

Design de personagens étnicos: proposta de um modelo participativo

Ethnic character design: proposal for a participatory model

Diseño de personajes étnicos: propuesta de un modelo participativo

João Francisco Maués Araujo, Douglas Menegazzi

design de personagens, arte conceitual, design participativo, ilustração, representatividade

Este artigo aborda uma lacuna metodológica na representação étnica de personagens em mídias como livros, animações e jogos, principalmente quando os ilustradores não compartilham a mesma etnia dos personagens representados. A partir de uma revisão da literatura, foram identificadas duas abordagens principais: (1) a participação direta de grupos representados, seja como especialistas consultados pontualmente ou colaboradores integrais do projeto, e a participação indireta (2), por meio de pesquisas e estudos culturais sistematizados. Com base nessas abordagens, foi tomado por objetivo a proposição de um modelo, sua testagem e implementação na criação de personagens indígenas para a antologia Amazofuturo. Como resultado, o modelo foi sistematizado em um fluxograma, visando orientar designers, ilustradores e demais profissionais na produção de representações mais autênticas e culturalmente precisas.

character design, concept art, participatory design, illustration, representativeness.

This paper addresses a methodological gap in the ethnic representation of characters in media, such as books, animations, and games, particularly when illustrators do not share the same ethnicity as the characters they depict. A literature review identified two main approaches: (1) direct participation of represented groups, either as consultants providing occasional expertise or as integral collaborators in the project, and (2) indirect participation through systematic cultural research and studies. Based on these approaches, the objective was to propose a model, test it, and implement it to create Indigenous characters for the Amazofuturo anthology. The resulting model is presented as a flowchart to guide designers, illustrators, and related professionals in producing more authentic and culturally accurate representations.

diseño de personajes, arte conceptual, diseño participativo, ilustración, representatividad.

medios como libros, animaciones y juegos, especialmente cuando los ilustradores no comparten la etnia de los personajes que representan. A partir de una revisión de la literatura, se identificaron dos enfoques principales: (1) la participación directa de los grupos representados, ya sea como consultores que brindan conocimientos puntuales o como colaboradores integrales del proyecto, y (2) la participación indirecta a través de investigaciones y estudios culturales sistematizados. Con base en estos enfoques, el objetivo fue proponer un modelo, su experimentación e implementación en la creación de personajes indígenas para la antología Amazofuturo. El modelo resultante se presenta en un diagrama de flujo diseñado para orientar a diseñadores, ilustradores y profesionales relacionados en la producción de representaciones más auténticas y culturalmente más precisas.

1. Introdução

O design de personagens diz respeito ao processo de desenvolvimento visual e criação de um personagem para uma narrativa, estando presente em praticamente todos os produtos culturais contemporâneos, desde ilustrações em livros até conceitos gráficos para jogos, filmes 2D e 3D, e outras mídias. O processo pode ser definido como a representação de ‘alguém’ ou ‘algo’, levando em consideração a melhor compreensão e leitura de seu físico, personalidade e papel na narrativa (Seegmiller, 2004). Além disso, o design de personagens considera o contexto e a mídia nos quais ele será veiculado, sendo um dos elementos mais importantes para o desenvolvimento de uma narrativa, quando não o próprio foco narrativo (Altunoz, 2016).

O personagem é um dos três pilares fundamentais da narrativa, juntamente com a ambientação do cenário e a perspectiva narrativa, como destacam Nikolajeva e Scott (2011) no contexto da literatura para a infância. Eles permitem que as narrativas estabeleçam conexões emocionais e empatia com o público. Para isso, um bom design de personagem é essencial, envolvendo o planejamento de cada detalhe que materializa e comunica ideias, expressa a personalidade e cria identificação com a audiência (Seegmiller, 2004; Takahashi & Andreo, 2011). Esse processo é complexo e delicado, pois os personagens veiculados na indústria cultural têm grande potencial para influenciar crenças, expectativas e reações do público, além de contribuir para a formação de padrões corporais, étnicos e estéticos a longo prazo.

O desenvolvimento de personagens envolve diversas etapas, como pesquisa e análise de público, contexto social e cultural, além de conhecimentos de anatomia, história, moda e sociologia. A criação de arte conceitual - *concept art* - é uma das fases mais importantes, pois materializa as decisões tomadas desde a geração de esboços e estudos artísticos exploratórios até a finalização gráfica e estilística, personificando conceitos narrativos abstratos e simbólicos (Seegmiller, 2004; Takahashi & Andreo, 2011; Filho et al., 2016). No entanto, a representação gráfica de um personagem vai além de decisões técnicas e de estilos artísticos; ela precisa considerar também como formas, cores, volumes e texturas, propriedades morfológicas impactam diretamente nos aspectos étnicos materializados no personagem. Uma abordagem superficial pode resultar em representações estereotipadas e imprecisas, comprometendo a autenticidade cultural e fazer perdurar estereótipos sobre um povo, alertam Biavatti et al. (2020).

Este artigo resulta de um projeto de conclusão de curso do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina, concluído em 2022 pelo primeiro autor, sob orientação do segundo, que originariamente tinha como objetivo gerar personagens de etnias indígenas (Araujo, 2022). Contudo, foi identificada a lacuna de metodologia, de modelos ou orientações claras, o que culminou nesta pesquisa, que tem por objetivo identificar métodos de design de personagens que promovam a representação autêntica da diversidade étnica e cultural. A revisão sistemática da literatura revelou, mesmo que poucos estudos relevantes, importantes abordagens direcionadas ao design participativo — que envolvem usuários finais na criação de artefatos destinados a eles (Lupton, 2013). Como resultado, foi desenvolvido um modelo participativo de design de personagens étnicos, testado na criação de personagens indígenas para a antologia Amazofuturo (Zuin, 2022), em

colaboração com a Associação dos Povos Indígenas Estudantes da UFPA (APYEUFPA), Associação Wyka Kwara e autores dos contos ilustrados. O modelo propõe diferentes abordagens de participação dos grupos representados, na coleta de informações até a criação e validação, visando representações mais autênticas e culturalmente respeitosas.

