

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

ANA LUISA DE MENESES VITAL

**A HISTÓRIA DO DRAGÃO SOLITÁRIO:
ESTUDO E DIREÇÃO DE ARTE DE UMA ANIMAÇÃO**

Uberlândia

2025

ANA LUISA DE MENESES VITAL

A HISTÓRIA DO DRAGÃO SOLITÁRIO:
ESTUDO E DIREÇÃO DE ARTE DE UMA ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Uberlândia

2025

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli – Orientador e Presidente da Banca

Prof. Dr. Renato Palumbo Dória – Membro Titular

Prof. Dr. Paulo Mattos Angerami – Membro Titular

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais que possibilitaram que eu enfrentasse esta longa e proveitosa jornada no mundo das Artes Visuais, e me incentivaram a perseguir o que meu coração escolhe. Sem o apoio e segurança que sempre tive, não conseguiria dar meu primeiro passo.

Agradeço a minha talentosa namorada Isabel, que me inspirou e dividiu forças comigo durante nossa graduação, sempre acreditando em mim e fazendo com que todo esse percurso fosse mais leve e mais fácil.

Agradeço aos meus incríveis artistas companheiros de graduação Buson, Matheus, Luna, Luisa e Pedro que fizeram com que essa caminhada fosse pintada em lindas cores das quais nunca me esquecerei. Também aos meus companheiros conterrâneos e de *discord* Gabriel e Pedro que muitas vezes me incentivaram e me deram forças. A minha amiga Camila que sempre me ouviu e me aconselhou com sabedoria. E ao meu amigo Pedro Carvalho que me motivou imensamente na etapa final deste TCC.

Agradeço ao meu orientador João Agreli por aceitar participar deste projeto e me direcionar durante estes últimos semestres. Além de ter participado em outros momentos da minha graduação, ministrando aulas que fizeram a diferença no meu processo de formação como artista visual.

Por fim, agradeço a Universidade Federal de Uberlândia e a todos os profissionais que possibilitaram minha formação com um ensino superior público de qualidade. Não conseguiria colocar em palavras o valor que esta graduação agregou em minha vida profissional e pessoal.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a mim mesma, em todas as etapas da minha vida. Dedico a Eu de 13 anos que acanhadamente escreveu a história que este TCC trabalhará. Este trabalho é uma forma de homenagem e prova de orgulho a quem fui, quem sou, e quem serei.

Dedico também à minha mãe, que é meu exemplo de força e sabedoria.

“Without courage, all the other virtues are useless”
– I Saw The TV Glow, 2024.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo estudar e produzir a direção de arte de uma animação infantil, baseada em um roteiro já escrito. Os elementos que compõem a direção de arte neste projeto são: design de cenário, design de personagem e *storyboard*, por meio destes três tópicos, é possível criar uma base de referências sólidas que podem ser usadas para a criação de uma animação 2D. O foco deste estudo é a criação de um material visual coerente e interessante para o público infantil e a elaboração de um *storyboard* adequado para a adaptação de uma história escrita em palavras para uma história escrita em imagens.

Palavras-chave: direção de arte; *storyboard*; animação.

ABSTRACT

This work aims to study and produce the art direction of a children's animation, based on a previously written script. The elements that make up the art direction in this project are: set design, character design and storyboard. Through these three topics, it is possible to create a solid reference base that can be used to create a 2D animation. This study is focused on the creation of a coherent and interesting visual material for children and the elaboration of a storyboard suitable for the adaptation of a story written in words to a story written in images.

Key-words: art direction; storyboard; animation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Capa do projeto de ilustração do livro infantil “Tobias, o Dragão Solitário” 2023.	14
Figura 2: Técnica mista entre 3D e 2D em Arcane.....	17
Figura 3: Folha de design de personagem rosto – Jinx Arcane.	17
Figura 4: Processo <i>Storyboard</i> x Animação 3D Arcane.	18
Figura 5: <i>Storyboard</i> The Art and Making of Arcane	18
Figura 6: Coleção “Que Bicho Será Esse?.....	19
Figura 7: Cena de Scar - 1	21
Figura 8 e 9: Cenas de Scar – 2.....	22
Figura 9: Cena de Scar - 3	23
Figura 10: Cenas Scar – 4.	23
Figura 11: Referência Rei Leão x Protestos nazistas.....	24
Figura 12: Cena final ‘Be Prepared’.	25
Figura 13: Entrevista de Deb Sivigni para a Kennedy Center	26
Figura 14: Montanhas Rochosas.....	27
Figura 15: Montanhas Rochosas no inverno.....	28
Figura 16: Estudo de elemento para o design de cenário	29
Figura 17: : Estudo Design de Cenário: Verão	30
Figura 18: Estudo Design de Cenário: Inverno.....	30
Figura 19: Modelo do Personagem Venti.	33
Figura 20: Apetrechos do Personagem Venti.....	34
Figura 21: : Imagem do Personagem Venti, Genshin Impact.	34
Figura 22: Rascunho do personagem “Banguela” para o livro “Como Treinar Seu Dragão	35
Figura 23: : Modelo do personagem Banguela na versão dos livros	36
Figura 24: “Amizade Proibida” . Rascunho do início da produção de Como Treinar Seu Dragão.	37
Figura 25: Arte Conceitual do Fúria da Noite.	37
Figura 26: Folha de Personagem autoral com rotação.	38
Figura 27: Folha de Personagem autoral - expressões.....	38
Figura 28: Primeiros rascunhos estudo do modelo de Tobias.....	40
Figura 29: Modelo de rosto de personagem – Tobias	40
Figura 30: Modelo de corpo de personagem 1 – Tobias	41
Figura 31: Modelo de corpo de personagem 2 – Tobias	42
Figura 32: : Reação de alerta nos felinos.....	43
Figura 33: Espécime adulto de Raposa-Vermelha (<i>Vulpes vulpes</i>)	43
Figura 34: Espécime adulto de Lobo-Guará (<i>Chrysocyon brachyurus</i>).....	44
Figura 35: : Rascunho da Folha de Personagem - Raposada	44
Figura 36: Rascunho da Folha de Personagem - Raposada	45
Figura 37: Círculos Cromáticos: Isaac Newton e Goethe.....	46

Figura 38: Divisão cores quentes e frias por Goethe e Hayter	46
Figura 39: Cores predominantes - Tobias e Raposada.....	47
Figura 40: Ilustração do capítulo 1 'Tobias, o Dragão Solitário'	49

