo visando elaborar uma representação adequada de grupos étnicos, no caso indígenas, de forma a rejeitar ou mitigar os estereótipos.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Alinhar métodos e ferramentas de ilustração de personagens direcionados a um projeto de design gráfico; visando representações étnicas adequadas.
- Realizar o levantamento teórico para entender o contexto e o conteúdo de base sobre alguns povos indígenas a serem representados no caso do livro "Amazofuturo";
- Realizar a representação de 9 personagens de diferentes etnias indígenas a versão do livro digital;
- Descrever considerações a respeito do processo criativo e propor um caminho possível para ilustradores na representação de personagens étnicos.

1.2. JUSTIFICATIVA

As mídias visuais, como podemos perceber cotidianamente na grande mídia, não sabem retratar personagens e cenas de grupos étnicos, em especial os povos indígenas. No Brasil esses povos têm sido problematicamente representados em livros, materiais gráficos, pela publicidade e pela mídia de massa. Suas representações majoritariamente se resumem a estereótipos estéticos, comportamentais, religiosos e folclóricos, isto quando não apresentam essas etnias de maneiras escrachadamente racistas e xenofóbicas. E isso é um problema que poderia ser sanado ou mitigado ao simplesmente incorporar as pessoas representadas durante o projeto de ilustração.

Com a onda de retrocessos que assolam o país, se faz cada vez mais relevante construir e representar projetos e narrativas dos mais diversos grupos étnicos, como de indígenas em conjunto com membros destes grupos, principalmente quando o profissional responsável por tais tarefas não se enquadra como um membro das minorias protagonistas destes projetos e narrativas.

Em seus trabalhos, Rocha (2020, p.4) diz:

Vale reforçar que o design gráfico socialmente engajado luta por uma causa social. Seu objetivo é fomentar a discussão por meio da divulgação de ideias que possam levar à reflexão ou até mesmo à mudança de comportamentos tidos como únicos, verdadeiros e imutáveis. Essa pulverização de mensagens críticas visuais pode ocorrer por meio de cartazes, anúncios de revista, outdoors, Internet e outros meios gráficos alternativos como sacolas, camisetas, botons, intervenções urbanas etc.

Nesse sentido, salienta-se que é tarefa de um ilustrador, como um comunicador, encontrar a maneira mais eficiente de comunicar-se com o receptor das suas ilustrações, mas ele também possui uma responsabilidade para com as pessoas e cenários que ele busca representar.

Também se faz importante frisar que o autor deste texto é uma pessoa negra, tendo em suas raízes marcas de agressão, preconceito e desumanização que, até pouco tempo atrás, eram chamadas de “frescura” ou “vitimismo”. Ele também carrega o sobrenome Maués, derivado do povo Saterê-Mawé, que como inúmeras etnias indígenas sofreu e sofre com as chagas que os séculos de aculturação e etnocídio. Sua terra de origem é o Pará, estado densamente populado por negros, indígenas e pardos, rico em sua pluralidade, suas histórias e sua cultura. O autor destaca que nos últimos anos, concomitante ao período de sua graduação, tem vivenciado uma realidade de Governo, com ênfase na abrangência nacional, que ativamente sucateia a educação pública no país, além de ser conivente (para não dizer “cúmplices”) às violências praticadas contra todos os grupos ditos minoritários da população. Contra as estatísticas, o autor cresceu em uma família que lhe deu as condições necessárias para trilhar seus caminhos, foi munido de apoio de amigos e colegas que acompanharam seus passos, encontrou na arte uma paixão à qual dedicar sua vida, sobreviveu como um homem negro, nortista e bissexual, e agora está se formando em um curso de graduação de uma das universidades mais conceituadas do Brasil, em um contexto de sucateamento da educação. Este projeto é uma tentativa de devolver, mesmo que só um pouco, a esperança que ele teve e tem.

Além da justificativa de foro pessoal que impulsiona a realização deste PCC, com esta temática, é preciso salientar a falta de métodos ou modelos de ilustração e

design de personagens que promovam uma reflexão crítica na representação étnica, ao menos em língua portuguesa. Isto pôde ser percebido por meio de pesquisa em plataformas especialmente voltadas à busca de produção científica e acadêmica, como ocorreu por meio de tentativas nos sites como *Scielo* e *Google Acadêmico*.

2. METODOLOGIA

Para a elaboração deste projeto, foram alinhados três métodos distintos: o **Modelo de ilustração de Takahashi e Andreo (2011)** combinado com o **Método Experimental de Gui Bonsiepe e Netnografia (2021)**.

2.1. MÉTODO EXPERIMENTAL DE GUI BONSIPE

O Método Experimental de Gui Bonsiepe, originalmente elaborado para projetos de produto/mobiliário, possui um viés mais centrado no contexto do uso e do usuário, e conta com 5 etapas:

2.1.1. *Problematização*

Consiste em entender a premissa do projeto, o motivo de desenvolvimento e as necessidades que serão supridas pelo mesmo. Esta etapa é pautada na exploração dos contextos de seu objeto de desenvolvimento, e visa entender as suas possíveis aplicações, as situações que demandam seu uso e estimar sua eficiência.

2.1.2. *Análise*

Nesta etapa são utilizadas ferramentas e mecanismos técnicos na obtenção de dados referentes ao produto final, tais como análises sincrônica e diacrônica, avaliação funcional e estrutural, e das características de uso do mesmo.

2.1.3. *Definição do Problema*

Feitas as pesquisas preliminares, o projeto é fracionado em partes, e essas partes são estruturadas e hierarquizadas por ordem de necessidade e requisição. Também é feita a formulação do projeto, que por definição de Bonsiepe (1984, p. 35), Deve incluir: **Introdução; Finalidade e Objetivos do projeto; Programa de trabalho; Recursos Humanos, custos e Tempo.**

2.1.4. *Geração de Alternativas*

Os conhecimentos e informações obtidos anteriormente começam a tomar forma. São sistematizados esboços, maquetes, protótipos, soluções análogas, paralelos morfológicos dos objetos desenvolvidos, até que haja uma decisão. Esta etapa pode resultar na retomada das fases anteriores do projeto, se necessário.

2.1.5. *Projeto*

Na última etapa delimitada pela metodologia, uma das alternativas é escolhida e devidamente finalizada, observando-se seus requisitos e as diretrizes definidas, mirando suprir as necessidades de projeto.

O Método Experimental de Gui Bonsiepe possui um processo com enfoque maior na construção de produtos industrializados que em peças de comunicação visual. No entanto, isto pode se tornar favorável à proposta deste PCC, por dar especial atenção à etapa de análise preliminar da solução.

2.2. *MÉTODO TAKAHASHI-ANDREO*

O método Takahashi e Andreo, explanado no artigo “Desenvolvimento de Concept Art para Personagens” (2011) que é pensado especificamente para processos criativos que envolvam o design de personagens, conta com 5 etapas de processo:

2.2.1. *Briefing*

A primeira etapa descrita no artigo é a de identificação do objetivo do projeto, isto é, a delimitação do que está sendo buscado para o design do personagem.

2.2.2. *Identificação do problema*

Este passo é definido pela identificação do problema ou dos múltiplos problemas que buscam resolução com o projeto. Aqui as diretrizes de projeto são dialogadas entre as partes idealizadoras e materializadoras para unificar a visão quanto às necessidades.

2.2.3. *Expansão de idéias*

Momento de pesquisa de referências e, principalmente, extrapolar a criatividade. O artigo diz que a capacidade de discernir informações úteis e inspiradoras é uma das mais importantes habilidades de um artista.

2.2.4. *Materialização do personagem*

Aqui são feitos os esboços iniciais, a exploração visual, os testes de pose e expressão, a análise de evolução do personagem, entre outros ensaios de design. Aqui o projetista pode se livrar do conceito de “ideia certa” ou “ideia errada”, e desenvolver todas as ideias que parecem pertinentes.

2.2.5. *História e aparência física do personagem*

A etapa final e, questionavelmente, a mais complexa, é a de definir quem é o personagem e desenvolver a proposta final. Essa etapa é definida pelo resgate de possíveis questionamentos acerca do personagem em pauta, como a sua origem, sua personalidade, seu nome, suas influências, que habilidades possui, entre outras questões que podem ou não ser adotadas. O artigo aponta que a profundidade desta etapa deve ser condizente com a importância do personagem no projeto.

É uma metodologia bem mais interessante, tanto no que diz respeito a como ela trata o projeto quanto ao fato de ela ser dedicada a projetos de ilustração. Ela também precisaria ser adaptada em alguns pontos, como a materialização e a expansão de ideias, que precisariam englobar melhor design de cenários.

2.3. *NETNOGRAFIA (2021)*

Derivada do método etnográfico, a **Netnografia** é uma metodologia que surgiu em função da necessidade de pesquisadores abordarem o mundo *on-line* em suas pesquisas (SOARES et al, 2021, p. 2), e seu objetivo principal é adaptar a etnografia às plataformas digitais e se beneficiar dos recursos disponíveis nelas, tendo em vista que os conteúdos e artefatos virtuais são também passíveis, enquanto produtos da cultura, de oferecer relevâncias próprias para investigações. Ela é dividida em 5 etapas:

2.3.1. *Definição das questões de pesquisa*

A etapa inicial consiste no processo inicial de qualquer pesquisa, que é entender melhor o objeto de estudo e suas nuances, e também busca explicar a razão

de ser da pesquisa.

2.3.2. *identificação e seleção do escopo*

Feita a exploração inicial, tem prosseguimento a fase de expansão e aprofundamento dos conhecimentos fundamentais à pesquisa, sejam eles hábitos, costumes e/ou normas vigentes, para dar alicerce à entrada de campo. Também aqui é definida qual serão as principais plataformas de obtenção de dados.

2.3.3. *Entrada no campo*

Esta etapa é pautada pela observação, participante ou não, além da coleta de dados e da melhor compreensão do que é obtido.

2.3.4. *Análise e Interpretação de dados*

Feita a pesquisa de campo, neste passo as informações obtidas na etapa anterior são comparadas às informações preliminares e então são analisadas sob a ótica do rigor científico.

2.3.5. *Redação e relatos de resultado*

A etapa final da netnografia consiste na elaboração de um corolário com base nos dados adquiridos durante o processo, e na descrição sistemática dos processos e resultados obtidos.

Feita a escolha das metodologias, este trabalho será desenvolvido utilizando um procedimento que alinhe as três citadas: **Método Takahashi-Andreo**, do **Método Experimental de Gui Bonsiepe** e da **Netnografia**. O método projetual implementado consistirá em 5 etapas: **Problematização**, **Análise**, **Expansão de Ideias**, **Materialização do Produto** e **Finalização**, e será melhor descrito na continuidade deste relatório conforme a demonstração de suas etapas aplicadas.

3. A PESQUISA METODOLÓGICA PARA REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS ÉTNICOS

3.1.1. REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS

Pela definição de Andreo e Takahashi (2011, p. 1), o *Concept Art* de um personagem implica em tornar visíveis os conceitos, características e valores do mesmo. É a maneira de traduzir visualmente o que antes eram apenas abstrações.

“O concept art, pode ser considerado como representações visuais que buscam a materialização de conceitos idealizados para a indústria de entretenimento (como filmes de animação, ação livre e jogos eletrônicos), de forma a auxiliar de forma relevante no desenvolvimento dos projetos, pois acelera e torna mais coesa a produção, tornando possível incorporar, alterar e interagir visualmente com as ideias propostas”.

As *concept arts* são, fundamentalmente, criações gráficas exploratórias, pois consistem em traduzir visualmente conceitos, características e propriedades que até o momento não possuem corporeidade. Em citação de Anjin Anhut (2014), “para cada folha-modelo final, existem diversas e diversas artes exploratórias, *mock-ups*, coleta de referências, esboços miniatura, speed paints, variações, iterações e designs rejeitados. Não importa o quão proficiente o artista conceitual seja, ele ou ela normalmente vai criar mais trabalhos que serão jogados no lixo do que designs que serão efetivamente aplicados no produto final”. As figuras a seguir (Fig. 01 e Fig. 02) exemplificam essa reflexão.



Figura 01: Concept Art de Zuri.

Fonte: *The Art of Marvel Studio's Black Panther*, 2018.



Figura 02: *Hairstyle Sketches.*

Fonte: Deviantart.com, *Alex Brenan-Dent*

De acordo com Senna (2013), o *concept art* não deve ser encarado como o objetivo final de um projeto, mas sim como uma etapa exploratória:

“O trabalho de concept art não é um fim em si mesmo e seu verdadeiro sentido só se completa no contexto para o qual foi criado”.

3.1.2. APLICAÇÃO EM PROJETOS DE DESIGN

Muitas metodologias projetuais possuem etapas exploratórias, trazendo criação de protótipos que auxiliem no desenvolvimento do produto final, e o *concept art* pode ser interpretado como uma das abordagens de exploração projetual. Podem ser considerados processos análogos à arte conceitual o *Sketch Rendering* (Fig. 03), em design industrial, o *speedpainting* (Fig. 04), em ilustração, ou a geração de alternativas, etapa possível em diversas metodologias.



Figura 03: *Sketch Rendering*.

Fonte: Artstation.com, Nick Wang.