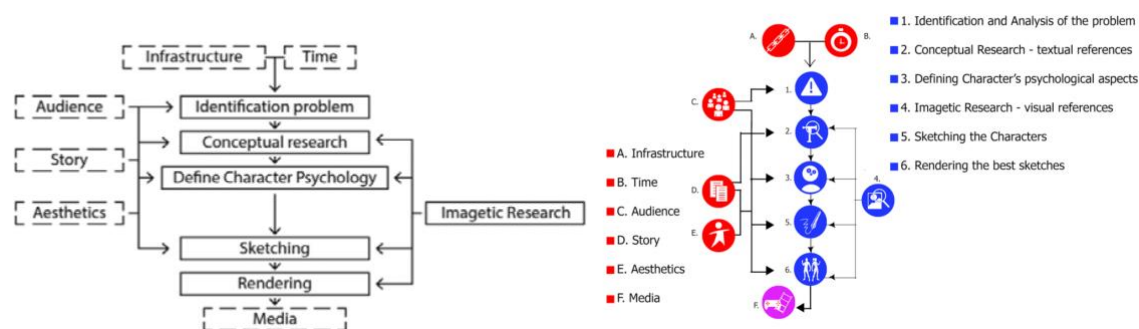
2. Problemáticas no design de personagens

De acordo com Takahashi e Andreo (2011), o design de personagens deve atender tanto às exigências narrativas quanto às especificidades da mídia para a qual foi criado. Elementos como formas, cores, idade, personalidade e vestimentas são definidos com base na finalidade do projeto. Os personagens assumem diferentes funções na narrativa – protagonistas, antagonistas ou coadjuvantes –, contextualizando e aprofundando a história, sendo sua apresentação um aspecto igualmente relevante. Como salienta Seegmiller (2004), mais do que apenas criar ou desenhar alguma coisa, o design de personagens tem o poder de trazer à tona as crenças, expectativas e reações do público quanto aos aspectos formais, compleição física e o caráter desses personagens.

Uma das primeiras obras acadêmicas a sistematizar o processo de design de personagens é *Digital Character Design and Painting*, de Don Seegmiller (2004), que propõe um processo composto por cinco etapas iterativas: (1) Identificação do Problema, (2) Análise e Simplificação do Problema, onde ideias são geradas, (3) Escolha das Melhores Ideias, (4) Desenho do Personagem e (5) Avaliação dos Resultados.

O processo de Seegmiller (2004) foi expandido e adaptado por outros autores. Takahashi e Andreo (2011), por exemplo, detalham e ampliam suas etapas, incluindo fases como: geração e compreensão do *briefing*; técnicas de expansão de ideias e materialização do personagem a partir de um estudo aprofundado da história e características psicológicas; ferramentas e dicas para esboço, desenho e estrutura (silhueta); variação de ponto de vista e perspectiva; e dicas para ilustração, *rendering* e finalização. Filho et al. (2016) combinam o método de Seegmiller com de outros autores e o estruturam em duas etapas principais: *Background*, que agrupa etapas mais contextuais do projeto (infraestrutura, prazo, público, história, estética e tipo de mídia), e *Foreground*, que abrange processos de execução (identificação e análise do problema, definição psicológica, pesquisa imagética, esboço e renderização). Yuly e Asdam (2019) também atualizam o processo de Seegmiller e seguem a mesma divisão, mas com diferenciações: *Background* (conceitual) – que define a base do projeto em seis fases (infraestrutura, prazo, público, história, estética e tipo de mídia) – e *Foreground* (técnico) – que executa o design dos personagens em outras seis fases (identificação e análise do problema, pesquisa conceitual, definição de aspectos psicológicos e aparência, pesquisa imagética, esboço e renderização). Estes dois processos podem ser vistos a seguir (Fig. 1).

Figura 1: Processo de Design de Personagens, criado a partir de Seegmiller (2004): fluxo da esquerda por Filho et al. (2016); fluxo da direita por Yuly e Asdam (2019).



Embora Seegmiller (2004) originalmente não tenha abordado questões éticas em torno das representações étnicas em seu processo de design de personagens, ele enfatiza a necessidade de questionamentos constantes para criar personagens autênticos e culturalmente relevantes. O autor orienta que o design de personagens deve evitar clichês e estereótipos, priorizando pesquisa e sensibilidade cultural. Ele recomenda equilibrar originalidade com elementos reconhecíveis, usar estereótipos de forma não ofensiva e manter conexão com a realidade para garantir a identificação do público. No entanto, nem mesmo as atualizações do processo contam com uma discussão mais aprofundada sobre esse aspecto. Por exemplo, Filho et al. (2016) aplicaram o processo que propuseram no desenvolvimento de personagens do folclore brasileiro, como *Saci* e *Curupira*, mas limitaram-se à pesquisa gráfica de animais para referência, sem consultar diretamente povos nativos detentores das crenças que originam as entidades representadas.