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	4
DEDICATÓRIA	5
RESUMO	6
ABSTRACT	7
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	8
SUMÁRIO	10
1. INTRODUÇÃO	12
2. DIREÇÃO DE ARTE E SUA IMPORTÂNCIA	16
2.1. O que é direção de arte	16
2.1. Arcane	16
3. LIVRO ILUSTRADO	19
4. DESIGN DE CENÁRIO	21
4.1 Rei Leão	21
4.2 Construção de um cenário fictício	25
4.3 Produção do design de cenário	28
5. DESIGN DE PERSONAGEM	32
5.1 Estudo de personagem – Venti	32
5.2 Adaptação de personagem – Banguela	35
5.3 Folha de Personagem	37
5.4 Produção design de personagem	39
5.4.1 Tobias	39
5.4.2 Raposada	42
5.4.3 Relação entre cor e dinâmica dos personagens	45
6. STORYBOARD	48
6.1 <i>Storyboard</i> 1 Capítulo - Ambientação	49
6.2 <i>Storyboard</i> 2 Capítulo - O Protagonista	52
6.3 <i>Storyboard</i> 3 Capítulo - Inverno	56
6.4 <i>Storyboard</i> 4 Capítulo – A Ameaça	59
6.5 <i>Storyboard</i> 5 – Clímax	62
6.6 <i>Storyboard</i> 6 – Solução	65
6.7 <i>Storyboard</i> 7 – Desfecho	68
7. PROCESSO	72

CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
BIBLIOGRAFIA	76

1. INTRODUÇÃO

A palavra animação descende de “*animatio*” do latim, que significa “ser animado”. “*Anima*” significa espírito ou alma, então o processo de animar significa trazer vida, espírito, a algo que não tem vida.

Desde a antiguidade, no tempo das cavernas e pirâmides, o ser humano mostra interesse na reprodução do movimento, sendo pela criação de fantoches de argila e pedra complementado pela ilusão da sombra criada pelo fogo, ou pelos desenhos rupestres de animais contendo várias pernas, criando uma sensação de deslocamento. Todavia, segundo a Academia Internacional do Cinema¹, apenas no começo do cinema em 1895, junto ao grande avanço da ciência óptica no século XIX, a animação exibida em telas começa a nascer vagarosamente como um experimento. A partir disso, a animação só cresceu em termos de estudo, produção e consumo. Frank Thomas e Ollie Johnson, dois animadores-chefes que trabalharam no *Walt Disney Animation Studios*, dizem que

Por alguma razão presunçosa, o homem sente a necessidade de criar algo próprio que pareça vivo, que tenha uma força interior, uma vitalidade, uma identidade separada - algo que fale com autoridade - uma criação que dê a ilusão de vida. (Johnson; Thomas, 2011 p.12).²

Com o passar do tempo, a animação começou a tomar vários caminhos diferentes entre si, criando possibilidades para cada tipo de técnica. De acordo com Sérgio Ramon (2024), inicialmente houve o surgimento do *stop-motion*³ técnica de animação que consiste em criar a ilusão de movimento ao capturar uma série de fotografias de objetos ou personagens que são levemente reposicionados entre cada foto. Alguns anos depois, a animação 2D começa a ser estudada. Essa técnica consiste em desenhos feitos a mão frame por frame exibidos em sequência, possibilitando a criação de uma narrativa. Inicialmente, as animações 2D demoravam

¹ Academia Internacional do Cinema: História do Cinema: da sua origem aos dias de hoje, 2023. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/historia-do-cinema-da-sua-origem-aos-dias-de-hoje/#:~:text=Em%201895%2C%20os%20irm%C3%A3os%20Lumi%C3%A8re,conquistaram%20a%20imagina%C3%A7%C3%A3o%20do%20p%C3%BAblico>. Acesso em: 21 nov. 2024.

² “For some presumptuous reason, man feels the need to create something of his own that appears to be living, that has an inner strength, a vitality, a separate identity - something that speaks out with authority - a creation that gives the illusion of life.”

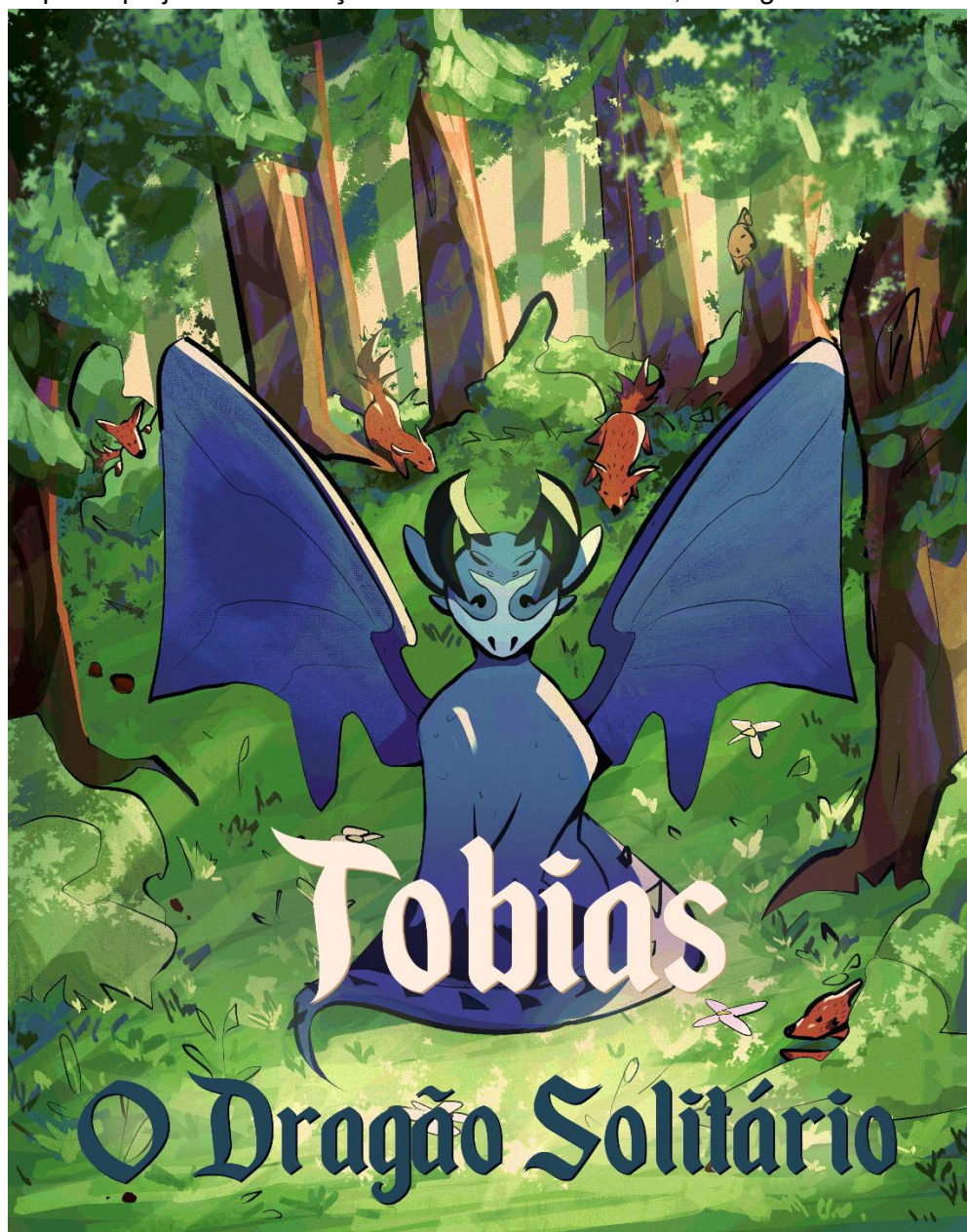
³ Stop-motion: técnica de animação cuja tradução literal é “movimento parado”.