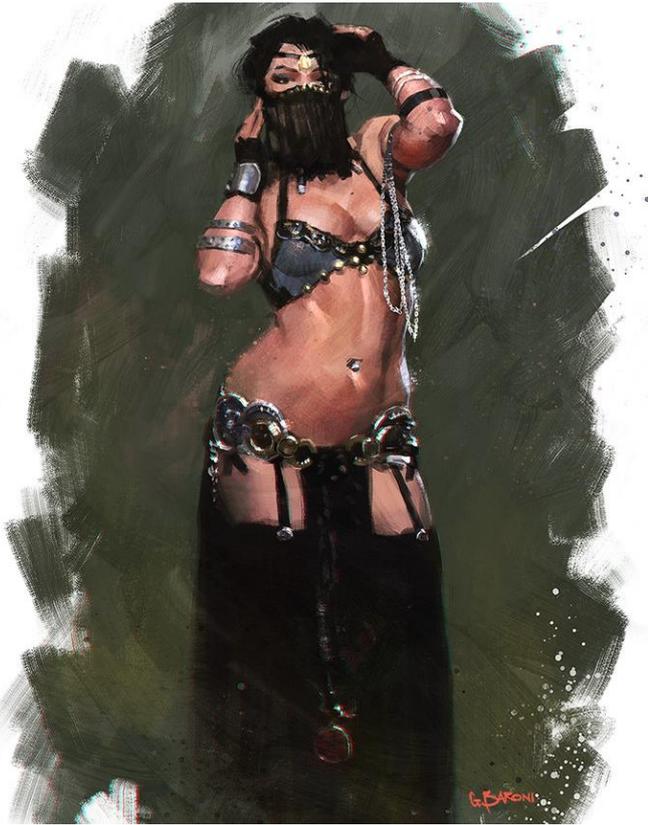


Figura 04: *Belly Dancer*.

Fonte: Artstation.com, Giorgio Baroni.

Durante o processo de desenvolvimento das *concept arts*, o artista responsável expande as perspectivas de possível compreensão acerca do conceito que almeja ilustrar, gerando assim maneiras novas de perceber o projeto e seu produto final, gerando assim mais opções potencialmente benéficas para desenvolvimento do projeto.

Atrelado a estas questões, o desenvolvimento das *concept arts* também serve como área de testes para o projeto, não apenas demonstrando o que funciona mas, talvez mais importante ainda, também mostrando o que não funciona. Muitas vezes os conceitos e ideias propostas são irrelevantes para a tradução visual, seja por não dialogarem com a temática do projeto, por não possuírem a profundidade adequada, por serem ofensivos e/ou preconceituosos, entre outros.

3.1.3. REPRESENTATIVIDADE INDÍGENA EM MÍDIAS VISUAIS

Segundo o dicionário Oxford (*Oxford University Press*, 2022), definição do termo “etnia” é:

“Grupo de indivíduos que partilham a mesma origem, cultura e história, se diferenciando dos demais por suas especificidades (cultura, religião, língua, modos de agir etc.)”.

Paralelamente, uma das definições oxfordianas para a palavra “cultura” é: *“complexo de atividades, instituições, padrões sociais ligados à criação e difusão das belas-artes, ciências humanas e afins.”*

Colocando as duas definições lado a lado, é possível a confirmação lógica de que etnia e cultura são conceitos intimamente ligados, podendo ser entendidos como o povo e seus costumes, crenças e contextos. E esses povos possuem seus estilos de vida, suas estéticas, seus hábitos, seus conjuntos de valores, toda uma gama de particularidades que tornam suas vivências únicas e especiais.

Em uma sociedade centrada em informação e comunicação, o reconhecimento de padrões, signos e símbolos se faz presente em todos os aspectos, sendo esse reconhecimento peça importante para a cultura e a comunicação entre membros de povos diferentes. No entanto, não raro nessa troca cultural, mensagens ou conceitos importantes se perdem na reinterpretação de uma para a outra, e são passíveis até mesmo de alterações e corrupções de seus conteúdos originais, podendo traduzir a ideia errada acerca daquela etnia e seus hábitos e costumes, na forma de estereótipos, clichês, caricaturas ou preconceitos. Em uma conjuntura onde impera a intolerância religiosa, cultural, racial, entre outras, essas falhas interpretativas carregam um intenso potencial nocivo e costumam ser lidas não como uma versão deturpada dos grupos representados, e sim como vitrines que representam a realidade como é, o que pode gerar desde consequências imediatas, como agressões, segregação ou assédio, até consequências mais sistemáticas, como apagamento étnico, genocídios, guerra racial, etc.

Historicamente no Brasil, diversos grupos foram vítimas da corruptela de seus valores e costumes: negros, LGBTQIA+, mulheres, entre diversos outros, porém o

foco deste trabalho serão os povos e etnias indígenas, e a maneira como eles são representados.

Desde a chegada dos portugueses no Brasil, os povos indígenas foram constantemente menosprezados por um sistema social que os via como seres inferiores. Sobre isso, Luciano (2006, p.30) diz:

“Para muitos brasileiros brancos, a denominação tem um sentido pejorativo, resultado de todo o processo histórico de discriminação e preconceito contra os povos nativos da região. Para eles, o índio representa um ser sem civilização, sem cultura, incapaz, selvagem, preguiçoso, traiçoeiro etc. Para outros ainda, o índio é um ser romântico, protetor das florestas, símbolo da pureza, quase um ser como o das lendas e dos romances.”

Sobre o assunto, Montenegro (2014) relata:

“No âmbito da Comunicação, as demandas dos povos indígenas se relacionam à imagem do índio nos meios de comunicação comercial, estereotipada e fetichizada (REPRESENTANTES DE COLETIVOS INDÍGENAS DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL et al, 2013). O espaço para as populações indígenas é marcado pela invisibilidade e estereotipização (Ibidem). Em julho de 2013, durante o 45º Festival de Inverno da Universidade Federal de Minas Gerais, “coletivos indígenas de produção audiovisual, organizações de apoio à produção indígena, professores e estudantes universitários” (REPRESENTANTES DE COLETIVOS INDÍGENAS DE PRODUÇÃO 12 AUDIOVISUAL et al, 2013: p. 1) redigiram um manifesto reivindicando políticas públicas específicas para a produção audiovisual indígena e maior espaço nas televisões públicas (2013).”

E como reflexo desse fenômeno, as mídias e meios de comunicação vigentes passaram a representar esses povos de maneira condizente à essas percepções etnocêntricas. É válido ainda ressaltar que estes eventos não são exclusivamente brasileiros, e podem ser observados por todo o continente americano (Figura 05).



Figura 05: Representações imprecisas de etnias Indígenas.

Fonte: Google Imagens

Entre as consequências das representações estereotipadas dos grupos indígenas está o apagamento cultural destes povos por parte da mentalidade colonialista e autoritária das metrópoles. No texto “De Caminha a Zé Carioca: invisibilidade, apagamento e silenciamento da identidade cultural indígena” (BIAVATTI et al., 2020), os autores dizem:

“As narrativas, textual e imagética, criam estereótipos que contribuem para a situação de invisibilidade, apagamento e silenciamento da identidade cultural indígena, sobretudo ao depreciá-la diante da cultura eurocêntrica do colonizador [...], que passa a dominar os indígenas, decidindo sobre seu futuro e deveres no novo território brasileiro.”

Em contrapartida a estes fenômenos, Luciano 2006, p. 22, descreve um processo que ele chama de “reterritorialização” ou “etnogênese”, que seria o processo de os povos indígenas estarem recuperando e reassumindo as suas tradições e costumes. “Indígenas que eram antes preteridos e desprezados por suas crenças e culturas agora reivindicavam o reconhecimento de suas etnicidades e territorialidades nos marcos do Estado Brasileiro”.

Um dos pilares dessas reivindicações é a reparação da imagem do indígena que visa, entre outras coisas, apagar os estereótipos atribuídos a esses povos e

resgatar o protagonismo em contar as próprias histórias. Novamente é possível ressaltar que tais pautas não são exclusivamente brasileiras, e que o processo de empoderamento de etnias que fugissem à norma eurocêntrica é um fenômeno que vem ganhando força por todo o mundo (figura 06).



Figura 06: Representações acuradas de etnias indígenas.

Fonte: Google Imagens

3.2. MÉTODO TAKAHASHI-ANDREO

Sendo um projeto de ilustração que envolve a criação de concept arts de personagens, o Método Takahashi e Andreo (2011) provê muito do que seria necessário para este tipo de projeto, dentre os quais é possível destacar 3:

3.2.1. Briefing com foco em design de personagem

Por mais que metodologias multifinalitárias sejam mais versáteis e possam ser aplicadas a diferentes propostas de projeto, uma metodologia específica é capaz de munir o designer com ferramentas e conhecimentos específicos. Este é o caso desta metodologia, ao levantar questões como o uso esperado do personagem, seu nível de detalhamento, a mídia de exposição, entre outros fatores;

3.2.2. *Etapas de materialização e geração de alternativas*

A metodologia descrita por Takahashi e Andreo faz uso de elucubrações e conjecturas como ferramenta de desenvolvimento do projeto, como atribuir elementos simbólicos à personagem ou imaginá-la em situações extremas, criando assim um acessório ao briefing para expandir novas ideias de tradução visual. A metodologia também traz táticas para explorar a potencial pluralidade de conceitos, como as caricaturas, exercícios de expressão ou idealização das figuras;

3.2.3. *Propostas de aprofundamento de personagem*

Takahashi e Andreo apontam em seu artigo a importância de não fazer da personagem em desenvolvimento uma tela em branco, apenas com uma aparência. No texto são elencados diversos pontos que podem ser utilizados para aprofundar a personagem e sua relação com o universo em que se insere, que vão desde descrições mais básicas como a idade e o gênero da personagem, até elaborações mais específicas, como as suas relações familiares, seus hábitos cotidianos ou suas falhas e limitações.

Ainda assim, a metodologia ainda é incapaz de suprir todas as necessidades do projeto, pela falta de aparatos específicos. Dentre as principais lacunas estão:

3.2.4. *Falta de profundidade quanto à representatividade*

Takahashi e Andreo pincelam temas que poderiam se encaixar em pautas de representatividade (gênero, sexualidade, raça, etnia etc.), mas em momento algum se aprofundam nessas questões e no que elas significam em um contexto narrativo;

3.2.5. *Inexistência de uma etapa de validação*

A metodologia, como descrita no artigo, é desprovida de um momento de análise e/ou consultoria para além do *briefing*, seja de parte do contratante do projeto ou por parte do grupo representados nas ilustrações, o que potencialmente poderia resultar na reprodução inconsciente de um estereótipo ou na propagação de alguma forma de preconceito.

3.3. MÉTODO BONSIPE

Em contrapartida ao método Takahashi-Andreo, o Método Experimental de Gui Bonsiepe (1984) se trata de uma metodologia centrada em *design* de industrializados e é consideravelmente mais flexível a projetos generalistas. Dentre suas principais forças, é possível destacar:

3.3.1. *Atenção ao contexto*

A metodologia traz em seu cerne atenção especial ao contexto do uso e do usuário, reconhecendo suas necessidades e seus interesses no projeto;

3.3.2. *Recursividade em etapas de validação*

Como descrito em seu material-base, o Método Bonsiepe conta com diversos momentos de análise, seja de contato com o seu público-alvo ou de validação com especialistas, além de permitir que essa validação seja feita e refeita em diversos momentos do projeto;

3.3.3. *Flexibilidade de aplicação*

Por ser um método mais generalista do que o anteriormente analisado, sua adaptação torna-se mais fácil a projetos que não necessariamente de *design* de produto. Suas etapas são descritas de maneira mais ampla e permitem que a metodologia seja modificada conforme as necessidades do projeto.

Ainda assim, a metodologia possui algumas lacunas quanto às necessidades deste projeto, dentre as quais:

3.3.4. *Tempo de duração*

Por contar com diversas etapas de validação e a recursividade das mesmas, a aplicação da metodologia é potencialmente mais demorada, o que resulta em possíveis prolongamentos de prazo e atrasos em entregas de projeto.

3.3.5. *Carência de ferramentas específicas para a ilustração de personagens*

Apesar de ser uma metodologia de fácil adaptação, a falta de diretrizes que possam ser traduzidas em normas ou guias para ilustração tornam difícil a adaptação específica a projetos de ilustração.

3.3.6. *Falta de profundidade quanto à representatividade*

De maneira similar a Takahashi e Andreo, este método não possui diretrizes específicas para problematizar as formas de representatividade de diferentes povos e etnias. Mesmo oferecendo procedimentos e etapas claras para as *concept arts* de personagens, o modelo proposto não abrange uma forma crítica de construção estética enquanto discurso de representação das pluralidades humanas. Portanto, entendeu-se como necessário o complemento de um método netnográfico.

3.4. *MÉTODO NETNOGRÁFICO*

Por fim, foi incorporado o método Netnográfico no processo metodológico deste PCC. A Netnografia, de acordo com Soares e outros autores (2021), consiste na adaptação da etnografia para ambientes digitais, sendo assim mais adequado para análises quais a coleta de dados *in loco* com pessoas em seus ambientes e na vivência de suas culturas não é viável por questões como o acesso a grupos étnicos distantes geograficamente ou não muito abertos ao projeto de design participativo, como ocorreu no desenvolvimento deste PCC. Alguns pontos positivos do método Netnográfico (SOARES et al., 2021), são:

3.4.1. *Foco em contexto e pessoa*

A metodologia não é derivada dos projetos de design, e sim do processo científico formal, o que faz com que os resultados obtidos durante as etapas de pesquisa sejam mais confiáveis devido às normas de pesquisa e análise de dados.

3.4.2. *Praticidade do processo*

Como descrito no artigo “Netnografia e pesquisa científica na internet” (Soares et al, 2021), a disponibilidade de informações e a facilidade de acesso a elas

é outro fator diferenciador da netnografia, além de que estas informações estão disponíveis em diversas mídias (textos, imagens, vídeos, infográficos etc.).

3.4.3. Potencial de responder fenômenos emergentes

Apesar de ser um problema antigo, a discussão sobre representatividade étnica só veio à luz recentemente. Tendo isso em mente, é importante utilizar ferramentas que podem traduzir e adaptar discussões modernas.

Dentre alguns dos pontos negativos da metodologia, podemos apontar:

3.4.4. Método recente

Ser um processo recente faz com que a validade e eficácia da metodologia ainda seja questionada, principalmente pela comunidade científica, que é a origem do procedimento.