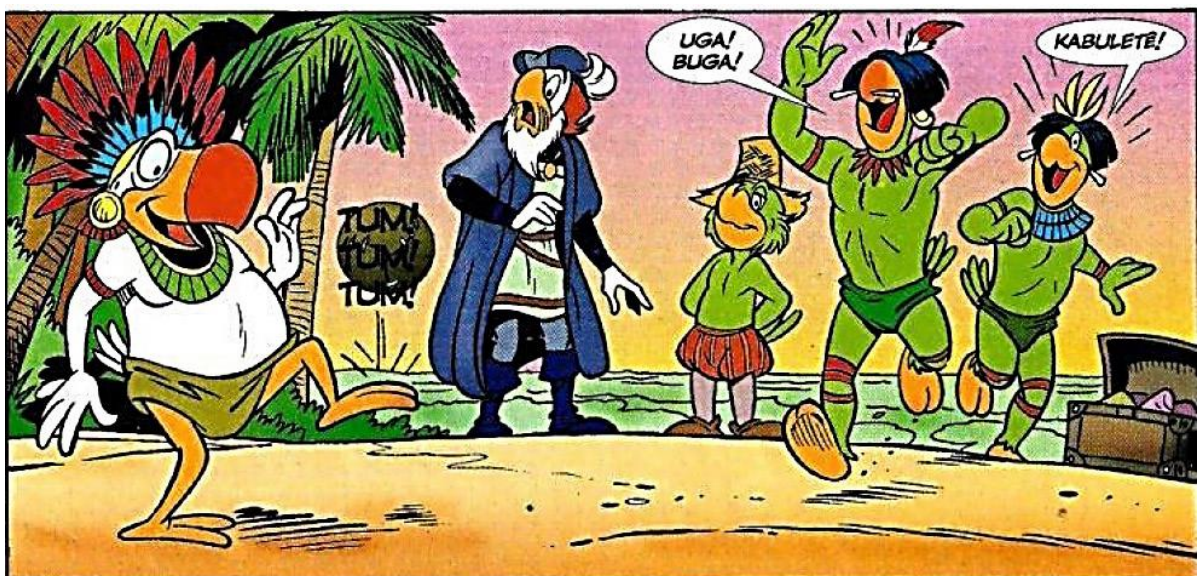
A falta da reflexão étnica pode resultar em designs genéricos de personagens e na reprodução de estereótipos que prejudicam a representação cultural, distorcendo ou silenciando seu valor, advertem Biavatti et al. (2020). É fundamental compreender a etnia a ser representada, sua profundidade, suas particularidades, perspectivas sobre outros grupos e como são percebidos externamente. Neste contexto é importante entender etnia como referindo-se a grupos que dividem a mesma identidade cultural, como língua, religião e história, como aponta Ferreira (2006), e personagens étnicos como elementos narrativos apresentados levando-se a etnia em consideração como seu elemento de construção.

Um exemplo clássico é o filme de animação 2D da Disney, *Mulan* (1998), que adapta uma narrativa de um poema chinês do período das Dinastias do Norte e do Sul (420–589 d.C.), conhecido como *A Balada de Mulan*. Apesar de ser considerado uma das primeiras tentativas bem-sucedidas de representação asiática no cinema ocidental, o filme recebe críticas por sua adaptação cultural imprecisa, como destaca Liu (2020). Sob uma perspectiva intercultural, a autora argumenta que elementos chineses foram distorcidos para se alinhar à estética e aos valores ocidentais, resultando em representações estereotipadas e culturalmente imprecisas. A aparência da personagem Mulan da Disney reflete um ideal ocidentalizado da feminilidade oriental, com traços delicados e proporções corporais exageradas, divergindo significativamente das representações tradicionais chinesas (fig. 2).

Figura 2: Representações de Mulan: Sec. XVIII e cena do filme da Disney (1998).



Outro caso pode ser visto na revista *Especial Brasil 500 Anos – Zé Carioca* (2000), inspirada na Carta de Pero Vaz de Caminha (1500), que retrata o encontro entre colonizadores e indígenas (Fig. 3), mas é criticada por sua imprecisão cultural, como apontam Biavatti et al. (2020). Destacam ainda que os elementos indígenas foram distorcidos para atender a uma visão eurocêntrica, resultando em estereótipos que agridem, homogeneízam e inferiorizam a complexidade e diversidade das culturas indígenas, reforçando representações historicamente depreciativas dos povos nativos.

Figura 3. Especial Brasil 500 Anos – Zé Carioca (2000 *apud* Biavatti et al.2020).

Esses exemplos mostram que a criação de personagens étnicos exige mais do que atribuições superficiais ou elementos descontextualizados, revelam falhas nas equipes de design que podem ser atribuídas à ausência de pessoas racializadas no processo criativo. Silva e Araújo (2011) abordam racialização como compreensão das desigualdades raciais como estruturais e estruturantes na sociedade contemporânea, bem como a possibilidade de identificação positiva de alunos no Brasil com aspectos de seu passado e de possibilitar estudantes de todas as etnias e raças reconhecerem a diversidade e complexidade que permeiam a sociedade brasileira. Como destacam Biavatti et al. (2020), a predominância de autores não racializados nos processos criativos resulta em representações pouco autênticas, devido à falta de vivências culturais específicas. Além de diversificar as equipes, é crucial adotar métodos participativos que envolvam os grupos representados, principalmente quando os personagens diferem da etnia dos designers.

3. Design de personagens étnicos: uma revisão

Para sistematizar um modelo inicial, foram ampliadas as referências metodológicas a partir de uma revisão bibliográfica sistemática focada em investigar métodos de design de personagens com foco em representações étnicas. Para isso foi seguido o modelo de revisão *Road Map* (Conforto; Amaral; Silva, 2011). A busca de fontes teóricas foi realizada no *Portal de Periódicos da CAPES*, entre agosto e outubro de 2023, utilizando dois conceitos principais: *Design de Personagem* e *Personagem Étnico*. Esses conceitos foram desdobrados em sinônimos para ampliar possibilidades de busca, utilizados em língua portuguesa e inglesa, conforme detalhado no quadro 1.