muito para serem produzidas, era um processo muito trabalhoso, o que tornava a animação algo insustentável economicamente. Até que, em 1914, Earl Hurd cria a técnica da folha de celuloide que permitia que o cenário permanecesse o mesmo e cada frame se diferenciava apenas pelo personagem em tela, este foi o passo crucial para a popularização da animação 2D, ou também conhecida como animação cel, referência justamente à invenção das folhas de celuloide. (LUND, 1999)

No final da década de 1960, com o rápido avanço da ciência e tecnologia, a animação 3D surge juntamente à computação gráfica. A animação 3D depende de computadores para criação de modelos tridimensionais, o que possibilita um resultado completamente diferente de todo tipo de animação já produzida até então, mais realista e com noções de volume, massa e profundidade, algo que não era possível representar com a animação 2D. Entretanto, ao contrário do que muitos acreditam, um visual mais realista em uma animação não significa um resultado mais interessante para a narrativa a ser ilustrada. Atualmente, a animação 2D é uma das técnicas de produção mais utilizadas para a criação de narrativas, pois é conhecida por seu alto potencial de expressividade e fluidez.

Em 2015, enquanto frequentava o ensino fundamental, escrevi um pequeno conto intitulado “Tobias, o Dragão Solitário” como atividade avaliativa na matéria de redação. Em 2023 resgatei esta história para um projeto de ilustração na disciplina de Ateliê de Arte Computacional, com acompanhamento do professor João Agreli. No projeto de ateliê, illustrei os capítulos da história de Tobias para um formato de livro ilustrado, totalizando 8 desenhos. Minha proposta para este trabalho é adaptar o roteiro escrito e ilustrado para a direção de arte de uma animação 2D.

Figura 1: Capa do projeto de ilustração do livro infantil “Tobias, o Dragão Solitário” 2023.



Fonte: Acervo Pessoal.

Este trabalho tem como objetivo geral criar uma identidade visual com folha de cenário, folha de personagem e *storyboard*⁴ para uma animação 2D da história de Tobias. Como objetivos específicos, serão apresentadas referências de animação, *storyboards* e identidades visuais, estudo dos principais elementos que compõem o *storyboard*, criação de uma identidade visual, incluindo referências, ficha de

⁴ esboço visual da sequência de cenas em uma animação.

personagem e arte conceitual de cenário adequadas para o roteiro proposto e produção do *storyboard* da animação 2D.

Durante este projeto, foram estudadas várias técnicas e estéticas para melhor contribuírem com o desenvolvimento da história. Levando em consideração o público infantil, foram analisados diferentes elementos visuais para que o resultado seja coerente.

Depois de analisar outras animações, estudar diferentes estéticas, processos, ferramentas e técnicas, foi feita a parte de produção da direção de arte. Começando com a ambientação da história por meio de uma folha de design de cenário, contendo a informação visual central que a produção se baseará, e depois, a mesma com os personagens da história, detalhando as escolhas artísticas da criação destes personagens. Depois do estudo e apresentação destes elementos, foi feito o *storyboard*, que nada mais é que uma sequência de rascunhos das informações mais importantes de cada cena, dividido em pequenos capítulos da história.

Na criação de uma animação, a adaptação de roteiro escrito para um *storyboard* é uma etapa crucial para que as ideias ganhem coerência neste formato, permitindo uma maior noção de forma, ritmo, e fluidez para o projeto final, especialmente no caso de uma animação infantil, onde a linguagem visual demanda clareza e atratividade.

Com o resultado deste projeto, será possível observar com detalhes todo o processo preparatório na produção de uma animação pensada para o público infantil, como um passo a passo de como integrar teoria e prática no campo da animação, desenvolvendo habilidades como *storytelling*,⁵ design de personagens, design de cenário, criação de *storyboards* e planejamento visual e rítmico.

⁵ Do inglês: narrativa; a arte de contar histórias.

2. DIREÇÃO DE ARTE E SUA IMPORTÂNCIA

2.1. O que é direção de arte

A direção de arte é o processo de concepção visual de um projeto, podendo ser publicitário ou artístico. Por trás da maioria das mídias que consumimos como videogames, revistas, propagandas, cinema, televisão entre outras, existe uma equipe de direção de arte que trabalha construindo elementos que compõem a identidade visual do trabalho para alcançar um resultado mais interessante e atrativo para o público e fazendo com que o roteiro ganhe vida de uma maneira coerente.

A direção de arte em uma animação é responsável por definir a estética de um projeto, isto inclui a ambientação, desenvolvimento do cenário, criação de personagens e a adaptação de um roteiro escrito para o *storyboard*.

2.1. Arcane

Meu interesse particular por direção de arte em animação surgiu em 2021 com o lançamento de Arcane, que é uma série animada de 9 episódios baseada no jogo de computador *League of Legends*⁶. Ambientada numa sociedade distópica, Arcane aborda a desigualdade social e opressão policial por meio da divisão da cidade em dois “níveis”: *Piltover* que fica na parte superior onde reside a população privilegiada como líderes políticos, cientistas ou famílias da elite, e *Zaun*, um distrito subterrâneo com condições precárias de vida, onde mora o restante da população. A narrativa acompanha a vida de Vi e Jinx, duas irmãs moradoras de Zaun que sonham em fazer a diferença no lugar onde moram.

Apesar de Arcane ser uma animação construída em 3D, a estilização das cenas possui elementos 2D, uma técnica característica do estúdio *Fortiche* - estúdio que produziu Arcane - o que traz um visual dinâmico e *cartoonesco*⁷, e eu acredito que essa é uma escolha que faz da direção de arte da série tão especial.

⁶ Jogo de computador multiplayer online lançado em 2009.

⁷ que se assemelha ao estilo caricato dos desenhos animados.

Figura 2: Técnica mista entre 3D e 2D em Arcane



Fonte: Netflix, Arcane, 2021.

Outra técnica que diferencia Arcane de outras animações 3D é o estilo de pintura e texturização dos modelos 3D onde todos os cenários e personagens são pintados por artistas, o que resulta em um visual mais orgânico.