3.4.5. Perda de proximidade

Uma das vantagens da etnografia é justamente a inserção e observação (participativa ou não) por permitir acompanhar e tirar conclusões em primeira mão. Ao optarmos por uma adaptação digital da etnografia, o pesquisador fica sujeito a suprimir a complexidade das observações do grupo étnico ao que é possível de ser encontrado na internet e, muitas vezes, mesmo que em fontes oficiais, como documentos de órgãos do governo, não são conteúdos produzidos por estes povos

3.4.6. Objetividade “Subjetiva”

Ao mesmo tempo que a pesquisa digital facilita o processo de busca e pesquisa, a falta de uma norma padronizada científica das fontes online pode gerar dificuldades de pesquisa, a exemplo de fontes não confiáveis, análises tendenciosas ou simplesmente informações falsas.

3.5. PROPOSIÇÃO DE UM MODELO DE REPRESENTAÇÃO ÉTNICA DE PERSONAGENS

Feita uma análise mais aprofundada das metodologias previamente apresentadas, se faz perceptível a necessidade de adaptá-las às necessidades deste projeto. O Método

Takahashi Andreo (2011) é específico à criação e design de personagens, mas possui lacunas quanto à análise de contexto de apresentação de projetos e pesquisa de características etno-culturais relevantes. Ambas essas lacunas são supridas ao agregarmos características do Método Netnográfico (SOARES et al., 2021) e do Método Experimental de Gui Bonsiepe (1984), que trazem aprofundamento de características culturais e atenção a contextos de uso e apresentação. E apesar de nenhuma dessas duas metodologias apresentar formalmente ferramentas que possam suprir algumas necessidades de projeto (*concept arts* de personagens), elas são flexíveis a ponto de permitirem complementações de acordo com os objetivos deste PCC.

Assim, no alinhamento dos métodos, neste projeto é aplicado o Modelo de Representação Étnica de Personagens. Seu intuito de ser é apresentar uma forma de ilustrar etnias e/ou grupos discriminados evitando clichês e estereótipos.

DESAMBIGUAÇÃO ENTRE MODELO E METODOLOGIA

De acordo com o dicionário Michaelis, uma das definições de Metodologia é “conjunto de regras e procedimentos para a realização de uma pesquisa”, enquanto que uma definição de Modelo é descrita como “objeto que se destina a ser reproduzido por imitação”.

Por definição, este projeto enquadra-se mais na descrição de um modelo do que de uma metodologia, pois o processo aqui descrito não formaliza regras e procedimentos para o desenvolvimento de um projeto, mas sim descreve o processo realizado para um caso específico e que é visado como um piloto que pode ser utilizado, pelos mesmos passos, para a representação de outras etnias. Estritamente falando, este modelo pode vir a se tornar uma metodologia, porém isto exigiria um rigor maior e mais averiguações para validar seu processo.

O modelo apresentado (que por questões de ordem, será denominado Modelo de Representação Étnica de Personagens) é constituído de cinco etapas maiores, cada qual subdividido em tópicos menores. As etapas são **Problematização, Análise, Expansão de Ideias, Materialização e Finalização**.

3.5.1. Problematização

Na etapa inicial, este modelo define um questionamento e um problema que serão resolvidos no projeto, e depois delimitar possíveis respostas a essas questões. No caso deste projeto específico, a problematização foi:

“Como posso ilustrar povos indígenas brasileiros de maneira a evitar estereótipos e preconceitos?”

Delimitado o questionamento, as saídas encontradas serão a base norteadora de desenvolvimento do projeto (figura 07).

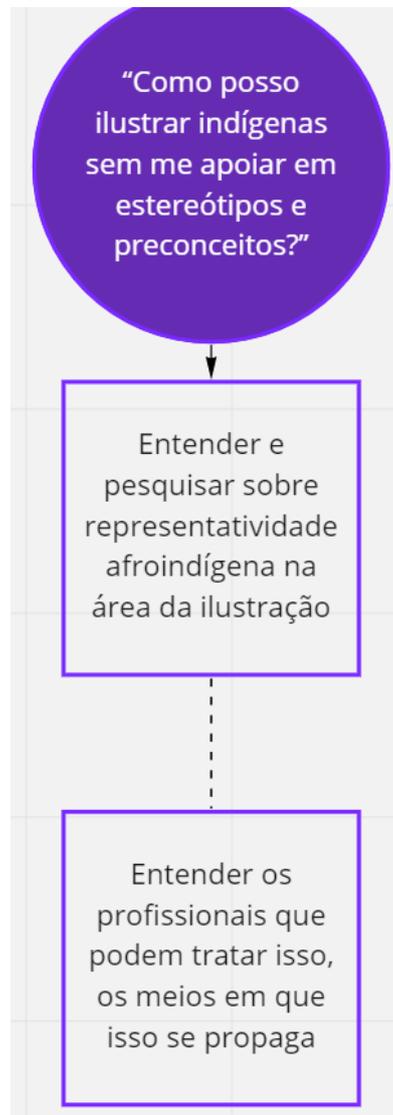


Figura 07: Fluxograma da etapa de problematização.

Fonte: Autor.

3.5.2. Análise

A segunda etapa do modelo consiste em começar a pesquisar e acumular dados relevantes ao processo, seja qualitativa ou quantitativamente. Neste caso, esta etapa consistiu no contato com líderes e representantes indígenas, e também editores e autores do livro "Amazofuturo", que será o destino das ilustrações deste modelo. Também nesta etapa foi feita a pesquisa de similares, buscando profissionais de ilustração e seus procedimentos e representação de indígenas. Este também é o momento de busca preliminar de referências visuais pertinentes ao projeto, tendo em mente a validação com os representantes indígenas. Se for necessário, esta etapa pode ser repetida em momentos diversos do projeto (figura 08).

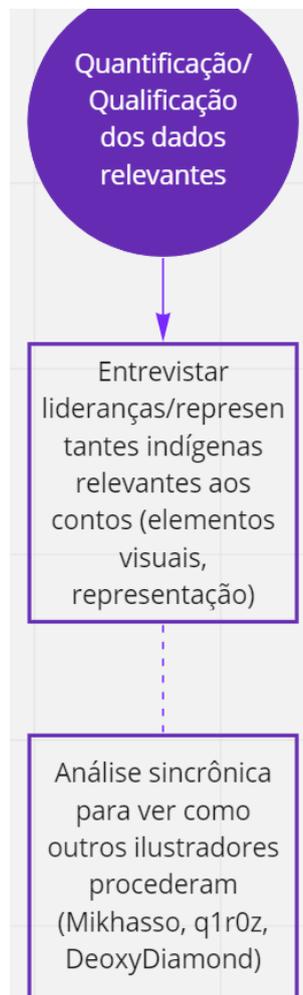


Figura 08: Fluxograma da etapa de Análise.

Fonte: Autor.

3.5.3. *Expansão de ideias*

Esta é a primeira etapa criativa do processo, e consiste em criar repertório visual para o projeto. Esta etapa é encaminhada para o foco ilustrativo, e nela as referências visuais foram agregadas e experimentadas. Aqui os primeiros esboços são desenvolvidos e analisados. Se for necessário, esta etapa pode ser repetida em momentos diversos do projeto, e idealmente ela retorna à etapa de Análise pelo menos uma vez para validação (figura 09).



Figura 09: Fluxograma da etapa de Expansão de Ideias.

Fonte: Autor.

3.5.4. *Materialização*

A penúltima etapa do processo é onde os conhecimentos agregados nas etapas anteriores são aplicados, e onde as ilustrações começam a ser efetivamente desenvolvidas, ferramentas criativas são aplicadas e alternativas são elaboradas para futura seleção (figura 10).



Figura 10: Fluxograma da etapa de Materialização.

Fonte: Autor.

3.5.5. *Finalização*

A etapa final consiste na escolha dos esboços que serão arte-finalizados, a execução da arte-final, o fechamento do arquivo e a aplicação da arte no suporte escolhido para veicular a ilustração.

4. EXECUÇÃO DE UM CASO PILOTO

4.1. ESCOLHA E JUSTIFICATIVA DE UM GRUPO ÉTNICO

Formalizado o processo do projeto, é iniciada a seleção de um grupo étnico a ser pautado. Por se tratar de um modelo que mira reduzir instâncias de preconceito e, de alguma forma, remediar os efeitos de séculos de segregação, é imperativo que o público-alvo deste projeto seja uma classe que sofre com as marcas do preconceito.

Resgatando reflexões feitas no capítulo anterior, se faz perceptível o impacto decorrente de uma representação malfeita na mídia, mas uma questão segue sem resposta explícita: qual é a verdadeira importância em incluir o sujeito representado no processo?

Em sua dissertação, Urquiza (2013) diz que

“Identidade e diferença são inseparáveis: relacionam-se entre si numa relação de profunda dependência. ‘A identidade é relacional’; ‘marcada pela diferença’. O Outro, aquele que difere, é sempre em relação à identidade. Ao se definir, o sujeito-colonizador vai se demarcando, construindo territórios, estabelecendo o que está ‘dentro’ e o que está ‘fora’; o que é e o que não é, ‘nós’ e ‘eles’. Vai, no cotidiano, classificando e atribuindo significados e valores, hierarquizando modos de ser e modos de viver. O discurso, por sua vez, carrega essa mesma complexidade e ambivalência: não é ‘natural’, desinteressado, neutro. Constrói representações da realidade, mesmo para situações aparentemente essencializadas e vistas como fixas, como se ‘sempre tivessem existido’.”

Agora, tendo em mente os conglomerados de mídia brasileiros, que operam sob um contexto cultural hegemônico de poder e, conseqüentemente, se beneficiam da exploração e segregação de classes marginalizadas, é possível compreender melhor a razão de reproduções preconceituosas e estereotipadas nos canais de comunicação. Esses conglomerados não possuem interesse em dar palco e voz aos grupos preteridos pela sociedade, pois isso interfere com um *status quo* favorável a eles.

Também é possível acusar um fato talvez mais simples ainda, que é a ausência de grupos marginalizados nas cadeias criativas e produtivas da mídia. Atores, atrizes, artistas, ilustradores e ilustradoras que sejam parte das ditas minorias ainda aparecem em menor quantidade e destaque nos canais de comunicação, pois esses artistas muitas vezes ainda são vistos como “a cota”, como “*typecasting*” ou

simplesmente como menos competentes. Como disse Sofia Ferreira (2021), atriz e produtora, no debate “Cultura e Reparação Histórica da População Negra”:

“A falta de inclusão de pessoas negras, indígenas e LGBTQIA+ na indústria audiovisual causa um dano imenso para essas populações também no quesito econômico. Uma pesquisa da Ancine (Agência Nacional do Cinema) de 2016 revela que pessoas negras representam 2,5% de diretores e roteiristas, sendo que somente homens negros estão nesse percentual. A gente não tem mulheres negras como diretoras e roteiristas.”

E com a falta da inclusão destes grupos no processo, seja por contatos de validação, por contratar membros dessas minorias, ou pesquisa prévia, tudo que se possa dizer a respeito desse grupo de pessoas terá potencial de ser inacurado ou parcial.

Como disse Woodward (2000, p.9), “A identidade é relacional”; “marcada pela diferença”. Ao tentar uma representação sem tato antropológico, cria-se o risco de agredir culturas, etnias, grupos de corpos, sexualidades e/ou gêneros, entre as tantas pluralidades humanas existentes, perpetuando assim preconceitos e opressões históricas apenas a pouco começaram a ser combatidas em maiores escalas.

Com base nessa ótica, é possível resumir a importância de incluir o sujeito representado no processo em três premissas:

- Evitar a reprodução de violência contra o grupo representado;
- Guiar decisões a partir da compreensão das discussões e pautas relevantes do grupo étnico;
- Evitar replicar danos causados pela violência sistemática

4.2. CASO DO LIVRO "AMAZOFUTURO"

Durante a etapa de pesquisa do projeto, foi encontrado o livro **Amazofuturo**, uma antologia de contos de autores brasileiros com a temática do **Amazofuturismo**.

O Amazofuturismo nasce como uma resposta ao Afrofuturismo, que, de acordo com a definição de Mark Dery (1994, p.180, tradução feita pelo autor), seria:

“A ficção especulativa que trata de temas afro-americanos e aborda preocupações de afro-americanos nos contextos tecnoculturais do século XX (e, mais amplamente, abordando a significação dada por

negros à imagens de um futuro mais tecnológico e melhorado prosteticamente)”.

Outra definição, mais moderna, é oferecida por Ytasha Womack (2013, p. 9) e complementa a definição de Dery:

“Tanto uma estética artística quanto uma estrutura para uma teoria crítica, o Afrofuturismo combina elementos da ficção científica, ficção histórica, ficção especulativa, fantasia, afrocentricidade e realismo mágico com crenças não ocidentais. Em alguns casos, é uma reelaboração total do passado e uma especulação sobre o futuro carregada de críticas culturais”.

Em resposta a este movimento, o Amazofuturismo é uma releitura tupiniquim da mentalidade e estética da subcultura Afrofuturista. Rogério Pietro (2020, O Movimento Amazofuturista) caracteriza o Amazofuturismo como uma ode à flora, à fauna e à humanidade, e como um potencial veículo de comunicação e reflexão acerca de suas temáticas.

As primeiras aparições do movimento Amazofuturista são atribuídas ao artista João Queiroz (@q1r0z no Instagram). Em sua explicação sobre o subgênero, o artista diz (Queiroz, 2020, p. 96):

“O objetivo era dar um ar mais daqui, do Pindorama, para a ficção científica; mais especificamente, para o cyberpunk. Nessa época, a temática da minha arte era tão confusa quanto a minha identidade. Assim como você, leitora ou leitor, eu sou daqui. Deste Brasil. Porém, a minha cabeça estava em outro lugar. Logo, a minha arte também se tornara estrangeira. [...] Ela não conhecia mais o cheiro da terra preta, da farinha, do urucum. Ela não conhecia mais a tez da nossa gente. O meu pincel carregava mais tinta branca do que marrom. Por isso, criei um simples retrato de três-quartos de uma moça com feições indígenas e elementos robóticos. Por pura curiosidade e impulso. Logo em seguida, conheci o solarpunk, um movimento que busca pensar em um futuro sustentável para a humanidade. As ideias se casaram. E o amazofuturismo nasceu”.