Quadro 1: *Strings* de busca da revisão sistemática

Palavras-chave	<i>Strings</i> em Português	<i>Strings</i> em Inglês
Design de Personagem	Ilustração de Personagens/Design de Personagens/Representação de Personagens/Arte Conceitual de Personagens	<i>Character Illustration/Character Design/Character Representation/Character Concept Art</i>
Personagem Étnico	Etnicidade/Cultura/Diversidade/Identidade	<i>Ethnicity/Culture/Diversity/Identity</i>

Tendo em vista um número inicial de mais de 500 fontes, foram definidos critérios de inclusão e exclusão visando selecionar rigorosamente e garantir a qualidade dos textos selecionados. Incluíram-se artigos completos publicados a partir de 2010, gratuitos, revisados por pares, em inglês ou português, e que estivessem diretamente relacionados ao design de personagens ou suas metodologias. Por outro lado, excluíram-se resenhas, relatórios, documentos incompletos, textos não validados e duplicatas. Este processo restringiu a pesquisa a um número entorno de 92 fontes, quais tiveram seus resumos e considerações finais lidos pelos pesquisadores, que selecionaram

apenas 12 delas como mais próximas ao tema. Destas, apenas 3 apresentam-se mais significativas no que tratam do processo de design, conforme em cinza na lista do quadro 2.

Quadro 2: Lista de estudos resultantes da RBS sobre métodos de design de personagens étnicos.

Artigos encontrados em cruzamento de <i>strings</i>	
<i>Character Concept Art + Identity</i>	Rambo (2007)
<i>Character Design + Culture</i>	Zhang et al (2020)
	Tang & Gong (2021)
	Sattayasai et al. (2023)
	Hu et al. (2021)
<i>Character Illustration + Culture</i>	Laboy et al. (2022)
<i>Character Illustration + Diversity</i>	Moeller & Becnel (2018)
<i>Character Illustration + Ethnicity</i>	De Bruijn et al. (2021)
	Dalbeto & Oliveira (2015)
	Yumarnamto et al. (2020)
<i>Character Representation + Culture</i>	Golos & Moses (2011)
<i>Character Representation + Identity</i>	Adukia et al. (2023)

A maioria das fontes revisadas concentram-se principalmente na análise de personagens em diferentes mídias, na identificação de sub-representação ou na discussão da importância da diversidade, sem fornecer metodologias específicas para o design de personagens étnicos. Por exemplo, De Bruijn et al. (2021) examinam a diversidade étnica em livros infantis holandeses, Laboy et al. (2022) investigam a representação de grupos sub-representados em livros infantis, e Moeller & Becnel (2018) destacam que, embora personagens racializados tenham aumentado em histórias em quadrinhos, a maioria ainda ocupa papéis coadjuvantes. Yumarnamto et al. (2020) analisam identidade e diversidade em livros didáticos indonésios, e Zhang et al. (2020) abordam o design de personagens em desenhos animados, mas nenhum desses estudos propõe um modelo explícito para o design de personagens étnicos. Outros trabalhos, como Adukia et al. (2023), Dalbeto & Oliveira (2015) e Golos & Moses (2011), focam em análises de representação de raça, gênero e

deficiência, mas também não contribuem com métodos ou processos específicos para o design de personagens étnicos.

Na amostra analisada, observou-se que os estudos que tratam de métodos que incluem etnicidade no processo de desenvolvimento de personagens, geralmente incluem etapas de pesquisa ou validação por grupos com vivências similares, utilizando especialmente entrevistas, questionários ou análise de percepções. Essas práticas podem ser organizadas em duas abordagens principais:

Abordagem direta no Design de Personagens Étnicos

Entrevistas e questionários são métodos eficazes quando há acesso direto ao público-alvo do design. Eles permitem a coleta de dados quantitativos e qualitativos, facilitando uma análise precisa e uma representação mais abrangente de grupos étnicos e seus elementos culturais (Hu et al., 2021). Além disso, ajudam a identificar quais elementos visuais são mais ou menos eficientes na representação de culturas específicas, especialmente em casos de personagens multiétnicos (Sattayasai et al., 2023).

Uma alternativa com maior envolvimento dos grupos étnicos é a inclusão direta de usuários no processo de design, conforme proposto por Hu et al. (2021) por duas formas:

- **Mentalidade de Especialista:** os grupos de interesses do projeto, tratados pelos autores como usuários/expectadores finais, são vistos como sujeitos de pesquisa, fornecendo informações quando necessário aos designers e pesquisadores, e geralmente no estágio inicial de pesquisa e/ou no estágio posterior de avaliação do processo de design. Ou seja, o design de personagem é frequentemente baseado na impressão subjetiva do designer.
- **Mentalidade Participativa:** Integra os usuários como parceiros em todas as etapas do projeto.

Exemplos incluem a criação de artefatos físicos para gerar alternativas de design (Mentalidade Participativa) ou a validação de propostas de design com o público representado, podendo resultar em ajustes (Mentalidade de Especialista) (Hu et al., 2021).

Abordagem indireta no Design de Personagens Étnicos

Essa abordagem surge da falta de contato direto com o público étnico e, embora seja mais viável em contextos onde o desenvolvimento participativo é inviável, pode resultar em dados imprecisos ou interpretações superficiais. Para mitigar esses riscos, Tang e Gong (2021) recomendam processos sistemáticos e minuciosos de pesquisa e referência, garantindo resultados mais adequados. Os autores destacam que o estudo de elementos culturais e mitológicos, como no caso da cultura chinesa, pode fornecer subsídios práticos para a criação de personagens em animações. Essa abordagem indireta envolve a análise da jornada de percepção do usuário, com base em pesquisas, e considera quatro dimensões para a criação de designs culturalmente sensíveis:

- **Esfera Comunicativa:** Foca na atração do público, na clareza da mensagem transmitida pelo design e na eficácia do design para seu propósito.

- **Esfera Mitológica:** Aborda elementos literais (fontes textuais, artes visuais, mitologias), elementos de significado (subtextos, metáforas) e elementos intangíveis (interpretação e aplicação criativa das informações).
- **Esfera Estética:** Refere-se à imagem, impressão e conceito de beleza artística.
- **Elementos de Design:** Inclui design visceral (imagem), comportamental (impressão) e reflexivo (ideia).