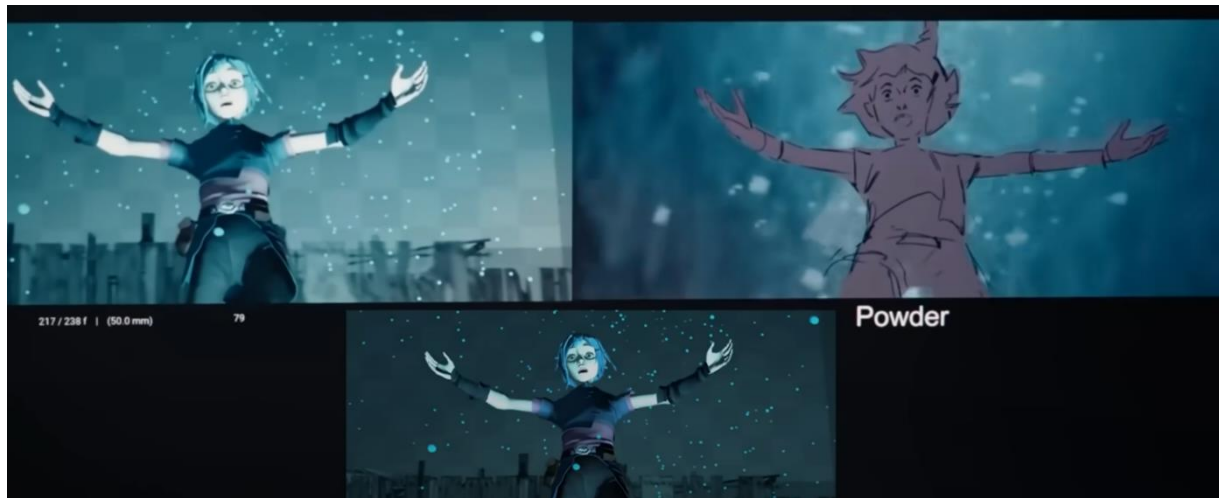
Figura 3: Folha de design de personagem rosto – Jinx Arcane.



Fonte: Imgur: Arcane Jinx & Vi Concept Art 2021.

<https://imgur.com/gallery/arcane-jinx-vi-concept-art-jGFEaB>

Figura 4: Processo *Storyboard* x Animação 3D Arcane.



Fonte: Arcane Season 2: How the Masterpiece is Animated with Autodesk Maya, 2024.
https://www.youtube.com/watch?v=xHevq9JjW5M&t=46s&ab_channel=ClassCreatives

Após o sucesso de Arcane, houve o lançamento do livro de arte “*The Art and Making of Arcane*” (2024) que apresenta ao leitor um pouco sobre o processo da construção desse projeto excepcional que revolucionou a animação 3D. O livro contém rascunhos do começo da produção, primeiros protótipos de design de personagem, testes de cenário, artes conceituais, criação do *storyboard*, técnicas de animação entre outros elementos. A partir de “*The Art and Making of Arcane*” tive percepções valiosas sobre a importância de uma boa direção de arte para um roteiro.

Figura 5: *Storyboard* The Art and Making of Arcane



Fonte: The Art and Making of Arcane, 2024.

3. LIVRO ILUSTRADO

Quando criança, tive muito contato com livros ilustrados infantis de todos os tipos, frequentemente meu pai trazia para casa novos livros e lia para meu irmão e eu, geralmente eram livros de editoras espíritas, e sempre com uma lição de moral por trás. Isso com certeza me ajudou a criar o senso estético e artístico que tenho hoje, e não poderia ter desenvolvido este trabalho da forma que desenvolvi sem estas referências. Talvez sem elas, não existiria nem mesmo meu interesse em ilustração infantil.

Para exemplificar as referências visuais que ficaram comigo por todos esses anos separei uma coleção de livros que influenciaram diretamente no meu estilo de desenho, traço e preferência estética.

A coleção “Que Bicho Será?” (1996) reúne várias histórias infantis ilustradas por Roger Mello (1996) com um mistério a ser desvendado por um grupo de animais curiosos. As páginas não contêm muitas palavras, com o passar dos tempos acabei me esquecendo da narrativa dos livros, mas o estilo de desenho nunca se perdeu nas minhas memórias. As ilustrações do livro são feitas de maneira tradicional em papel, utilizando lápis de cor e aquarela.

Figura 6: Coleção “Que Bicho Será Esse?”



Fonte: Acervo Pessoal, livro de Angelo Machado e Roger Mello, 1996.

As crianças utilizam do papel e lápis para expressar o modo como enxergam o mundo. Por falta de uma completa dominância de coordenação motora, ou por estarem livres das regras sociais de como colorir da maneira considerada adequada, os desenhos das crianças usualmente são compostos de rabiscos frenéticos, traços bruscos, várias cores diferentes em uma só página e notavelmente, muita liberdade. A psicóloga Ana Grasieli Lustosa afirma que:

Os traços infantis são uma forma de comunicação que diz muito sobre o psiquismo das crianças. Através deles, as crianças projetam sua percepção de mundo, seu universo interno. Por meio do que muitos acham que são apenas rabiscos, é possível entender e observar o desenvolvimento cognitivo, psicomotor, e emocional das crianças. (LUSTOSA, 2024, p. 1).

Como esse estilo de desenho é característico das crianças, muitos ilustradores de livros infantis buscam alcançar esta estética como uma forma de aproximar o resultado das ilustrações com seu público-alvo.

Apesar dos desenhos deste projeto serem feitos todos de forma digital, busco por meio de diversos pincéis e técnicas diferentes trazer a sensação de um trabalho feito com lápis e rabiscos, afim de alcançar um resultado lúdico, divertido e parecido com o que uma criança desenharia.

4. DESIGN DE CENÁRIO

A ambientação de toda boa história ocupa um papel importante na narrativa, como se fosse um personagem. Na construção de qualquer filme, peça de teatro, animação 2D, 3D, videogame entre outros, a ambientação é feita por uma pessoa ou equipe específica designada para isso, e é chamada de **design de cenário**. Mas afinal, o que é a ambientação?

A ambientação nada mais é que a localização geográfica e temporal dentro de uma narrativa, seja não ficcional ou ficcional. Além de ser um fator que pode diretamente afetar nas ações e problemas dos personagens da história, o cenário pode trazer o tom do que o autor deseja transmitir em uma determinada cena, por exemplo, em uma cena de tensão e suspense, os cenários tendem a ser mais escuros e neblinosos, causando uma dificuldade de discernir exatamente o que se passa no frame, para que nosso corpo antecipe o que está por vir e fique mais atento.

4.1 Rei Leão

Uma cena que ilustra bem este exemplo é no filme Rei Leão (Walt Disney Animation Studios, 1996.) onde o antagonista Scar apresenta seus planos a seus súditos num ambiente escuro, cheio de ossos de esqueletos o que traz uma sensação de macabro para a cena.