Com base neste movimento estético, foram reunidos os contos de diversos autores brasileiros que se encaixassem na temática, cada qual abordando as pautas e pilares do amazofuturismo da maneira que lhes coubesse melhor. Os pilares do Amazofuturismo também são apresentados por Pietro (2020, Amazofuturismo):

“Primeiro Pilar: Os indígenas, a etnia ou o povo representado, seja real ou fictício, deve ser da selva Amazônica;

Segundo Pilar: A tecnologia indígena deve ser inovadora e única;

Terceiro Pilar: Os avanços tecnológicos devem estar em harmonia com o meio ambiente;

Quarto Pilar: As histórias devem ser contadas do ponto de vista dos personagens indígenas;

Quinto Pilar: O Amazofuturismo não é sobre pessoas.”

Delimitados o intuito e o escopo do projeto, restava escolher a mídia de onde seriam adaptados os personagens, contando que a maior parte dos personagens a serem desenvolvidos fossem indígenas ou que possuam ascendência dos povos originários. Foi feita uma pesquisa entre as obras que pudessem se enquadrar às diretrizes de busca do projeto, que eram:

- Maioria de personagens indígenas ou descendentes;
- Possuísem lacunas em suas representações dos personagens indígenas;
- Facilidade em adaptar para ilustração, ou seja, textos que apresentassem informações suficientes quanto à apresentação étnica e personificação dos personagens;

Dentre os 20 contos presentes na antologia, foram escolhidos 3 contos a terem seus personagens ilustrados, foram eles:

4.3. *Conto "Cangaíba"*

Ambientado na futurista cidade de Umadua, este conto de ação narra o trajeto de Poty, um investigador da polícia com habilidades especiais, na busca por um criminoso que parece ter objetivos sociais por trás de seus crimes.

O protagonista do conto pertence à etnia dos Araras do Pará, o antagonista não teve sua etnia definida no texto, e a personagem secundária ilustrada é de origem Guarani.

4.4. Conto "*Crime e Castigo na Pindorama do Século XXII*"

Este conto gira ao redor das reflexões de Moacir, o autodenominado Maior Carrasco da Humanidade, acerca de seus atos de traição contra seu próprio povo, os cidadãos do fictício país Pindorama, e ao redor de seu julgamento.

A etnia definida para os personagens do conto é a Huni Kuin, a única etnia citada nominalmente no texto.

4.5. Conto "*Projeto Curupira*"

Uma ficção mais próxima de horror corporal, este conto segue Kaiuá, um garoto que é sequestrado junto de seu amigo para serem utilizados como armas biológicas de uma organização secreta.

Os personagens indígenas e humanóides deste conto serão representados como Guarani, visto que nenhuma outra etnia é citada nominalmente no texto.

Cada um desses contos teria 3 personagens ilustrados, totalizando um total de 9 personagens a serem ilustrados, dos quais 8 são descritos como indígenas.

Neste relatório serão descritos os processos de design de apenas 3 dos personagens, a fim de evitar repetições desnecessárias.

5. PROCESSO E APLICAÇÃO DO DESIGN

5.1. QUALIFICAÇÃO DOS DADOS RELEVANTES

Como delimitado no modelo elaborado para este projeto, esta etapa consiste em dialogar com os indivíduos e entidades relevantes ao desenvolvimento deste trabalho. Foram definidos como sujeitos relevantes:

- Os responsáveis pelo livro *Amazofuturo* (redatores, autores, editores);
- Entidades, indivíduos e lideranças indígenas (preferencialmente, pertencentes às etnias a serem retratadas nas ilustrações).

O autor do projeto entrou em contato com os autores de todos os contos a serem ilustrados, com o curador do livro, o editor, e com duas associações indígenas, obtendo resposta de ambas as associações indígenas, do editor do livro e do autor de “Crime e Castigo na Pindorama do Século XXII”.

5.1.1. Associação Wyka Kwara

O primeiro contato foi por meio de uma videochamada informal com a Associação Multiétnica Wyka Kwara, uma organização que visa desconstruir o modelo de vida eurocêntrico hegemônico e capitalista, a partir da valorização dos saberes e fazeres ancestrais, bem como acolher e unir indígenas remanescentes, que sobrevivem resistindo em contexto urbano (O que queremos | Museuwykakwara).

Em diálogo com representantes da associação, foi apresentado o conceito de “Nunca mais nós sem nós”, que é a noção de que narrativas indígenas sejam conduzidas, relatadas ou acompanhadas pelos próprios indígenas, e não que sejam processos alheios a eles. Os membros da associação relacionaram esse conceito ao fato de que não só não haviam autores indígenas entre os autores de *Amazofuturo*, como poucos eram sequer amazônidas.

Os membros associados da Wyka Kwara apontaram ainda a importância de diferenciar um conteúdo epistemologicamente indígena de um conteúdo tematicamente indígena, afirmando que a obra *Amazofuturo* era apenas tematicamente indígena. A diferença, segundo eles, se dava ao fato de os contos não representarem de maneira fiel a vivência, cultura, fundamentos e valores das etnias a que se propunham. O que era percebido na obra era a reprodução de clichês envolvendo as múltiplas etnias indígenas existentes, com pouca sensibilidade à significância de determinadas descrições e representações. Esta maneira de lidar

com os contos acabava por gerar ruído entre o que era transmitido no livro e a realidade das etnias, além de fazer propagar a maneira como são representadas figuras indígenas em obras brasileiras.

Também foi apontado que pesquisas em plataformas digitais corriam o risco de serem enviesadas, pelo fato de tais plataformas serem criadas, administradas e frequentadas por públicos majoritariamente eurocêntricos e embranquecidos. Do ponto de vista da associação, a maioria dos conteúdos que pudessem ser encontrados de maneira digital seriam propensos a passar por alguma forma de interferência ou lente incompatível com a epistemologia vivida pelas etnias.

Por fim, a associação Wyka Kwara não demonstrou interesse em apoiar o projeto, tendo em vista o contexto supracitado. Assim, no intuito de dar um rumo mais coerente à proposta deste projeto, alertados quanto às insatisfações da associação Wyka Kwara, foi feito o convite aos seus integrantes, se haveria interesse e disponibilidade de algum material como contos, histórias e outras formas de narrativas escritas, para o desenvolvimento deste PCC. Contudo, para isso, as lideranças solicitaram um investimento financeiro que, mesmo muito justo, não é possível para a realização de um projeto como este PCC, que não conta com aporte financeiro. Este acontecimento implicou em um processo intenso de reflexão do autor e orientador deste PCC, quais, considerando as condições postas e o tempo já investido no projeto, bem como o pouco tempo para sua execução, decidiram por dar continuidade na ilustração do referido livro Amazofuturo, com a clareza de que, mesmo que este produto cultural possa apresentar problemas de representação étnica e cultura na história escrita, como apontaram os integrantes da associação Wyka Kwara, o projeto de ilustração de seus personagens desenvolvido neste PCC iria procurar mitigar este problema na forma como representa visualmente os povos representados. Isto, na percepção do autor e orientador deste projeto, pode oferecer uma nova perspectiva para o leitor do livro e preencher lacunas ou então contrapor informações do texto escrito do livro, de modo que o leitor deste possa construir percepções mais amplas desta relação texto-verbal/imagem ilustrada.

É importante frisar que este projeto é feito com o intuito de melhor ilustrar a relação visual que a atual sociedade possui de figuras e entidades indígenas. Não se trata de tentar “explicar” os indígenas, sua sociedade ou a maneira como vivem, mas sim defender que o trabalho de um comunicador não é tentar reinterpretar essas

vivências e sociedades, mas sim traduzir da melhor maneira possível para evitar a reprodução de preconceitos.

5.1.2. APYEUFPA

O segundo contato com etnia indígena se deu em diálogo por videochamada em uma conversa informal com a Associação dos Povos Indígenas Estudantes da Universidade Federal do Pará - UFPA (APYEUFPA).

Em diálogo com um grupo de membros da APYEUFPA, um dos representantes, das etnias Pira-Tapuyo e Tucano, apontou a relevância de um trabalho acadêmico que tratava justamente de representatividade. Foi exposta aqui a frequência com que os símbolos e ícones indígenas eram utilizados de maneira errônea, momentos em que a tentativa de representar membros de uma etnia específica era repleta de símbolos de uma outra etnia, irrelevante ao processo (Marinho, 2022):

“Já vi muitas outras organizações ou movimentos produzirem cartilhas, *folders*, *cards* de divulgação nas redes sociais em se tratando de povos indígenas colocando outros elementos que não representam a cultura indígena brasileira, que é uma diversidade. Eles trazem características que, às vezes, nem são de povos brasileiros. Quando a gente fala de povos indígenas, a gente tem que lembrar que são mais de 305 povos indígenas no Brasil, e dentro desses, cada um deles tem a sua especificidade em se tratando da língua, da alimentação, da pintura corporal, que a gente chama de grafismo. Já vimos várias publicações que tentam representar, por exemplo, ‘essa é a pintura do povo Kaingang’, e lá tem a pintura de outro povo. Já vi parentes dizendo que esse tipo de pintura não representa, porque não é a pintura do povo dele.”

Os estudantes da APYEUFPA relataram ainda diversos casos de jovens e crianças da metrópole belenense que afirmavam possuir antecedentes indígenas em suas famílias, mas que não sabiam exatamente qual era a sua ligação com essa ancestralidade, revelando um nível de apagamento cultural. Com base nisso, também foi citada a importância de redescobrir essas ligações a partir de conversas com os parentes mais antigos, potencialmente mais próximos dos antecedentes da família.

Outro ponto que foi indicado foi dificuldade na autoidentificação como indígena por parte de pessoas que não possuem vivência nas aldeias, mas que

possuem parentes e familiares próximos que viveram em aldeias ou possuem linhagem indígena fora das aldeias.

Paralelamente às falhas em representar símbolos específicos, também foi contada a importância de uma representação precisa das etnias. Foi relatado o caso de produção de uma cartilha sobre os cuidados preventivos da Covid-19, feita com foco em povos indígenas, onde personagens das etnias Tembé e Caripuna foram utilizados no processo:

“Na pintura corporal deles (os personagens), a pintura permaneceu a dos povos respectivos, das culturas respectivas deles. E foi isso que chamou mais atenção de quem pegou a revista e viu, que eram dois indígenas de diferentes etnias, mesmo não especificando na revista que elas eram diferentes. Por que perceberam isso? Porque as pinturas identificavam eles, as pinturas eram diferentes umas das outras. Os Tembé reconheceram a pintura deles, os Caripunas também sentiram a mesma coisa. Cada pintura traz um significado importantíssimo, um significado ancestral. E é importante e interessante falar que isso aconteceu porque o desenvolvimento da cartilha contou com participação e colaboração de indígenas, direta e indiretamente”.

Outro ponto relevante levantado foi o de reconhecer os limites da representatividade, isto é, saber identificar o momento em que a pesquisa se torna invasiva e desrespeitosa para com o grupo investigado. Um dos representantes, descendente da etnia Koykatêjê, citou como exemplo alguns conhecimentos dos Parkatêjê (Kokaproti, 2022):

“Tem um dicionário do povo Parkatêjê, que relata o nome dos anciãos, o significado e o porquê desse nome ter sido escolhido, desde os antepassados, bem como alguns desenhos referentes a esses nomes, mas ele não é exposto em escolas ou nada desse tipo. Ele é um livro confidencial, que diz respeito só aos membros da etnia.”

Também foi questionado ao grupo APYEUFPa quanto a sua posição em relação ao livro "Amazofuturo", no que estes indicaram que não sentiam um problema no uso da obra para este PCC, considerando os objetivos deste projeto. Ainda, consentiram que o livro em questão pode ser um objeto cultural interessante, no que coloca os povos originários e seus assuntos como protagonistas.

5.1.3. Produtores de "Amazofuturo"

Por fim, houve a tentativa de contato com os responsáveis pela produção do livro "Amazofuturo", destacando os autores dos contos a serem ilustrados, o editor do livro e o curador do material. Destes, os únicos com quem foi possível o contato foram Maurício Coelho, o editor do material, e Alexandre Torres, autor de "Crime e Castigo na Pindorama do Século XXII". A estes, o graduando direcionou questionamentos focados em compreender o processo de desenvolvimento do livro e, fundamentalmente, se houve alguma forma de participação ou pesquisa de indígenas no processo criativo.

O editor do material alegou que houve, sim, tentativa de inserir autores, lideranças ou representantes indígenas no processo, porém o alcance da editora dificultou o processo, resultando em respostas escassas e inconclusivas. Ele também contou que a editora não teve arbítrio na representação das etnias, e que esta diretriz ficou à critério dos autores dos contos, bem como a escolha das etnias apresentadas.

Em momento posterior, foi contatado o autor de "Crime e Castigo na Pindorama do Século XXII". Quando indagado, ele confessou não ter tido contato direto com a etnia citada nominalmente em seu conto (no caso, Huni Kuin), mas que pesquisou por livros, músicas, *podcasts*, lendas e artes que tratassem da etnia. Ele também relatou que o seu intuito em escrever o conto selecionado foi justamente refletir as consequências da aculturação, em suas próprias palavras (Torres, 2022):

"Eu estava interessado em trabalhar o conflito de valores e o problema da aculturação. Também tenho consciência da minha limitação de branco sulista em trabalhar os temas e paisagens amazônicos, principalmente quando a escala do que vou contar inclui muita coisa. Por outro lado, a região onde moro está cheia de histórias terríveis sobre o que aconteceu aos indígenas durante a colonização gaúcha, em especial sobre as histórias dos sete povos das missões. Então minha estratégia foi mover parte da história para um cenário mais confortável (Rio de Janeiro) e manter a parte cultural mais genérica, até porque eu já tinha estabelecido que haveria uma nação com valores indígenas e multiétnicos (solarpunk amazônico) em oposição a um cyberpunk clássico."