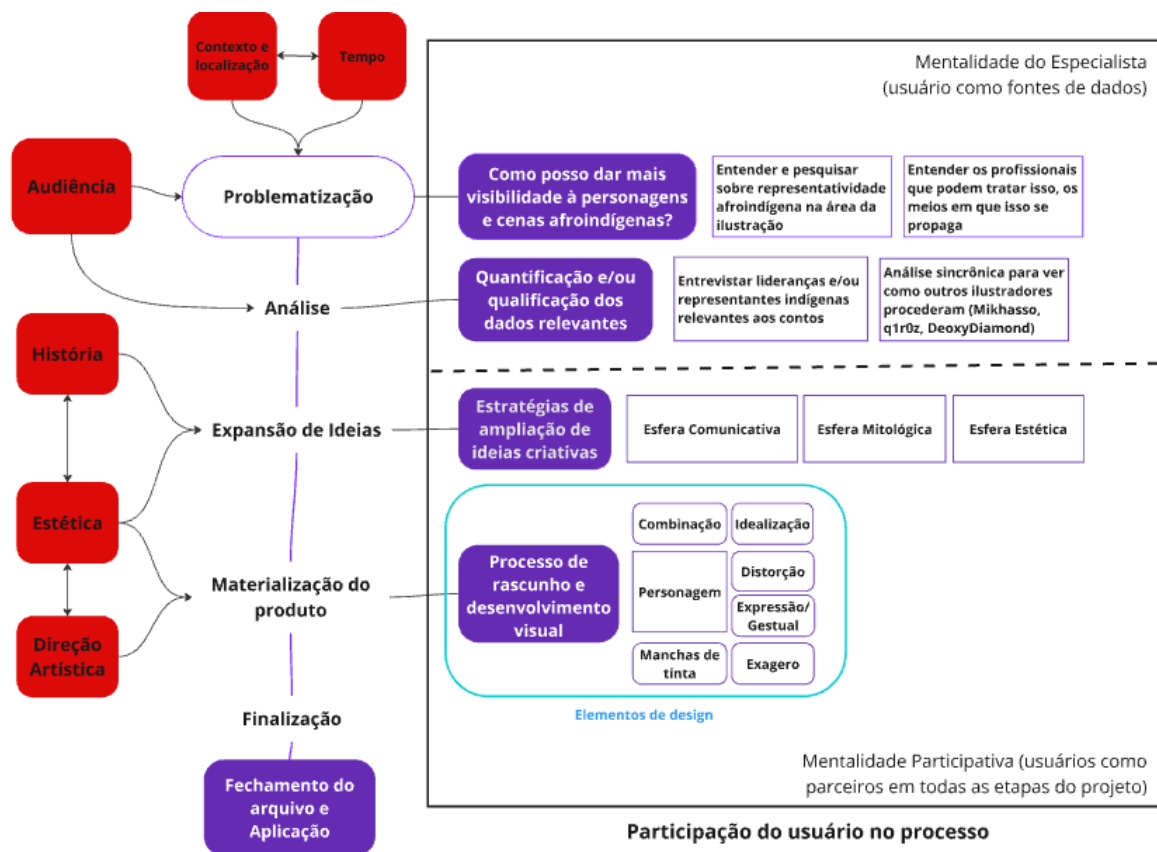
Os autores Sattayasai et al. (2023) sugerem um procedimento para o design de personagens interculturais com o objetivo de alcançar o sucesso na percepção visual. Em essência, defendem uma abordagem centrada no público e baseada no estudo cultural aprofundado, utilizando um processo estruturado que culmina na mistura de elementos culturais de forma consciente e informada pelas preferências do público-alvo. O objetivo é criar personagens que ressoem culturalmente com os observadores e alcancem o objetivo de interpretação desejado. Os passos principais sugeridos para o processo de design intercultural de personagens e que ressoam com aspectos étnicos são os seguintes:

- **Estudo do Público-Alvo (*Target study*):** Antes de qualquer trabalho de design, é crucial estudar as preferências dos consumidores, pois a nacionalidade e a sociedade podem influenciar significativamente as suas preferências de design.
- **Estudo Cultural (*Cultural study*):** Esta etapa envolve a seleção de conteúdos culturais relevantes para as culturas que se pretende representar e um estudo aprofundado desses temas. Isto inclui distinguir a cultura da tradição de outros países, essencial para a avaliação do sentido cultural. Os designers devem estudar o contexto do seu público-alvo para destacar os elementos certos de uma cultura para o design.
- **Extração de Elementos Culturais (*Cultural element extraction*):** Após o estudo cultural, o próximo passo é identificar os elementos culturais distintivos que podem ser incorporados no design do personagem.
- **Teste de Designs (*Test designs*):** Nesta fase, são criadas diferentes variações de design que incorporam os elementos culturais extraídos.

Outra abordagem participativa importante é o incentivo à participação de criadores étnicos, cuja vivência cultural enriquece projetos com contextos sociais e culturais específicos. Golos & Moses (2011), De Bruijn et al. (2021) e Laboy et al. (2022) defendem que a inclusão de profissionais de grupos sub-representados é essencial para representações autênticas, embora ainda não seja sistemática no processo criativo.

A partir da revisão e análise sistemática, é sistematizada uma proposta de modelo de design de personagens étnicos na forma de um fluxograma (fig. 4) para contribuir de maneira mais clara e objetiva aos profissionais de *concept art*.

Figura 4: Proposta de Modelo de Design de Personagens Étnicos. Fonte: dos autores.



4. Aplicação do modelo: o projeto Amazofuturo

O Amazofuturismo emerge como uma resposta latino-americana ao Afrofuturismo, integrando ficção científica e elementos fantásticos das culturas indígenas, com foco em narrativas que colocam as etnias indígenas no centro (Zuin, 2022). Diferente do Afrofuturismo, que aborda a diáspora africana, o Amazofuturismo propõe um futuro no qual a tecnologia coexiste com a natureza, valorizando as tradições indígenas (Pietro, 2021). Inspirado pela antologia Amazofuturo, que reúne contos de autores brasileiros, este estudo iniciou de um projeto de conclusão de curso (Araujo, 2022) e buscou criar ilustrações de personagens indígenas de três etnias — Arara, Huni Kuin e Guarani-Mbyá —, documentando o processo criativo e adotando o modelo de design participativo previamente sistematizado aqui.