Figura 7: Cena de Scar - 1



Fonte: Disney+, Rei Leão, 1994

As cores ocupam um papel importante na criação de cenário e *storytelling*, às vezes de modo tão sutil e subconsciente que o espectador pode nem perceber essa intenção. Sabendo da importância da cor para a composição de um filme, é interessante perceber os diferentes propósitos que a cor pode assumir durante uma cena. A cor no cinema e animação pode criar suspense ou alívio em uma cena. Ela pode também ajudar a chamar a atenção para um tema-chave. E isso é apenas o começo.

Quando contamos uma história, as cores podem ter como intenção:

- Apresentar um sentimento ou emoção.
- Evidenciar um elemento da cena.
- Mostrar mudanças no arco da história.

Na história de Rei Leão, Scar não é apresentado inicialmente como vilão; apenas como tio de Simba (protagonista). Scar começa a cena cantando sua música num cenário majoritariamente construído por luzes verdes, refletidas em neblina. A cor verde é usualmente relacionada com a corrupção e inveja, o que explica seu uso nessa sequência, já que Scar está prestes a apresentar o plano de usurpar o trono de seu irmão, o rei, o matando.

Figura 8 e 9: Cenas de Scar – 2.



Fonte: Disney+, Rei Leão, 1994

Inicialmente ele canta sobre como é injustiçado e propõe para suas vizinhas hienas que o ajudem, e serão recompensadas também, um plano chamativo e atraente. Mais a frente na sequência, Scar revela que seu plano é matar o rei Mufasa, seu irmão, e Simba; então é revelado ao público que ele é o vilão da história. A partir deste momento o ambiente toma uma luz amarela, monocromática, enquanto Scar, cada vez com uma postura mais instável e obcecada conta sobre os detalhes e vantagens de contribuir com seu plano. O amarelo no cinema é usualmente associado com a loucura, instabilidade e obsessão.

Figura 9: Cena de Scar - 3



Fonte: Disney+, Rei Leão, 1994

Por fim, Scar confronta uma das hienas e canta “Um ponto que eu devo enfatizar, é que não darão um respiro sem mim” o que certifica sua figura como autoritária até para suas “companheiras” (que são mais súditas e seguidoras). Então todo ambiente muda de tonalidade novamente, dessa vez para um forte vermelho, a cor dos extremos. O vermelho, que é conhecido por ser a cor do amor, neste caso ocupa uma outra função, a agressão, violência, poder e autoritarismo.

Figura 10: Cenas Scar – 4.



Fonte: Disney+, Rei Leão, 1994.

Outro elemento fundamental na criação de uma cena na animação é a escolha de ângulo e enquadramento. Essas ferramentas definem a forma como o espectador vê a cena e recebe a informação da narrativa. Assim como a progressão de cores, a

angulação pode evidenciar as mudanças que um personagem assume em uma cena. Ainda sobre a cena de Scar no Rei Leão podemos observar esse artifício também sendo usado para enfatizar o autoritarismo e obsessão de Scar assim que ele revela seu plano de golpe. Essa progressão acontece com Scar inicialmente na parte baixa do covil, juntamente com as hienas, enquanto ele conta sobre seu plano e tenta as convencer de participar também, ele se posiciona como um igual, baseado no ângulo e altura.

Quanto mais Scar revela sua perversidade, mais ele sobe em relação às hienas, e mais autoritário ele se posiciona. Uma curiosidade sobre a cena é que a escolha de ângulo se assemelha muito às fotografias oficiais das reuniões nazistas, uma forma de, além de personificar autoritarismo e uma relação ditadora, constroi uma crítica política indireta.

Figura 11: Referência Rei Leão x Protestos nazistas



Fonte: Youtube, Be Prepared: Scar Vs Hitler, 2020. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=nKKan0zXr7E&ab_channel=MovieGuy

No fim da sequência, Scar se apresenta acima de todas as hienas, intocável, soberano e imponente, pronto para seguir com seu plano de assassinato.

Figura 12: Cena final 'Be Prepared'.



Fonte: Rei Leão, Disney, 1994

4.2 Construção de um cenário fictício

Na criação de um cenário, é preciso ter em mente que um bom cenário é aquele que convence a audiência de que é um lugar real em alguma parte do mundo, mesmo que seja uma história de fantasia e ficção.

A capacidade de criação ou recriação de um universo de forma convincente é essencial no cinema. Faz parte do processo de suspensão da descrença. Mesmo sendo um mundo impossível, é o cuidado na representação visual deste universo improvável que vai torná-lo palpável e aceitável aos olhos do espectador (COUTO, 2004 p. 63).

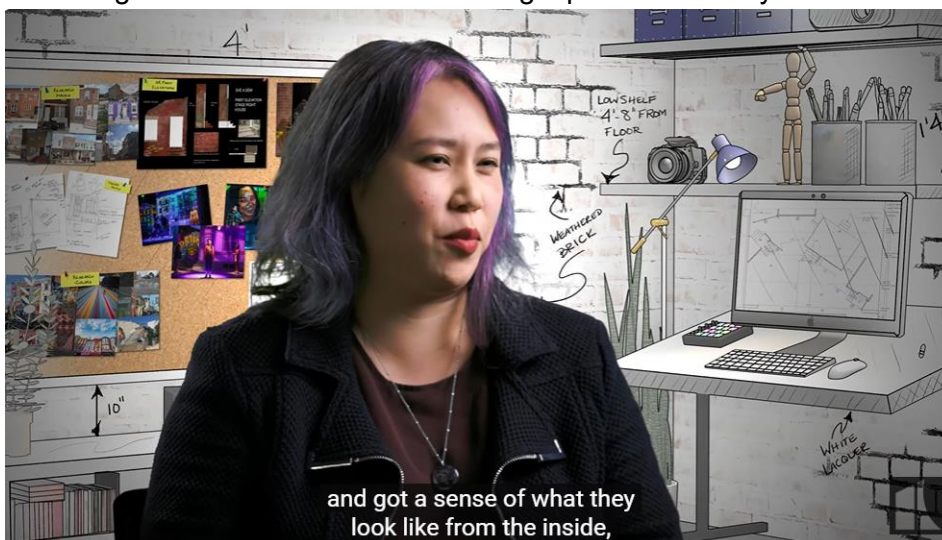
Em uma entrevista para a *Kennedy Center*⁸, a Designer de Cenário Deb Sivigni conta sobre o processo criativo de ambientação para uma peça de teatro. Ela afirma que ser um designer de cenário é ser um “construtor de mundos” e que ama a possibilidade de poder interseccionar o mundo real, com referências sólidas, e a

⁸ Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=HZ6hLvH7sRk&t=222s&ab_channel=KennedyCenterEducationDigitalLearning

fantasia e abstração, criando um ambiente totalmente novo e interessante para o público.