Ele também cita que sua pesquisa para a escrita do conto não foi muito profunda, mas que houve uma tentativa de não atribuir valores ou estéticas não-indígenas à narrativa e aos personagens:

Para este conto, na verdade, bem pouco. Pesquisei sobre moda indígena dos Caxinauás (Huni Kuin) mas mais porque eu queria uma vestimenta de alto estilo apropriada para advogados e juízes de um povo Amazofuturista. Eles têm certa influência no mundo da moda. Pesquisei alguns nomes amazônicos. Na verdade, eu já tinha pesquisado sobre os povos do vale do Javari para outro conto que eu publiquei numa coletânea inspirada em H.P. Lovecraft (O terror do Vale do Javari), então não teve tanta coisa a mais neste conto. Eu li um livro muito bom chamado "A queda do Céu", de Davi Kopenawa, que serve de inspiração geral, filosófica, mas nada que possa apontar diretamente. Eu não queria atribuir uma etnia para o personagem principal porque ele era um traidor, e haviam 10 jurados, a ideia era que cada um fosse representar diferentes povos. Mas acabei não desenvolvendo isso porque não era tão relevante para contar essa história".

Com estas informações, seguiu-se com o projeto de ilustrar os personagens do livro, seguindo os passos do modelo proposto.

5.2. ANÁLISE DE SIMILARES

Nesta etapa foi feita a pesquisa de artistas que tratassem de temas semelhantes ao do projeto. Aqui as qualidades técnicas das artes seriam analisadas, para que também pudessem servir como referência visual para a direção de arte.

5.2.1. João Queiroz (@Q1r0z)

Pioneiro na temática do Amazofuturismo, designer formado pela UFSC, o artista não autodeclarado indígena usa predominantemente cores vivas e que remetem à vida, movimento em fluxo e natureza (azul, verde, amarelos, marrons), mas com tons vermelhos para remeter ao sangue e a ancestralidade (Figura 11).



Figura 11: Painel Semântico de artes de João Queiroz.

Fonte: João Queiroz

O artista busca representar uma estética que vislumbra a Amazônia e sua cultura abraçando e sendo abraçada pela cultura Cyberpunk futurista, representando assim figuras e cenas oriundas da Amazônia, pessoas, animais, plantas e cenários florestais, urbanos e tecnológicos.

As composições utilizadas são mais tradicionais de pinturas clássicas, com atenção à enquadramento, lógica de leitura visual, ponto focal, entre outros fatores.

As artes feitas são representativas, mas contam com elementos de abstração para traduzir conceitos que de outra forma não seriam lidos (a prótese mecânica e o macaco simbolizando a união tecnologia/natureza).

O estilo do artista é majoritariamente em pintura digital, sem muito lineart e com bastante foco na renderização. As pinturas de vegetação, cabelos e reflexos de luz são muito texturizadas, há uma atenção à anatomia das figuras humanas, e uma representação de sincretismo religioso em algumas pinturas.

5.2.2. Gustavo Caboco (@gustavo.caboco)

Artista paranaense, com ascendência Wapixana, o estilo de Gustavo é principalmente misto, majoritariamente orgânico mas com traços geométricos duros. É forte a presença de cores quentes, majoritariamente em tons vermelhos, mas o artista também se utiliza de amarelo e laranja (Figura 12).



Figura 12: Painel Semântico de artes de Gustavo Caboco.

Fonte: Gustavo Caboco

A principal representação é a figura humana, particularmente indígena, e a mitologia indígena, o que inclui os astros, plantas, animais e objetos do cotidiano.

Suas representações são abstratas, exagerando as estruturas e características dos objetos representados, e até mesmo fundindo objetos que naturalmente não estão unidos. As pinturas em guache possuem pinceladas heterogêneas, espalhadas e com diferentes forças e direções, dando destaque à cor de fundo.

As figuras representadas em contraste com o fundo vermelho se destacam por sua cor branca e seus traços simplificados. Ele também utiliza de padronagens e representações icônicas em suas ilustrações.

5.2.3. Keoma Calandrini (@srkoema)

Keoma é um artista paraense com foco em ilustração editorial e para games, e seu estilo foca em representar paisagens retratando cenários paraenses em um futuro distópico cyberpunk. Em suas pinturas, ele faz um exercício imaginativo de como a cultura regional seria refletida em uma distopia futurista.



Como analisar uma imagem?
Identificação da Imagem
Atenção aos detalhes
Contextualização

Que critérios eu posso analisar?
Estilo de traço (geométrico, orgânico, misto)



Figura 13: Painel Semântico de artes de Keoma Calandrini.

Fonte: Keoma Calandrini.

As cores em destaque são mais saturadas e com contraste, com fundos escuros para fortalecer a ideia de iluminação neon característica da temática futurista.

Os focos principais do artista são *concept arts*, então suas composições giram mais em torno de representar cenários, suas atmosferas e proporções quanto ao mundo criado, e por conseguinte suas composições são mais simples e diretas (1 ponto focal ou 2).

O estilo é tradicionalmente representativo de paisagens, com pouco foco em pessoas individuais e atenção à ambientação e atmosfera, dando pouco espaço para abstração.

A técnica utilizada é pintura digital e *matte painting*, o que permite maior imersão à proposta por permitir imaginar figuras contemporâneas nos cenários futuristas.

5.2.4. Deoxy Diamond (@Deoxy_diamond)

Deoxy é artista de origem mineira, e vem ganhando reconhecimento em suas redes por conta de seu estilo de arte característico. Seu estilo é majoritariamente orgânico, com elementos geométricos em composição, mas não necessariamente nos objetos ilustrados.



Figura 14: Painel Semântico de artes de Deoxy Diamond.

Fonte: Deoxy Diamond.

Elu utiliza cores mais opacas e menos intensas, aplicando tons mais fortes e saturados apenas para demarcar iluminação e neon, uma de suas preferências.

A temática principal são figuras cyberpunk mescladas à cultura brasileira, principalmente figuras racializadas negras e indígenas. As figuras desenhadas são

representativas, mas contam com elementos de abstração e simbolismo referentes tanto à cultura e folclore brasileiros quanto à estilos artísticos como Mangá/Anime.

Os focos principais da arte de Deoxy são *concept arts*, então suas composições giram mais em torno de representar personagens, e suas personalidades, e conseqüentemente suas composições são mais simples e diretas.

O estilo utilizado se apoia em um misto de lineart definido com renderização estilizada para cartoon/mangá, o que gera imagens dinâmicas e instigantes.

5.3. DESENVOLVIMENTO DE PAINÉIS VISUAIS

Após a validação e qualificação dos dados, a delimitação dos contos e dos personagens, foi iniciada a etapa de desenvolvimento dos painéis semânticos. Para este projeto, foram desenvolvidos painéis semânticos referentes ao estilo de arte dos personagens a serem ilustrados e painéis referentes às etnias a serem representadas. Os painéis e informações referentes às etnias são compostos exclusivamente por fotos retiradas de portais indigenistas e sites de notícias oficiais do governo.

A partir destas referências visuais, foi definido que o design dos personagens seria semi realista, mantendo as proporções do corpo humano. O *lineart*¹ foi delineado como um dos pontos centrais do design, e seria utilizado para dar profundidade e ênfase a elementos específicos dos personagens. Determinou-se que a colorização dos personagens seria feita em *cel shade*², aplicando degradês ou *rendering*³ mais detalhado em efeitos de luz e sombra e nos olhos dos personagens. Também foi delimitado, como ponto central, que as pinturas e adereços específicos das etnias não seriam adaptados à estética futurista, de maneira a evitar o potencial desrespeito desses objetos culturais (figura 15).

¹ Processo de delimitação de formas utilizando-se de linhas e traços.

² Estilo abstrato de arte-finalização que consiste em aplicar cores planas sobre uma cor base para dar a ilusão de tridimensionalidade em uma figura 2D.

³ Arte-finalização.

5.3.3. Painel semântico da etnia Huni Kuin

Os Huni Kuin (também chamados de Kaxinawá) habitam principalmente o estado do Acre, apesar de também serem encontrados em regiões do Peru. Muito ligados à espiritualidade, os Huni Kuin são muito conhecidos por seu artesanato característico, chamado de Kene Kuin.

O principal elemento retirado do painel dos Huni Kuin foi o Kene Kuin, a forma de artesanato, um elemento que permeia diversos aspectos da cultura e cotidiano desse povo. Por contar com tantas formas de representar sua arte e ofício, os Huni Kuin também serão ilustrados com mais adereços que as outras etnias (figura 17).



Figura 17: Painel Semântico da etnia Huni Kuin.

Fonte: Fontes variadas - Google Imagens

5.4. PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO DOS PERSONAGENS

Como definido anteriormente, a descrição dos processos de ilustração será limitada a três personagens, que podem ser definidos como protagonista, coadjuvante e antagonista de seus respectivos contos.

A etapa inicial consistia na pesquisa de referências de pose para a ilustração dos personagens em bancos de imagem (figura 19).



Figura 19: Painel Semântico das poses de referência.

Fonte: *Deviant Art*.

Delimitadas as referências visuais a serem utilizadas, foi iniciado o processo de esboço e exploração visual dos personagens. Nesse momento são feitos diversos desenhos de silhuetas de corpo e roupa, para encontrar uma expressão corporal condizente com a descrição do personagem (figura 20).



Figura 20: Painel Semântico dos esboços de silhueta.

Fonte: Autor.

Escolhida uma pose que traduz bem a personalidade do personagem, é feito um esboço mais detalhado, ainda no papel, agora com mais atenção a detalhes como biotipo, proporção do corpo, anatomia, feições, formas corporais e caimento da vestimenta (figura 21).



Figura 21: Painel Semântico dos esboços refinados.

Fonte: Autor.

Na etapa seguinte foi iniciada a fase digital das ilustrações, passando a foto do esboço refinado para o programa de pintura digital. Nele, foram feitas as *linearts* de cada personagem a partir da escolha da silhueta mais representativa, com atenção ao peso das linhas para sugerir profundidade e ênfase dos elementos ilustrados.

Finalizado o *Lineart*, chegou o momento de colorização. Esse processo foi iniciado preenchendo toda a silhueta interna do personagem com um cor neutra, processo chamado "blocagem", a fim de criar uma máscara de pintura no programa de pintura digital. Criada a máscara, foram feitos testes e explorações com as cores

delimitadas nos painéis semânticos, e a partir disso foram definidas as cores nativas dos elementos.

Em seguida foram aplicadas as cores de luz e sombra, em uma mistura de *cel shading* com *render* detalhado, dando mais definição, textura e profundidade à figura do personagem, dando preferência a tons de cor complementares às cores de base.

Por fim, a arte foi finalizada aplicando camadas de ajuste para efeitos visuais, como luz emitida, reflexos metálicos, partículas de fogo ou eletricidade, ou padronagens e estamparia.

O estilo de arte definido é figurativo e estilizado, e deu ênfase à *lineart*, tendo influência direta de quadrinhos clássicos ocidentais e orientais (mangá). Ele também demonstra ênfase na mistura de *cel shading* com *render* mais detalhado e suavizado, no intuito de gerar uma estilização que ainda mantém proporções reais e informa com algum grau de realismo as expressões corporais, faciais e vestes de personagens.

5.5. PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO: POTY

O protagonista do conto “**Cangaíba**”, Poty é apresentado como um personagem rígido, compenetrado e sarcástico. Ele é um investigador policial da etnia Arara, e é dotado de habilidades psíquicas, como leitura mental, projeção astral e clarividência (figura 22).

A ideia por trás do desenvolvimento visual desse personagem era aplicar as características de sua etnia, sua ocupação e sua personalidade dentro do universo em que ele se insere.

O biotipo é o clássico de protagonistas de *thrillers* investigativos, de um homem alto e atlético, e seus fenótipos são inspirados em pessoas da etnia Arara. Sua postura deve refletir uma personalidade misteriosa, compenetrada, e ter referência ao seu poder telecinético.

As cores são mais inspiradas em tons terrosos, com tons mais vibrantes de azul dando realce à iluminação e aos efeitos de seus poderes. Na etapa de luz e sombra as texturas de seu corpo são melhor definidas, com as formas de seus músculos, os contornos de sua calça e o movimento de sua capa.



Figura 22: Processo de ilustração de Poty.

Fonte: Autor.

5.6. PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO: JUIZ

O coadjuvante do conto “**Crime e Castigo na Pindorama do Século XXII**” não é apresentado por nome, mas sim pela posição que ocupa no conto. Na narrativa, trata-se de um juiz de lei austero e lacônico pertencente à etnia Huni Kuin, que tem o corpo e rosto coberto por cicatrizes de guerra e possui duas próteses biomecânicas (figura 23).

O objetivo principal no design deste personagem seria aplicar as características de sua etnia, encontrar uma linguagem corporal condizente com sua seriedade, representar de maneira coerente as suas próteses, e representar seu status como líder judiciário e veterano de guerra.

Seu biotipo deveria refletir sua idade e sabedoria, mas também sua robustez e experiência de vida e guerra. Sua pose também deve evidenciar sua liderança e dar foco às suas próteses biomecânicas.

Suas cores foram inspiradas no painel visual da etnia Huni Kuin, dando atenção a tons magenta e róseos. Na etapa de luz e sombra, foi utilizado o verde para gerar contraste com o roxo e magenta da forma do personagem.

Por fim foram utilizadas camadas de ajuste para criar efeitos de luz e energia únicos à forma de sua prótese, tornando-a mais opulenta e refinada.



Figura 23: Processo de ilustração de Juiz.

Fonte: Autor.