Neste artigo é apresentado o desenvolvimento do personagem Poty, protagonista do conto “Cangaíba”, um investigador policial da etnia Arara, descrito como rígido, compenetrado e sarcástico, dotado de habilidades psíquicas como leitura mental e projeção astral. O design de Poty seguiu um modelo revisado e sistematizado, que priorizava a participação de representantes indígenas desde a coleta de informações até a validação final, visando aplicar os critérios de abordagem direta ao longo de seu desenvolvimento. No entanto, devido a desafios como distâncias geográficas e limitações de tempo, foi necessário adotar por uma abordagem participativa indireta, com base em pesquisas e estudos culturais tendo o suporte da Associação Wyka Kwara e da

Associação dos Povos Indígenas Estudantes da Universidade Federal do Pará (APYEUFA), além de questionários respondidos pelos autores dos contos. Apesar de criticarem a obra *Amazofuturo* por ser apenas "tematicamente indígena", generalista e reproduzindo clichês e distorcendo alguns fatos da realidade cultural, as associações reconheceram, em certa medida, o mérito desta ao colocar povos indígenas como protagonistas. Ressaltaram que uma caracterização étnica autêntica e cuidadosa nas ilustrações poderia mitigar esses problemas, desde que respeitados os limites éticos da representação, mas evidenciaram a priorização de narrativas conduzidas pelos próprios indígenas, sob o lema "Nunca mais nós sem nós".

O desenvolvimento visual de Poty buscou integrar características de sua etnia, ocupação e personalidade ao universo narrativo. Seu biotipo segue características do povo Arara adaptadas ao padrão de protagonistas de *thrillers*: proporções corporais robustas, atlético, com traços faciais específicos da etnia e uma postura que reflete sua personalidade misteriosa e poderes telecinéticos. Apesar da falta de contato direto com a etnia Arara, as colaborações das associações indígenas permitiram uma contextualização crítica e criteriosa. Dois painéis semânticos foram criados: um para definir a estética e direção artística (fig. 5), e outro para explorar as visualidades da cultura indígena (fig. 6).

Figura 5: Painel Semântico de referências artísticas.



O painel de referências estéticas (fig. 5) foi construído a partir da análise do conto e das sugestões visuais presentes na narrativa, alinhadas ao repertório técnico e interesses estilísticos do ilustrador. Foram consideradas três esferas principais: a comunicativa, focada no público-alvo juvenil identificado pelos autores de Amazofuturo, que consomem HQs, mangás e animes; a mitológica, com obras de artistas indígenas como Gustavo Caboco e Lana Potiguara, que exploram crenças e tradições; e a estética, baseada em *concept artists* brasileiros como João Queiroz e Deoxy Diamond, que interpretam cenários cotidianos sob uma perspectiva amazofuturista. Essa abordagem garantiu uma base visual diversificada e contextualizada para o projeto (fig. 5).

A coleta de dados e referências visuais para o design étnico do personagem Poty iniciou-se com pesquisa netnográfica em plataformas oficiais, como a página da Fundação Nacional dos Povos Indígenas (Funai). No entanto, entrevistas com associações indígenas complementaram e aprimoraram essas informações, destacando a importância de buscar dados diretamente em fontes indígenas, já que muitas referências disponíveis são produzidas por não indígenas e carregam viés eurocêntrico e distorcido.

Os Araras do Pará (ou Ukaragma), povo de tradição guerreira, habitavam originalmente o interflúvio dos Rios Tapajós e Tocantins e hoje vivem na Terra Indígena Cachoeira Seca, no sul do Pará. O painel visual (Fig. 6) foi construído com base em elementos do cotidiano da comunidade, destacando tons avermelhados, formas pontiagudas e longilíneas, além do uso do azul como cor complementar. Pássaros foram incorporados como símbolos culturais, e o adereço de nariz foi adotado como elemento central da caracterização.

A etapa inicial envolveu pesquisa de poses e esboços para definir a expressão corporal do personagem, focando em silhuetas, biotipo e vestimentas. O esboço refinado foi transferido para o digital, onde a *lineart* foi criada, ajustando o peso das linhas para destacar profundidade. Na colorização, a silhueta foi preenchida com uma cor neutra ("blocagem"), seguida da aplicação das cores dos painéis semânticos (fig. 7).