Figura 13: Entrevista de Deb Sivigni para a Kennedy Center



Fonte: *What I Do: Scenic Design with Deb Sivigny* 2021.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=HZ6hLvH7sRk&t=222s>

Este trabalho será feito usando esta metodologia para a construção de cenário. Como a história do Tobias se passa 100% do tempo na natureza reuni referências de florestas reais e adicionei (ou transformei) características **lúdicas** para que o visual conversasse com o público-alvo, que são as crianças.

Por definição, lúdico significa algo que diverte e remete a brincadeiras; estas características lúdicas no cenário se apresentam pela cor ou formato do elemento.

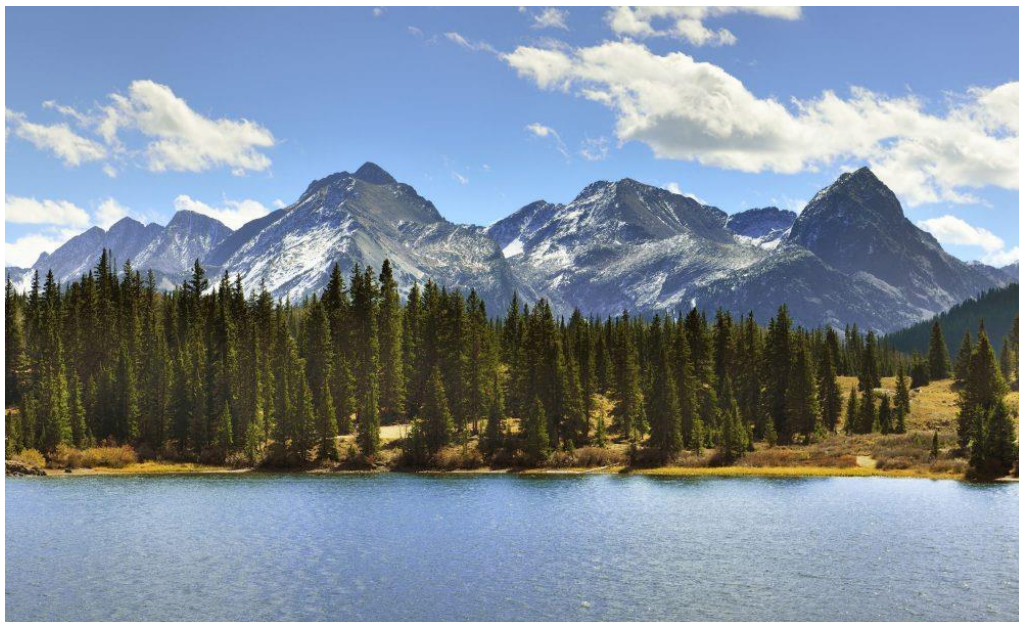
Outra questão importante na hora da construção do cenário de uma história é a forma como esse ambiente vai se relacionar, direta ou indiretamente com a narrativa. No caso da história de Tobias, a mudança de estações é um fator importante para o roteiro, então essa foi a maior preocupação quanto ao cenário na hora de criar os conceitos e visuais. Como transformar o mesmo ambiente apresentado anteriormente a um ambiente que transmite escassez, insegurança e óbvio, muito frio.

Para este trabalho, me inspirei nas Montanhas Rochosas do Canadá que são na verdade uma grande cordilheira de 4,8 mil quilômetros ⁹ na América do Norte. Decidi que seria importante usar de referência um local que tivesse essa grande variação de clima como na história de Tobias para um resultado mais verossímil. Uma

⁹ Disponível em: <https://www.infoescola.com/geologia/montanhas-rochosas/>

das espécies nativas das Montanhas Rochosas é o pinheiro-ponderosa (*Pinus ponderosa*)¹⁰ e escolhi esta árvore para ilustrar no design de cenário e *storyboard*.

Figura 14: Montanhas Rochosas.



Fonte: Shutterstock, Alexey Kamenskiy, [s.d].

¹⁰ Disponível em: <https://www.gardenia.net/native-plants/rocky-mountains>

Figura 15: Montanhas Rochosas no inverno.



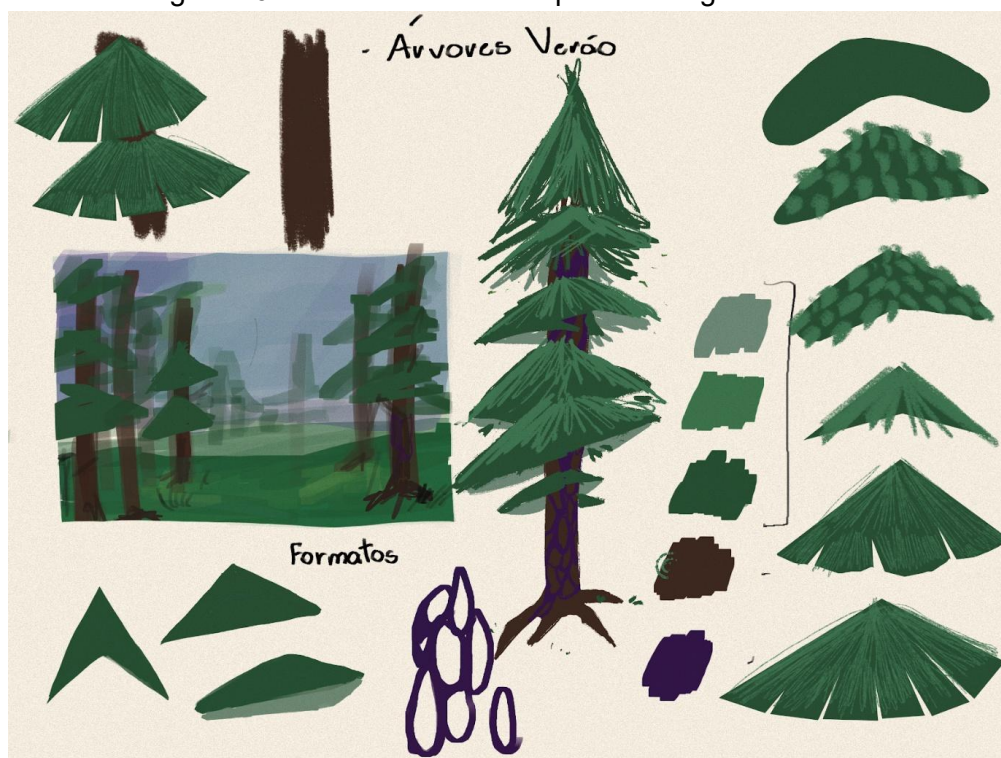
Fonte: GettyImages, Ruslan Kaln, 2018.

4.3 Produção do design de cenário

Para a construção do cenário, comecei por elementos específicos antes de construir uma cena inteira. Como toda a narrativa se passa no meio da floresta, as árvores seriam um bom lugar para iniciar o estudo.