5.7. PROCESSO DE ILUSTRAÇÃO: DOUTOR VILLAS-BÔAS

O principal antagonista do conto “Projeto Curupira”, o Doutor Villas-Bôas é um cientista e médico a trabalho do grupo terrorista “Mestres de Anhangá”. Descrito como um homem barrigudo, calvo e utilizando um jaleco, o doutor foi o responsável por realizar as cirurgias e procedimentos que alteram o corpo e mente dos personagens principais (figura 24).

Aqui é importante reiterar que este personagem não pertence a nenhuma etnia indígena, mas foi escolhido para ser ilustrado devido a seu papel central em seu conto de origem.

O objetivo principal na ilustração do personagem foi o de dar a ele um gestual sério e estável, mas que refletisse sua loucura e monstruosidade, além de reforçar o seu papel na trama desenvolvida.

Sua paleta foi para um lado mais pálido, e sua ilustração contou com a presença de uma seringa com soro avermelhado e uma serra de osso, ambas no intuito de reforçar sua posição no grupo em que servia. Ele também foi ilustrado com uma expressão que transparece perigo e instabilidade, reforçando seu status como o vilão principal do seu conto.



Figura 24: Processo de ilustração de Dr. Villas-Bôas.

Fonte: Autor.

6. ESPECIFICAÇÕES DO PROJETO

No total, 9 personagens foram ilustradas, 3 personagens de cada conto selecionado.

6.1. POTY (DE “CANGAÍBA”)



Figura 25: Poty finalizado.

Fonte: Autor.

Poty (Figura 25) é indígena da etnia Arara, e um investigador policial da cidade fictícia de Umadua, uma megalópole amazofuturista. Sua conexão biotecnológica com o mundo ao seu redor e com uma entidade poderosa de seu povo lhe fornece capacidades telecinéticas especiais quando ele canaliza a conexão por sua flauta.

6.2. CECÍLIA (DE “CANGAÍBA”)



Figura 26: Cecília finalizada.

Fonte: Autor.

Cecília (Figura 26) é indígena da etnia Guarani-Mbyá. Na cidade de Umadua, ela é uma ativista separatista que acredita na liberdade e independência de sua cidade diante dos grandes interesses nacionais.

6.3. ANGURÁ (DE “CANGAÍBA”)



Figura 27: Angurá finalizado.

Fonte: Autor.

Angurá (figura 27) é uma figura misteriosa, trajando roupas desgastadas que aumentam a silhueta de sua forma esquelética, e braços metálicos que o tornam mais ameaçador ainda. Ele possui os mesmos poderes telecinéticos que Poty, mas acredita que seu poder deveria ser temido e reverenciado.

6.4. MOACIR (DE “CRIME E CASTIGO NA PINDORAMA DO SÉCULO XXII”)



Figura 28: Moacir finalizado.

Fonte: Autor.

Moacir (figura 28), também chamado de “o maior carrasco da humanidade”, é o protagonista de seu conto. Antes um funcionário público da utópica república de Pindorama, Moacir traiu seu povo em troca de fortunas e poder, e desde então lida com os fantasmas de suas escolhas.

6.5. *ADVOGADA (DE “CRIME E CASTIGO NA PINDORAMA DO SÉCULO XXII”)*

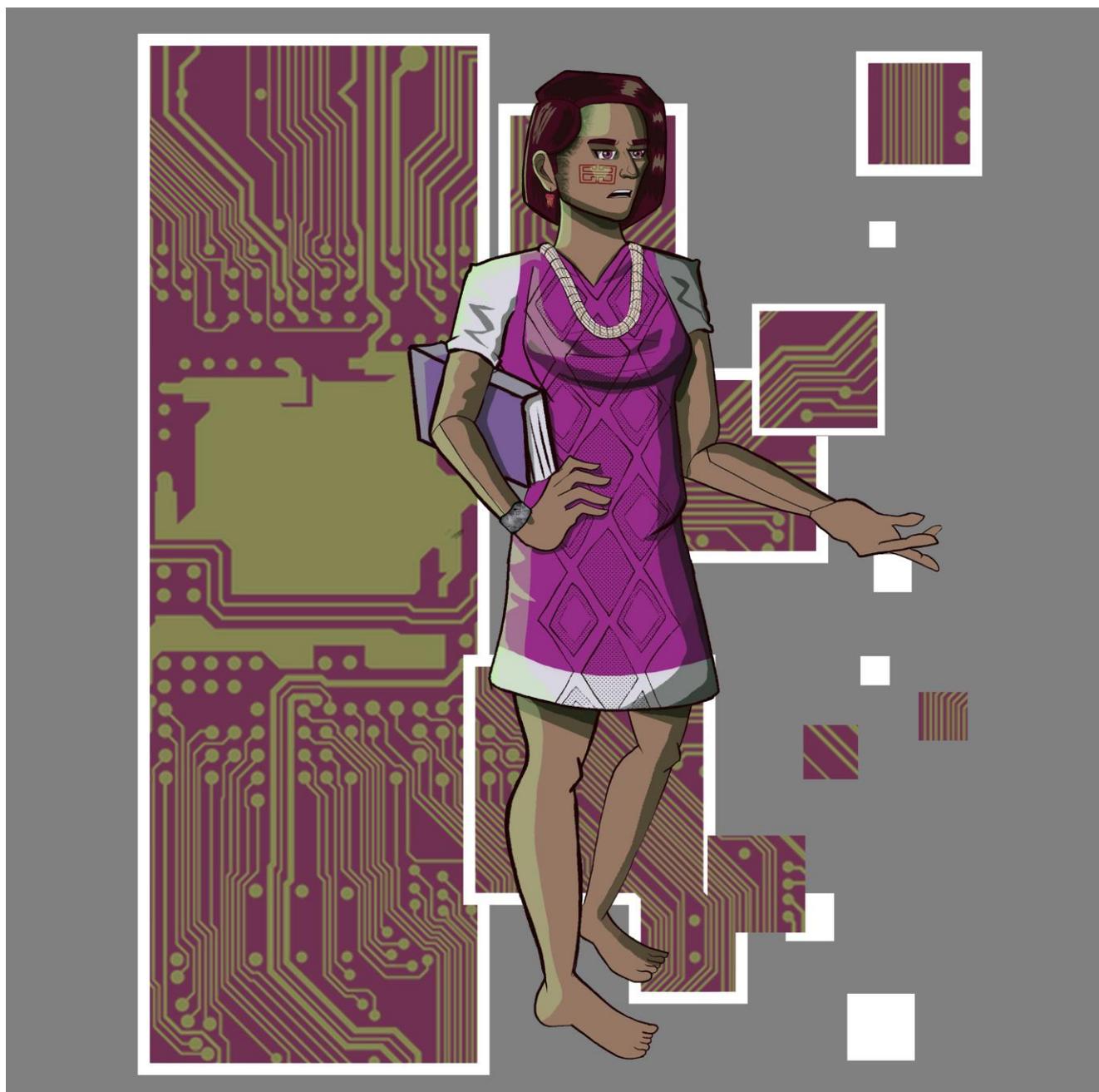


Figura 29: Advogada finalizado.

Fonte: Autor.

A Advogada (figura 29) não é apresentada nominalmente, e seu papel é o de redimir Moacir em sua jornada reflexiva sobre penitência. Ela é descrita como uma indígena trajando roupas típicas Huni Kuin, e a única pessoa que parece disposta a defender o protagonista.

6.6. JUIZ (DE “CRIME E CASTIGO NA PINDORAMA DO SÉCULO XXII”)



Figura 30: Juiz finalizado.

Fonte: Autor.

Veterano da grande guerra, o Juiz (figura 30) é a voz da verdade durante o julgamento de Moacir. Ele é descrito como um homem de idade, corpulento, com o corpo marcado de cicatrizes de batalha e usuário de próteses biomecânicas. Cai sobre ele a responsabilidade de julgar o arrependimento e a traição de Moacir.

6.7. CAIUÁ (DE “PROJETO CURUPIRA”)



Figura 31: Caiuá finalizado.

Fonte: Autor.

O protagonista de seu conto, Caiuá (figura 31) era um pré-adolescente Guarani-Mbyá como qualquer outro de sua cidade, até ser capturado pela célula terrorista conhecida como “Mestres do Anhangá”, e ter sua identidade arrancada de si em um procedimento para torná-lo uma arma biológica.

6.8. CAIQUE (DE “PROJETO CURUPIRA”)



Figura 32: Caique finalizado.

Fonte: Autor.

Amigo de infância do protagonista, Caique (figura 32) teve um destino mais cruel que o do amigo. Seu corpo foi completamente deformado e sua mente foi irreversivelmente moldada para torná-lo um monstro de guerra.

6.9. DR. VILLAS-BÔAS (DE “PROJETO CURUPIRA”)

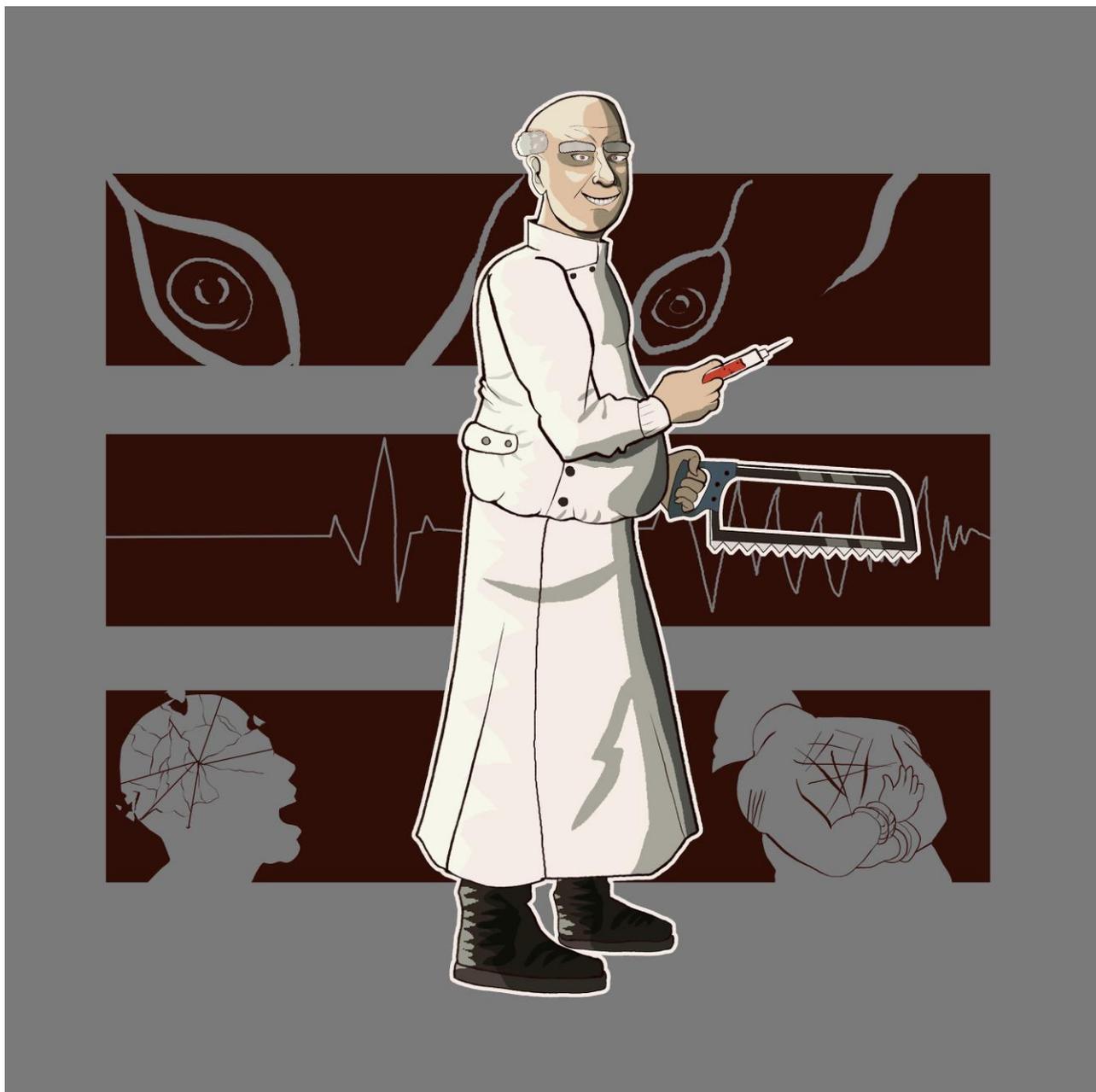


Figura 33: Dr. Villas-Bôas finalizado.

Fonte: Autor.

O responsável por deformar Caiuá e Caique, o Dr. Villas-Bôas é um homem de idade, portador de um sorriso maquiavélico e olhos cruéis. Ele é um especialista em medicina, mecânica e biologia, o que o torna o cientista perfeito para a criação de armas biológicas para sua organização, a “Mestres do Anhangá”.

6.10. APLICAÇÕES

As ilustrações foram feitas utilizando o programa *Paint Tool Sai 2*, em uma tela de 1000x1000 pixels com 300 ppi de resolução. Os arquivos editáveis estão no formato nativo do programa (.sai2), e precisam ser exportados para serem aplicados.

As ilustrações foram idealizadas a aplicação dentro da área do livro que, apesar de vertical, preserva espaço para o fólio (numeração de página e elementos peritextuais típicos a página de um livro), configurando-se, portanto, como ilustrações proporcionalmente quadradas. A aplicação em formatações diferentes desta podem resultar em perda de detalhes, cortes da imagem ou composições indesejadas.

Para aplicação em livros digitais, exportar o arquivo idealmente em .png, resolução de 72 ppi, proporção de 1000x1000 pixels. Caso não seja possível, pode ser utilizado o formato .jpeg, sob o risco de perda de qualidade. Para livros digitais, é obrigatória a exportação no perfil de cor RGB, para evitar perda de detalhamento nas cores (figuras 34, 35 e 36).