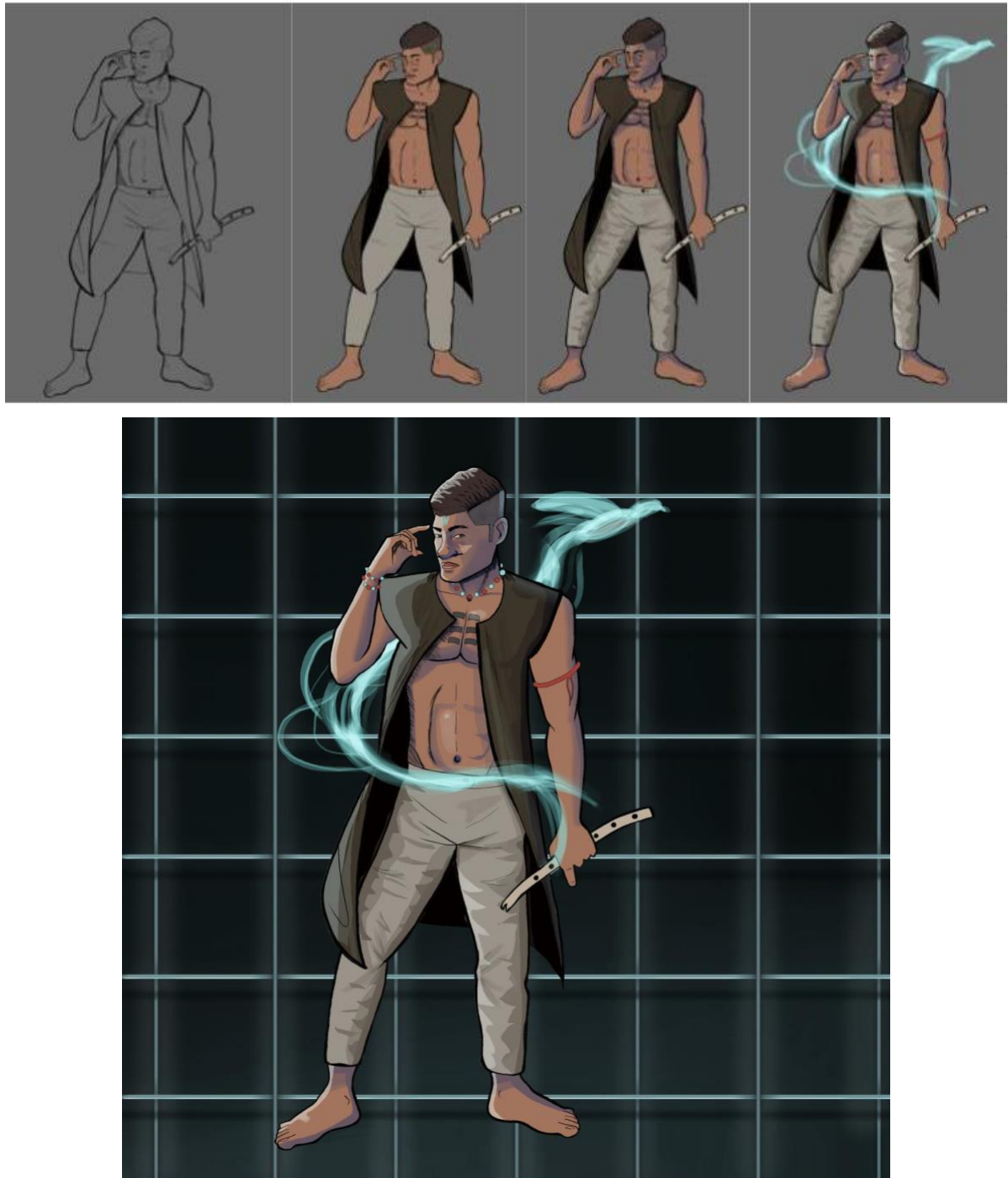
Figura 7: Estudos visuais de estrutura de figura, silhueta e esboços de personagens.



O estilo semi-realista adotado manteve proporções humanas, traçado detalhado e colorização em *cel shade*¹, com tons cromáticos muito presentes no cotidiano deste povo, tons avermelhados e terrosos e, complementar azuis vibrantes para destacar aspectos míticos e tecnológicos por meio de efeitos de luz e sombra (fig. 8). Pinturas e adereços culturais foram representados com fidelidade às tradições indígenas, evitando adaptações futuristas que pudessem desrespeitar suas origens.

¹ *Cel shading*, também conhecido apenas como *shading*, é um conjunto de técnicas empregadas na renderização de imagens 3D de modo que o resultado final se assemelhe ao de desenhos em 2D.

Figura 8: Processo de ilustração de Poty. Fonte: Autores.



Em diálogos com a APYEUFPA, destacou-se a frequência de erros na representação de símbolos indígenas, muitas vezes misturando elementos de diferentes etnias, além de casos de apagamento cultural, onde jovens desconheciam suas raízes indígenas. Isso reforçou a necessidade de resgatar essas conexões por meio de diálogos com familiares mais velhos. O projeto não busca "traduzir" ou generalizar as pluralidades étnico-culturais indígenas, mas sim representá-las de maneira fiel, evitando a reprodução de preconceitos e contribuindo para uma visão mais autêntica e respeitosa dessas culturas.

Considerações Finais e Desdobramentos

Este artigo propõe um modelo participativo para o design de personagens étnicos, visando superar lacunas metodológicas na representação autêntica de grupos culturais em mídias como livros, animações e jogos. A partir de uma revisão sistemática da literatura, foram identificadas duas abordagens principais: a participação direta de grupos representados, como colaboradores integrais ou consultores especializados, e a participação indireta, baseada em pesquisas culturais sistematizadas. O modelo foi testado e implementado na criação de personagens indígenas para a antologia *Amazofuturo*, com foco no protagonista Poty, da etnia Arara.

A aplicação do modelo evidenciou a importância de uma abordagem colaborativa e culturalmente sensível, mesmo em contextos nos quais a participação direta de representantes étnicos é inviável. No caso, as entrevistas com as associações indígenas, como a APYEUFPA e a *Wyka Kwara*, foram fundamentais para orientar o processo, sugerindo a priorização de fontes indígenas para evitar vieses eurocêntricos e destacando a necessidade de representar elementos culturais com fidelidade, como adereços, pinturas corporais e símbolos específicos de cada etnia.

Os resultados destacam a importância de respeitar os limites éticos da representação e priorizar narrativas conduzidas pelos próprios grupos representados, e marcam também a relevância de incluir os grupos representados diretamente no processo quando possível ou, caso contrário, esquadrihar estudos específicos para suscitar coerência na abordagem indireta. Caso contrário, problemas de representação étnica podem surgir já na concepção do projeto, antes mesmo da atuação de ilustradores ou designers. No caso da obra *Amazofuturo*, embora ter sido criticada pelos representantes indígenas por conter generalizações e clichês, reconheceram algum mérito por colocar povos originários como protagonistas e ressaltaram que uma caracterização étnica autêntica e cuidadosa dos personagens pode minimizar distorções culturais.

Como resultado da pesquisa, o modelo proposto foi sistematizado em um fluxograma para orientar designers e ilustradores na criação de representações mais precisas e respeitosas de personagens étnicos, promovendo diversidade e autenticidade nos produtos midiáticos. Recomenda-se seu uso especialmente na formação e profissionalização de futuros *concept artists*.