Depois de testar vários formatos para as árvores do cenário, optei pela versão poligonal da copa das árvores, sem curva alguma e um tronco reto, baseado em pinheiros. Pensando no público-alvo (crianças), a intenção sempre foi um resultado bastante colorido e agradável, por isso quase todos os cenários são cercados de flores e plantas coloridas pela grama.

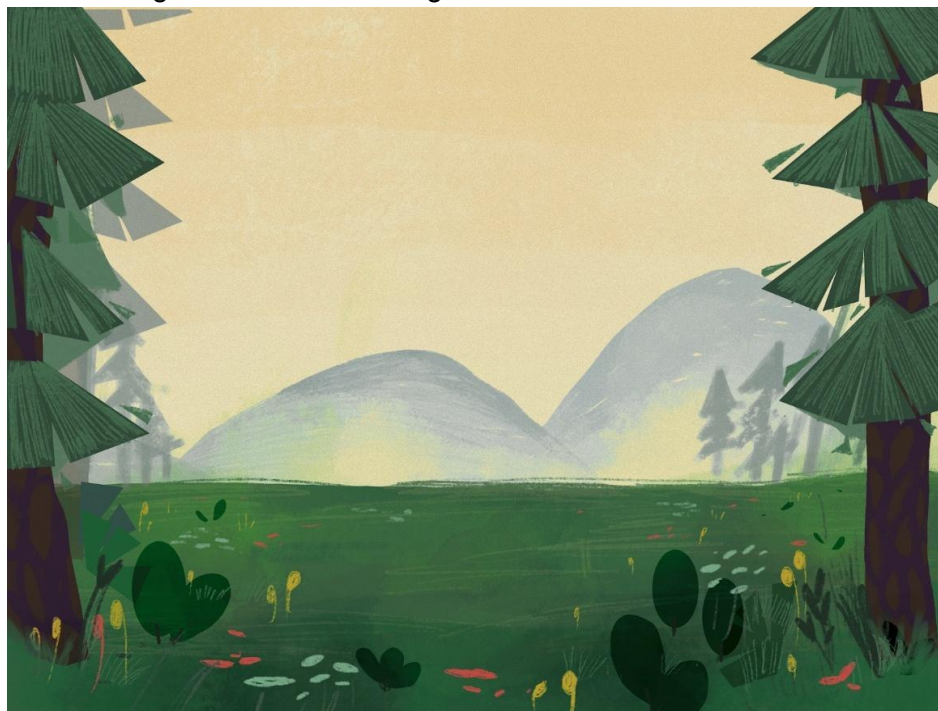
Figura 16: Estudo de elemento para o design de cenário



Fonte: Acervo Pessoal.

Abaixo está o primeiro estudo de cenário, quando ainda é verão na história de Tobias. Em sequência, o desenho do mesmo cenário, mesmo enquadramento e mesmo ângulo, com a diferença sazonal. Para essa mudança, é preciso manter em mente que o ambiente é o mesmo, mas as condições de vida são mais difíceis, as árvores têm menos vida, os insetos estão se escondendo e todas as flores estão cobertas pela neve.

Figura 17: Estudo Design de Cenário: Verão 1



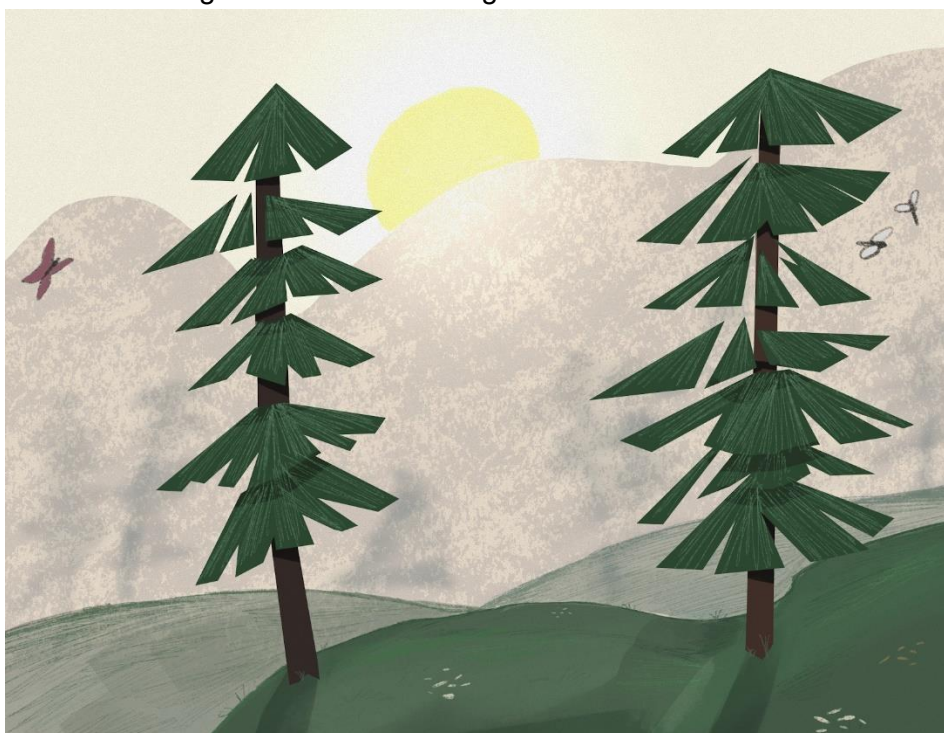
Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 18: Estudo Design de Cenário: Inverno



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 19: Estudo Design de Cenário: Verão 2



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 20: Estudo Design de Cenário: Inverno 2



Fonte: Acervo Pessoal

5. DESIGN DE PERSONAGEM

Toda história contém personagens, e toda boa história investe em uma construção sólida e coerente de seu ou seus personagens. A construção e desenvolvimento de um personagem é chamado de character design, ou design de personagem e conta com uma série de estudos, análises e testes para encontrar o melhor resultado levando em consideração uma série de fatores.

O design de personagem não é meramente uma questão estética, ele ajuda a transmitir informações sobre os personagens que muitas vezes não são explicitamente ditas e explicadas ao público. O espectador pode descobrir diversas verdades sobre um personagem apenas olhando para seu visual como pistas sobre a história deste personagem, sua personalidade e até mesmo suas motivações. Tudo isso enriquece a experiência de quem está do outro lado.

A linha temporal, ambiente, traumas, entre vários outros, são fatores que impactam na construção visual de um personagem, e tudo isso se manifesta por meio do formato, cor, vestuário, expressões faciais, posturas e proporções.