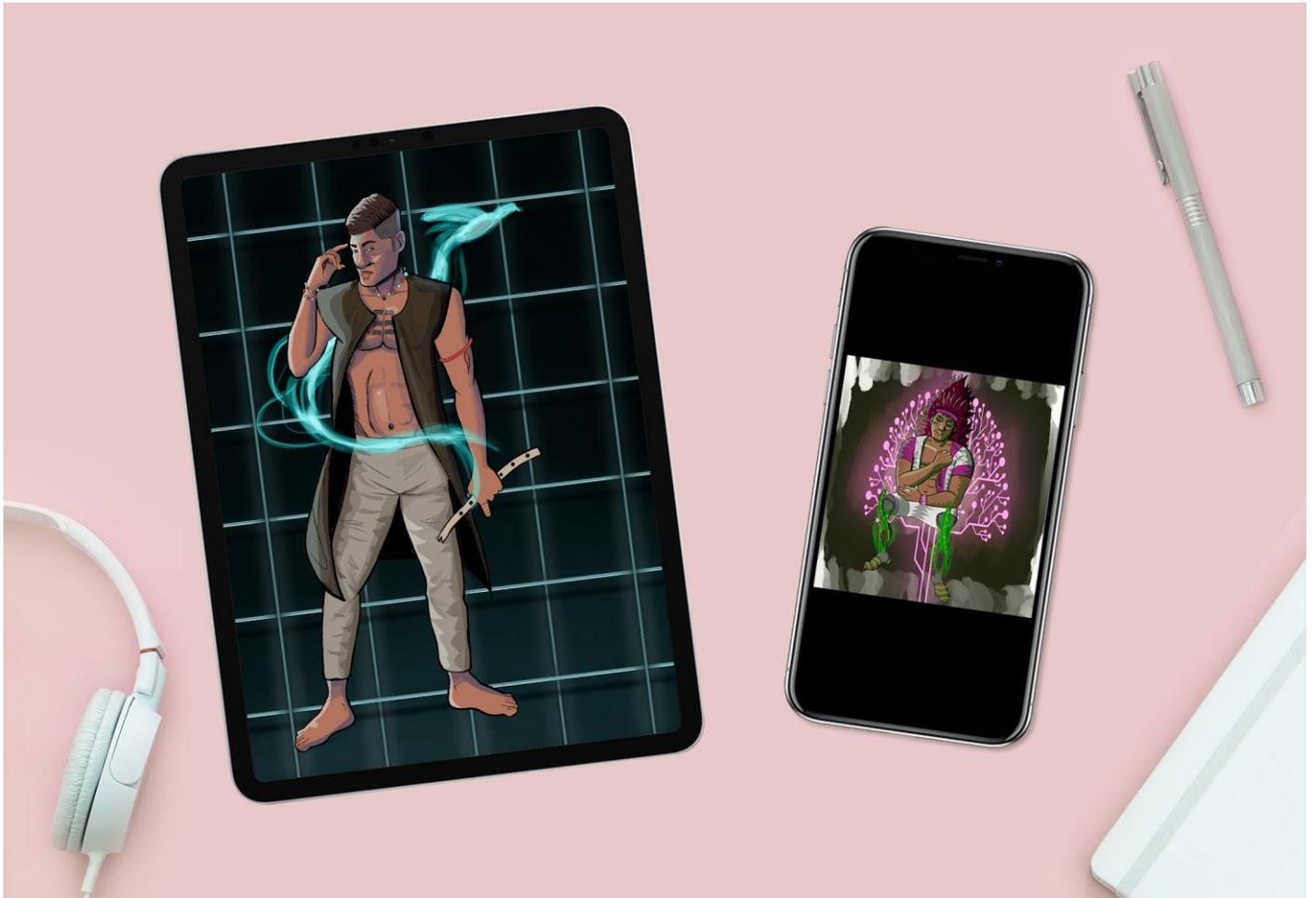


Figura 34: Mockup de aplicação digital.

Fonte: Autor.



Figura 35: *Mockup* de aplicação digital.

Fonte: Autor.

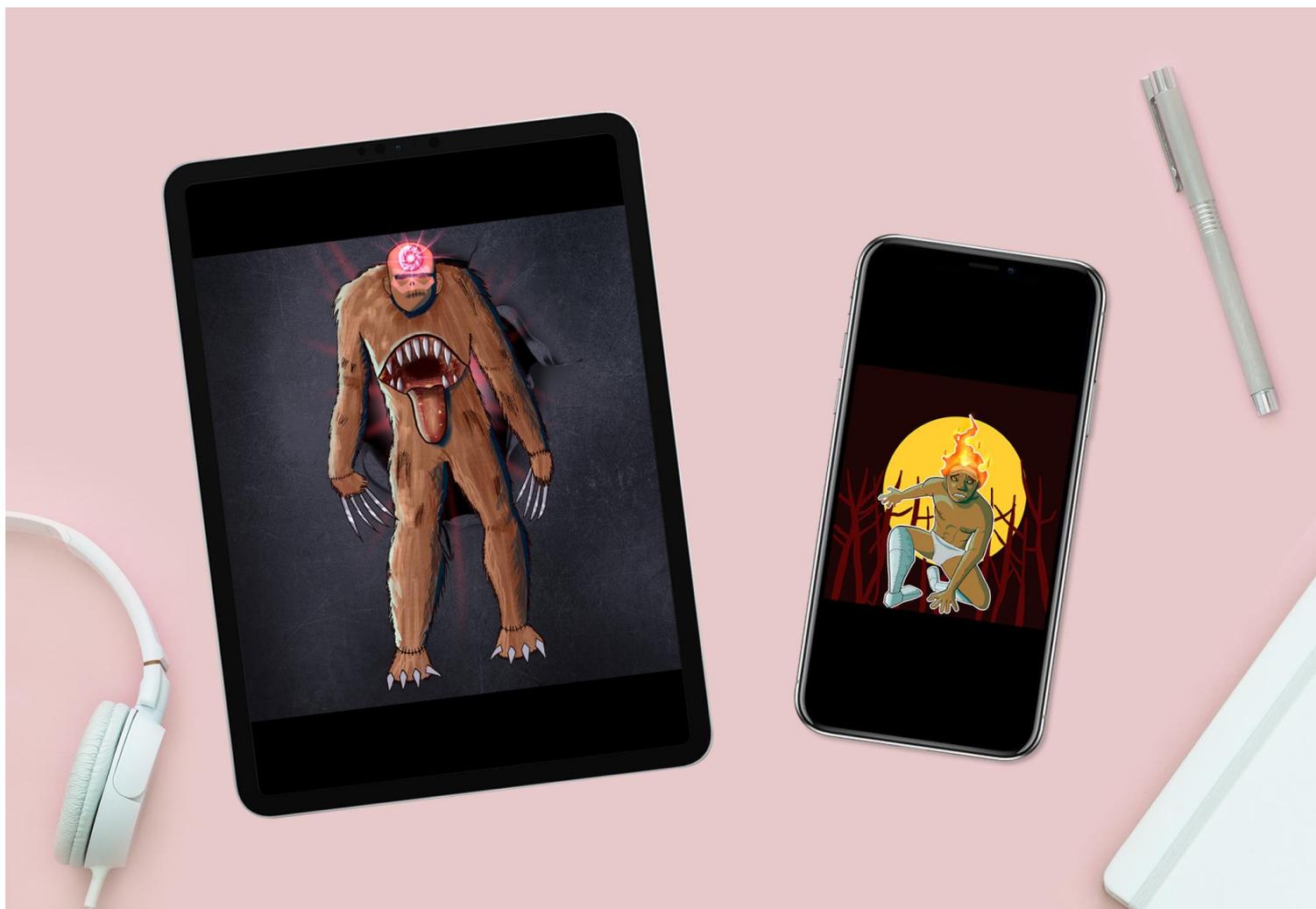


Figura 36: *Mockup* de aplicação digital.

Fonte: Autor.

Para aplicação em livros impressos, exportar o arquivo em .tiff e em perfil de cores CMYK, processo de impressão *off set* (figura 37 e 38).

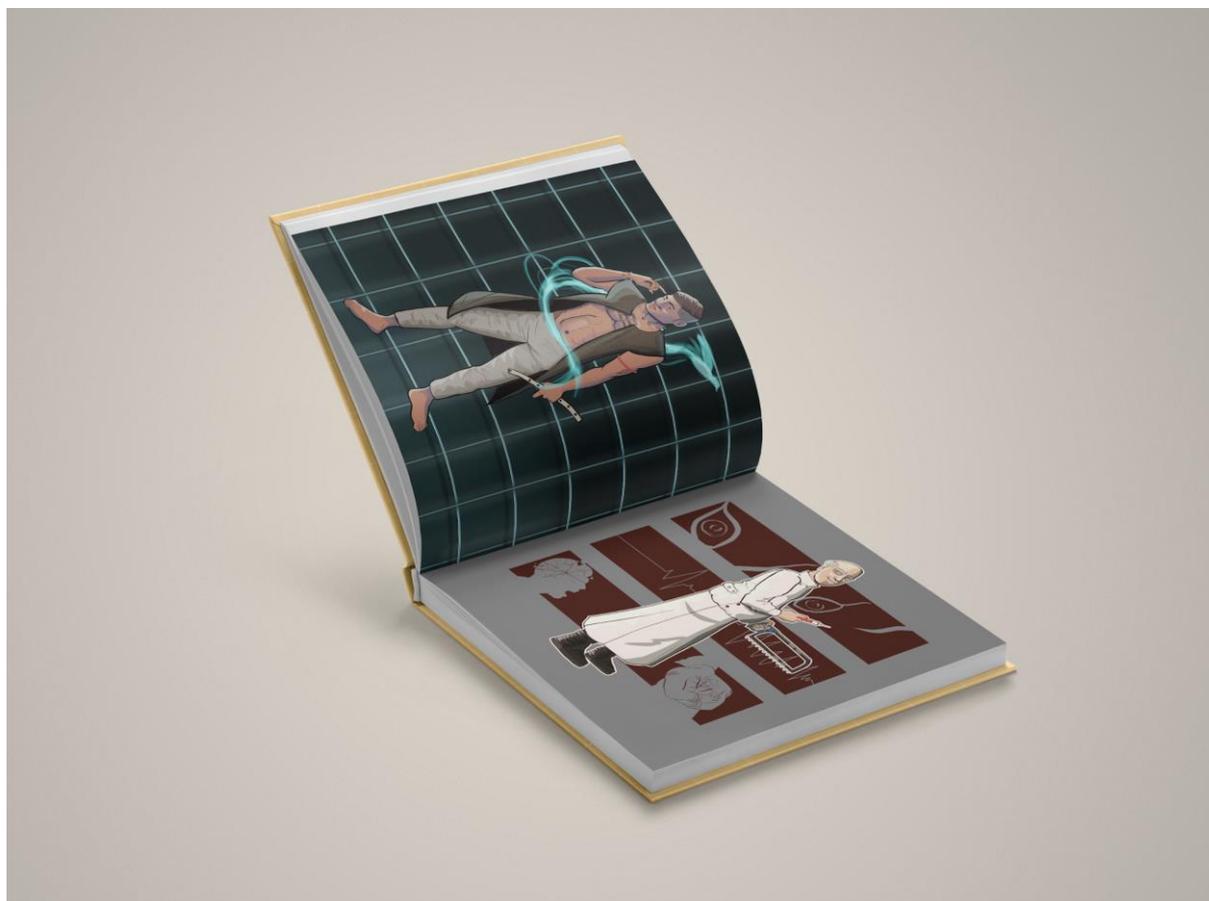


Figura 37: Mockup de aplicação impressa.

Fonte: Autor.



Figura 38: Mockup de aplicação impressa.

Fonte: Autor.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início deste relatório e do processo de desenvolvimento deste projeto, a justificativa delimitada foi a falta de representação coerente e antropológicamente acurada das ditas minorias étnicas, e a sua proposta era de tentar sanar ou mitigar os danos causados por representações errôneas no campo da ilustração. Para isso, foi selecionada uma obra, o livro "Amazofuturo" como caso para desenvolvimento deste PCC.

Como previsto, foi possível entrar em contato com etnias e associações indígenas que apontaram a relevância de uma representação visual que contasse com a participação dos próprios indígenas no processo e validaram as intenções e justificativas deste projeto. Ainda assim, também foi encontrado um contraponto: a produção deste tipo de conteúdo científico pode ser interpretado como uma forma de apropriação intelectual ou cultural por parte dos acadêmicos envolvidos e da própria academia, como instituição, dos conhecimentos e expressões dos povos indígenas.

Por fim, foi possível depreender que, apesar de um processo de pesquisa inicial ser essencial quando se trata de representação étnica (seja na literatura, em ilustrações ou outras mídias), esse processo costuma ser posto como opcional, secundário, ou mesmo deixado integralmente de lado em processos criativos, o que acaba por salientar a importância do porquê de realizar essa pesquisa.

Referente ao objetivo geral, foram concluídas as ilustrações de personagens indígenas, utilizando como base as referências visuais e informações obtidas durante a pesquisa preliminar. E essas ilustrações foram desenvolvidas em um processo experimental, construído no intuito de sistematizar o design de personagens e incluir aprofundamento antropológico no sistema.

Ainda assim, é importante salientar que um modelo de método baseado na Netnografia corre o risco de gerar ruído e imprecisão no processo de pesquisa visual. Buscar referências e informações sobre etnias indígenas na internet é, essencialmente, estar procurando informações potencialmente enviesadas ou incorretas, pois não há uma padronização que garanta a validade das informações adquiridas no processo. Contudo, ainda assim é um método que pode oferecer mais profundidade quando bem estruturado e que pode ser muito oportuno no caso de indisponibilidade no contato com representantes de grupos étnicos *in loco*.