O modelo ainda enfrenta desafios práticos do mercado, como prazos curtos e orçamentos limitados, sugerindo que designers e ilustradores devem ter autonomia para adaptá-lo conforme necessário. Além disso, o estudo se restringiu a uma única plataforma de indexação científica e a personagens ilustrados, excluindo, por exemplo, personagens para filmes *live action* e exigindo também testes com contextos de diferentes grupos étnicos. Nestes sentidos, futuras pesquisas podem aprimorar e atualizar o modelo, inclusive avaliando sua aplicabilidade em diferentes mídias. Embora o modelo represente um avanço na busca por representações mais autênticas e respeitosas, sua eficácia depende do trabalho atento dos profissionais de design e ilustração, da colaboração ativa de grupos representados e da superação de limitações práticas da produção comercial de projetos.

5. Referências

- Adukia, A., Eble, A., Harrison, E., Runesha, H. B., & Szasz, T. (2023). What we teach about race and gender: Representation in images and text of children's books. *The Quarterly Journal of Economics*, 138(4), 2225-2285.
- Araujo, J. F. M. (2022). Design de personagens étnicos para projeto editorial: O caso do "Amazofuturo" (Trabalho de Conclusão de Curso). Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Florianópolis, SC.
- Biavatti, Cidiclei Alcione. et al. De Caminha a Zé Carioca: invisibilidade, apagamento e silenciamento da identidade cultural indígena (2020). *Revista Tellus*. Campo Grande - MS, ano 20, n. 42, p. 59-79, maio/ago.
- Dalbeto, L., & Oliveira, A. P. (2015). Oh my goddess: Anthropological thoughts on the representation of Marvel's Storm and the legacy of Black women in comics. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 4(1).
- De Bruijn, Y., Emmen, R. A. G., & Mesman, J. (2021). Ethnic diversity in children's books in the Netherlands. *Early Childhood Education Journal*, 49(1), 413-424.
- Ferreira, A. J. (2006). *Formação de Professores Raça/Etnia: Reflexões e Sugestões de Materiais de Ensino em Português e Inglês*. Cascavel: Coluna do Saber.
- Filho, J. R. S., Machado, L. R. M., Junior, N. A. C., Franco, A. O. R., & Maia, J. G. R. (2016). Character design: A new process and its application in a trading card game. In *Anais do XV SBGames* (pp. [inserir páginas, se disponível]). São Paulo, Brasil.
- Golos, D. B., & Moses, A. M. (2011). Representations of Deaf characters in children's picture books. *American Annals of the Deaf*, 156(3), 270-282.
- Hu, J., Li, M., Lu, Z., & Huang, L. (2021). The research on cartoon image design and application of main characters in *The Legend of the White Snake*. *E3S Web of Conferences*, 236, 05061.
- Laboy, L., Elrod, R., Aronson, K., & Kester, B. (2022). Room for improvement: Picture books featuring BIPOC characters, 2015–2020. *Publishing Research Quarterly*. Advance online publication.
- Liu, C. (2022). The Chinese and American elements of the Disney movie *Mulan* from the cross-cultural perspective. *Journal of Education and Educational Research*, 1(1), 99-102.
- Moeller, R. A., & Becnel, K. (2018). Drawing diversity: Representations of race in graphic novels for young adults. *School Library Research*, 21.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2011). *Livro ilustrado: Palavras e imagens*. São Paulo: Cosac Naify.
- PIETRO, R. "Amazofuturismo: A ficção científica ganha o amazofuturismo". *Amazofuturismo*. S.d. Disponível em: <https://amazofuturismo.com.br/>.
- Rambo, C. (2007). Sketching as autoethnographic practice. *Symbolic Interaction*, 30(4), 531-531.
- Sattayasai, P., Jiang, P., & Tanaka, T. (2023). Cultural parameters of character design – a proposal of cross-cultural character design procedure for visual perception achievement. *International Journal of Asia Digital Art and Design*, 27(1), 1-10.
- Seegmiller, D. (2004). *Digital character design and painting: The Photoshop CS edition*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media.

- Silva, P. V. B., & Araújo, D. C. (2011). Educação em Direitos Humanos e Promoção da Igualdade Racial. *Linhas Críticas*, Brasília - DF, v. 17, n. 34, p. 483-505, set./dez.
- Tang, H., & Gong, X. (2021). A study of the inherited relations between classical mythology and the making of Chinese animation films. *Advances in Applied Sociology*, 11, 415–429.
- Takahashi, P. K., & Andreo, M. C. (2011). Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. SBC - Proceedings of SBGames 2011.
- Yuly, A. R., & Asdam, L. H. (2019). Application of the Seegmiller-Tillman combination method for character design of capability test games. In 2019 2nd International Conference of Computer and Informatics Engineering (IC2IE) (pp. 122-125). Banyuwangi, Indonesia.
- Yumarnamto, M., Widyaningrum, A. Y., & Prijambodo, V. L. (2020). Identity and imagined communities in English textbooks illustrations. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network Journal*, 13(2), 354.
- Zhang, Y., Ding, Q., & Shen, D. (2020). Character design of somatic game from perspective of intangible heritage digital protection. *Journal of Physics: Conference Series*, 1584(1), 012053.
- Zuin, L. (2019). Amazofuturismo e cyberagreste por uma nova ficção científica brasileira. Blogosfera. Disponível em: <https://lidiazuin.blogosfera.uol.com.br/2019/09/02/amazofuturismo-e-cyberagreste-por-uma-nova-ficcao-cientifica-brasileira/>

5.1.Sobre o(a/s) autor(a/es)

João Francisco Maués Araujo, UDESC, Brasil <joao.araujo19@edu.udesc.br>

Douglas Menegazzi, Dr., UFSC, Brasil <douglas.menegazzi@ufsc.br>