Ainda neste âmbito, é importante frisar que este trabalho não se propunha a ser uma resposta definitiva às questões de representatividade, e também não houve pretensão em definir as representações feitas aqui como as únicas formas corretas de retratar personagens étnicos, visto que esta mentalidade poderia resultar na criação, reprodução e propagação de outros estereótipos.

Quanto aos objetivos específicos, foi feita uma pesquisa detalhada sobre a representação de indígenas em mídias visuais, bem como das etnias específicas citadas nos contos e seus contextos, o que por sua vez possibilitou a confecção de todos os 9 personagens estipulados inicialmente.

No que diz respeito ao registro e análise do processo como um todo, pode ser registrada a importância de validar seu projeto com as etnias a serem representadas, e de realizar pesquisas minuciosas referentes a como será feita essa representação e qual será o seu objetivo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANHUT, Anjhit. **Let's Get Real About Concept Art**. howtonotsuckatgamedesign. 2014. Disponível em: <http://howtonotsuckatgamedesign.com/>. Acesso em: 20/05/2022.

BIAVATTI, Cidiclei Alcione. et al. **De Caminha a Zé Carioca: invisibilidade, apagamento e silenciamento da identidade cultural indígena**. Revista Tellus. Campo Grande - MS, ano 20, n. 42, p. 59-79, maio/ago. 2020.

BONSIEPE, Gui (Org.). **Metodologia Experimental - Desenho Industrial**. Brasília: CNPQ, 1984.

DERY, Mark. **Black to the Future**. 1ª edição. Durham, Carolina do Norte, EUA. Duke University Press. 1994.

FERREIRA, Sofia. **Artistas negros defendem mais participação no mercado audiovisual brasileiro**. Agência Câmara de Notícias, 2021. Disponível em: www.camara.leg.br/noticias/750172-artistas-negros-defendem-mais-participacao-no-mercado-audiovisual-brasileiro/

LUCIANO, Gersem dos Santos. **O Índio Brasileiro: o que você precisa saber sobre os povos indígenas no Brasil de hoje**. Brasília. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade, 2006, p. 27.

MONTENEGRO, Luísa Martins Barroso. **A representação das populações indígenas na TV pública brasileira**. 2014. p. 28. UNB. Brasília - DF.

PIETRO, Rogério. **O Movimento Amazofuturista**. Wordpress, 2021. Disponível em: <https://amazofuturismo.com.br/>. Acesso em: 12 Jun. 2022.

QUEIROZ, João. **Acerca do Amazofuturismo**. Coletivo Visagem (org). Encantarias: histórias de uma Amazônia futurista. Manaus - AM. Coletivo Visagem, 2020.

ROCHA, Cláudio Aleixo. **Design Gráfico, Ilustração e Crítica Social**. Revista Arte Factum. Goiânia - GO, ano 12, nº 01, p. 1-11, 2020.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Concept Art: Design e Narrativa em Animação**. 2013. p. 172. PUC-RJ, Rio de Janeiro - RJ, 2013.

SOARES, Samara Sousa Diniz; STENGEL, Márcia; **Netnografia e a pesquisa científica na internet**. Psicologia USP, 2021.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. **Desenvolvimento de Concept Art para personagens**. SBC - Proceedings of SBGames 2011X SBGames - Salvador - BA, Novembro, 2011.

URQUIZA, Moema Guedes. **Identidades indígenas na mídia: um estudo com professores indígenas sobre identidade/diferença e representação**. 2013. p. 92. UCDB, Campo Grande - MS, 2013.

WOODWARD, Kathryn; HALL, Stuart. **Identidade e diferença: A perspectiva dos estudos culturais**. 15ª edição. Brasil. Editora Vozes. 2014.

WOMACK, Ytasha L.. **Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture**. 1ª edição. Chicago, Illinois, EUA. Lawrence Hill Books. 2013.

LISTA DE BASE DE DADOS CONSULTADAS PARA A NETNOGRAFIA

ANJOS, Anna Beatriz, Et al. Na terra dos Arara. **Agência Pública**. 7 Nov. 2017. Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=GiAusWZ2pRE&>. Acesso em: 22 Abril 2022.

BREUER, Rayna. Com animação "Encanto", Disney tenta dar resposta a acusações de racismo. **Brasil de Fato**. 09 Dez. 2021. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2021/12/19/com-animacao-encanto-disney-tenta-dar-resposta-a-acusacoes-de-racismo>. Acesso em: 20 Jun. 2022.

BECKSTEIN, Aline. Paratodos: Kene Huni Kuin. **TV Brasil**. 11 Fev. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MCTGtVsO2tQ&ab>. Acesso em: 25 Maio 2022.

BRANFORD, Sue. Índios Arara finalmente obtêm direito à terras. **Mongabay**. 15 Jul. 2016. Disponível em: <https://brasil.mongabay.com/2016/07/indios-arara-finalmente-obtem-direito-terras/>. Acesso em: 21: Abril 2022.

COSTA, Lucas. A Amazônia do futuro agora; conheça o movimento artístico "Amazofuturismo". **O Liberal**. 30 Maio 2021. Disponível em: <https://www.oliberal.com/cultura/a-amazonia-do-futuro-agora-conheca-o-movimento-artistico-amazofuturismo-1.393179>. Acesso em: 13 Mar. 2022.

DA CRUZ, Ariane Carvalho. Território e Ancestralidade: as comunidades indígenas Guarani Mbya no Vale do Ribeira. **SESC São Paulo**. 23 Out. 2020. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/territorio-e-ancestralidade-as-comunidades-indigenas-guarani-mbya-no-vale-do-ribeira/>. Acesso em: 19 Abril 2022.

FUNAI. Povos Indígenas: Quem São. **FUNAI**. 18 Nov. 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/funai/pt-br/atuacao/povos-indigenas/quem-sao>. Acesso em: 23 Maio 2022.

IBGE. Cor ou Raça. **IBGE Educa.** Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18319-cor-ou-raca.html>. Acesso em: 15 Ago. 2022.

LADEIRA, Maria Inês. Guarani Mbya. **Povos Indígenas no Brasil.** 20 Jan. 2021. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Guarani_Mbya. Acesso em: 19 Abril 2022.

LAGROU, Elsje Maria. Huni Kuin (Kaxinawá). **Povos Indígenas do Brasil.** 20 Jan. 2021. Disponível em: [https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Huni_Kuin_\(Kaxinaw%C3%A1\)](https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Huni_Kuin_(Kaxinaw%C3%A1)). Acesso em: 30 Abril 2022.

PINTO, Márnio Teixeira. Arara. **Povos Indígenas no Brasil.** 23 Jan. 2021. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Arara>. Acesso em: 20 Abril 2022.

PINTO, Márnio Teixeira. **Relações de Substância e Classificação Social: Alguns Aspectos da Organização Social Arara.** *In:* Anuário Antropológico, nº 90, Rio de Janeiro - RJ. Tempo Brasileiro, 1993, P. 169-204.

SULLIVAN, Meghan. Avatar's representation of Inuit. **Indian Country Today.** 05 Nov. 2020. Disponível em <https://indiancountrytoday.com/news/avatars-representation-of-inuit>. Acesso em: 20 Jun. 2022.

UNIFASE. Arte & Cultura - Mbyá Rekó: O Jeito de Ser Guarani. **Arte e Cultura.** 18 Out. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QFx7mbik01I&>. Acesso em: 19 Abril 2022.

APÊNDICE A - Questionário feito aos responsáveis pelo desenvolvimento do livro Amazofuturo

1. Como foi que você chegou no projeto?
2. Como foi o seu processo criativo?
3. Você pesquisou sobre as etnias e povos presentes no seu conto? Se sim, quais foram as suas fontes?
4. Por que você decidiu trazer aquela etnia específica pra sua narrativa?
5. Você teve contato com as etnias representadas? Se sim, como foi esse contato?
6. Você pensou na forma como as etnias seriam representadas?

APÊNDICE B - Respostas do editor Maurício Coelho

Olá.

1. A curadoria dos contos selecionadas foi feita pelo menkell Rodrigues.

2. Não pesquisei.

3. Os autores eram livres por representar as etnias nos contos.

4. Tentei entrar em contato com várias pessoas indígenas, porém não houve muito sucesso. Algumas não responderam, outras disseram que não havia tempo para responder. O alcance da editora também é pequeno, tem que levar isso em consideração.

5. Não, isso ficou ao critério dos autores.

APÊNDICE C- Respostas do autor Alexandre Torres

1. Como foi o seu processo criativo?

Eu estava interessado em trabalhar o conflito de valores e o problema da aculturação. Também tenho consciência da minha limitação de branco sulista em trabalhar os temas e paisagens amazônicos, principalmente quando a escala do que vou contar inclui muita coisa. Por outro lado, a região onde moro está cheia de histórias terríveis sobre o que aconteceu aos indígenas durante a colonização gaúcha, em especial sobre as histórias dos sete povos das missões. Então minha estratégia foi mover parte da história para um cenário mais confortável (Rio de Janeiro) e manter a parte cultural mais genérica, até porque eu já tinha estabelecido que haveria uma nação com valores indígenas e multiétnicos (solarpunk amazônico) em oposição a um ciberpunk clássico. Um pouco desta ideia acabou sendo fruto de conversas com o Maurício (organizador) sobre uma possível linha de tempo de uma nação Amazofuturista, de outro projeto que não saiu. Mas o importante não era em si determinar fronteiras e nações, não quero defender separatismo para solucionar nada, mas criar um cenário de contraposição de valores, daí as duas nações, Brasil e Pindorama, distopia capitalista e utopia socialista.

2. Você pesquisou sobre as etnias e povos presentes no seu conto? Se sim, quais foram as suas fontes?

Para este conto, na verdade, bem pouco . Pesquisei sobre moda indígena dos Caxinauás (Huni Kuin) mas mais porque eu queria uma vestimenta de alto estilo apropriada para advogados e juizes de um povo amazofuturista. Eles tem certa influência no mundo da moda. Pesquisei alguns nomes amazônicos. Na verdade, eu já tinha pesquisado sobre os povos do vale do Javari para outro conto que eu publiquei numa coletânea inspirada em H.P. Lovecraft (O terror do Vale do Javari), então não teve tanta coisa a mais neste conto. Eu li um livro muito bom chamado "A queda do Céu", de Davi Kopenawa, que serve de inspiração geral, filosófica, mas nada que possa apontar diretamente. Eu não queria atribuir uma etnia para o personagem principal porque ele era um traidor, e haviam 10 jurados, a ideia era que cada um fosse representar diferentes povos. Mas acabei não desenvolvendo isso porque não era tão relevante para contar essa história.

3. Por que você decidiu trazer aquela etnia específica pra sua narrativa?

Neste caso então a decisão foi não trazer uma etnia específica para não associar o personagem traidor com nenhum povo.

4. Você teve contato com as etnias representadas? Se sim, como foi esse contato?

Não tive. O único contato foi indireto, lendo livros, ouvindo música, podcasts, pela arte do João Queiroz, pesquisando sobre as lendas. Mas isso tudo serviu mais de substrato do que referências diretas.

5. Você pensou na forma como as etnias seriam representadas?

Eu pensei mais em como casar tecnologia com a cultura indígena amazônica. Como seria esse cenário. Eu lembro de um podcast com os autores Elias Yaguakâng e Yaguarê Yamã no qual eles falavam sobre a questão de que os povos indígenas querem acesso a tecnologia, não há nada de errado em conforto e acesso às facilidades criadas pelo "homem branco". Eles querem um celular com internet, por exemplo. O que eles não querem é uma imposição dos valores destrutivos do colonizador, o imperialismo devastador ao qual servimos mais por hábito do que necessidade, nem o individualismo acumulativo de nossa sociedade. Isso eu tentei levar para a história, e então entra um background de coisas comuns do solarpunk, de tecnologias renováveis, de preservação da natureza. Em fazer crescer as cidades como plantas, uma civilização avançada em biologia, medicina, no conhecimento científico das coisas relacionadas à mata. Porque o solarpunk não tem uma base cultural específica, talvez uma influência de socialismo utópico, quem sabe, mas os valores ainda são bem ocidentais, do capitalismo verde, de uma pós escassez meio mágica. Há humanismo, mas é um humanismo europeu. Já a relação dos ditos "primitivos" com a natureza é de buscar um equilíbrio, eles tem uma noção mais clara do pequeno lugar que o ser humano ocupa na cadeia das coisas no universo e estão nos cobrando sobre nosso modo de vida inconsequente.

Curiosamente eu posso falar de um conto que eu não publiquei, um amazofuturismo que contrapõe duas etnias que são rivais na vida real, os Tukanos e os Maku, numa história estilo Romeu e Julieta. Infelizmente esse conto não saiu para publicação, então não vou falar mais sobre a história. Quem sabe eu ainda publico.

Também no conto que saiu no site da revista tricerata (<https://editoracyberus.weebly.com/blog/um-conto-amazofuturista-de-alexandre-torres>) eu pesquisei sobre os Waimiri-Atroari (povo Kinja) que me serviram por dois motivos: geograficamente eram adequados ao que eu queria, por habitarem longe das grandes cidades; e por terem um passado de conflito com os "brancos", ou seja, são um povo "aguerrido", como chamamos aqui no sul, não levam desaforo para casa, e pagam caro por isso. O povo Kinja me lembrou na hora dos Charruas e eu quis estudar uma reviravolta que não fosse o clichê do homem branco atuando diretamente, mas de forma indireta, até inconsciente. Sobre os Charruas, dizimados

por não aceitarem os missionários guaranis, procure por "Os últimos charrua". Os franceses exibiram os 4 últimos desse povo como animais num zoológico de Paris. O povo Kinja é o campeão em mortes entre 1946 e 1988, 1 em cada 4 indígenas assassinados neste período é Waimiri-Atroari, segundo relatório da Comissão Nacional da Verdade.

É meio decepcionante que justamente o conto que eu publiquei na coletânea não tenha muitas referências étnicas, então eu aproveitei para citar esses outros dois casos que podem servir a sua pesquisa.