5.1 Estudo de personagem – Venti

No jogo online *Genshin Impact*¹¹, os personagens são divididos em categorias de elementos (como fogo, água, ar etc..) cada elemento tem um “deus”, como na mitologia grega, onde por exemplo Poseidon é deus das águas, dentro do jogo estes deuses são chamados de *Arcontes*. Quando iniciamos o jogo, nos encontramos com um personagem chamado *Venti*, logo mais, descobrimos que Venti é o arconte do elemento ar, que leva o nome de *anemo* neste mundo. A construção do Venti carrega diversos detalhes que a fazem ser especial e única dentro deste universo.

Os Arcontes protegem e cuidam de uma região específica dentro do jogo, como se fossem países, e Venti é o Arconte da região chamada Mondstadt que é conhecida como a Nação da Liberdade. Todo o design do venti é baseado neste conceito.

¹¹ Jogo eletrônico RPG desenvolvido pela empresa desenvolvedora Hoyoverse.

Figura 21: Modelo do Personagem Venti.



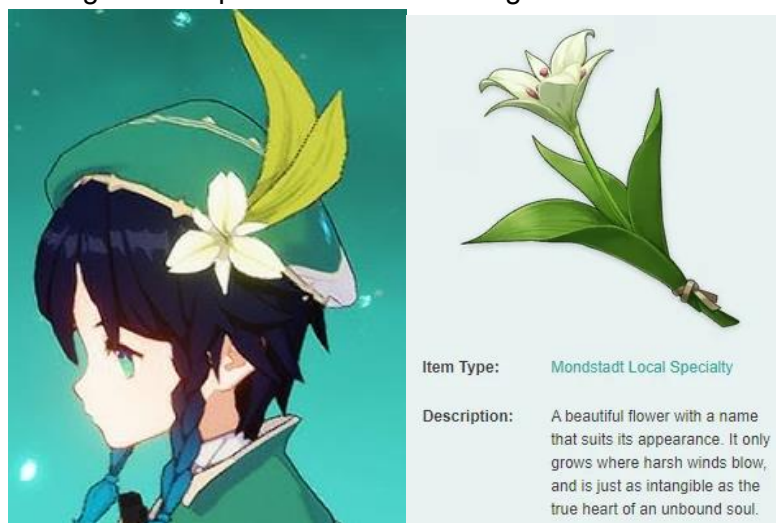
Fonte: Imagens exportadas do jogo Genshin Impact, 2025.

Venti se disfarça entre a população de Mondstadt como um cidadão normal, e é um bardo, ou seja, um contador de histórias, compositor e poeta. O visual de bardo imerge perfeitamente com o conceito de liberdade que é próprio de Mondstadt.

O design de Venti traz alguns elementos que remetem a mecânica do jogo, por exemplo a flor presa a seu chapéu, é um elemento que o jogador precisa coletar no mapa para elevar o nível do Venti, além de ser uma flor característica que só é encontrada em Mondstadt.

Ainda falando sobre Mondstadt, a arquitetura da cidade conta com vários moinhos de vento o que podemos encontrar de forma simbólica e em miniatura nos seus apetrechos.

Figura 22: Apetrechos do Personagem Venti.



Fonte: Imagens exportadas do jogo Genshin Impact, 2025.

Como Venti é um bardo¹², é de se esperar que ele carregue com si um instrumento para performar ao público, mas a escolha da harpa não é aleatória. A harpa é um instrumento antigo e citado em várias passagens do velho e do novo testamento da Bíblia sagrada. Como simbologia, o instrumento apresenta uma ligação do céu com a terra, o que faz sentido com Venti sendo o deus do ar e dos ventos.

Figura 23: : Imagem do Personagem Venti, Genshin Impact.



Fonte: Genshin Impact, 2025.

¹² Bardo é um contador de histórias profissional, criador de versos, compositor de música.

5.2 Adaptação de personagem – Banguela

Agora entrando no tema design de personagem para animação, e mais especificamente uma animação sobre dragões, uma das referências mais fortes para este trabalho é a animação do estúdio *Dreamworks*¹³ “Como Treinar seu Dragão” de 2010, que conta a história de uma sociedade viking que têm como principal atividade caçar dragões. Essa animação serviu como referência não somente pela aparição dos dragões, mas pelo roteiro; o personagem principal é excluído da sociedade por uma peculiaridade que o destaca dos seus colegas, a mesma que, com o decorrer da trama, torna-se seu traço mais valioso.

Assim como Tobias, Banguela (um dos protagonistas da história) também é um dragão quadrúpede, com asas e um tamanho considerável.

Figura 24: Rascunho do personagem “Banguela” para o livro “Como Treinar Seu Dragão”.



Fonte: Comic Art Fans: Galleries: Market Place, 2023.
<https://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=1900147>

¹³ Estúdio de animação americano criado em 1994.

Apesar desta versão de Banguela ser a mais conhecida e reconhecida, ela não é a única e nem a pioneira. Antes da animação de Como Treinar seu Dragão ser produzida, os personagens da adaptação já existiam na série de livros do mesmo nome. O design de Banguela nos livros é tão diferente que, se olhassem para ele sem contexto, seria impossível associar com o Banguela que conhecemos.

Figura 25: : Modelo do personagem Banguela na versão dos livros



Fonte: How To Train Your Dragon Wiki, 2003.
[https://howtotrainyourdragon.fandom.com/wiki/Toothless_\(Books\)](https://howtotrainyourdragon.fandom.com/wiki/Toothless_(Books))

Quando um livro é anunciado a ganhar uma adaptação para as telas, o pensamento inicial dos fãs é sempre: “tomara que a adaptação seja fiel”, mas nem sempre essa é a melhor escolha. Adaptações requerem adaptações, ou seja, para a construção de algo interessante e coerente, mudanças são necessárias. Talvez a versão original do Banguela também funcionasse bem para a animação, mas o redesign deste personagem cativou e encantou milhares de espectadores, e mesmo com mais de 15 anos desde o lançamento do filme, o Banguela continua sendo a referência do que é um dragão para a maior parte do público infantil.

Figura 26: “Amizade Proibida” . Rascunho do início da produção de Como Treinar Seu Dragão.



Fonte: Tumblr: Como Treinar seu Dragão por Chris Sanders, 2014. Disponível em: <https://howtotrainyourdragon.tumblr.com/post/80483340242/heres-an-early-sketch-of-hiccup-and-toothless>. Acesso em: 21 nov. 2024.

Figura 27: Arte Conceitual do Fúria da Noite.



Fonte: Justin Hunt, 2012.

5.3 Folha de Personagem

Após um personagem ser desenvolvido, a forma pela qual um designer de personagem apresenta seu projeto é pela *Character Sheet*, ou *Folha de Personagem*,

que é um documento contendo o visual de corpo todo do personagem com diferentes ângulos e poses. Usualmente essa Folha de Personagem contém **4 ângulos** sendo: um virado para frente, um no ângulo $\frac{3}{4}$, um de lado e um de costas. Além disso, a folha de personagem também exemplifica o personagem em algumas posições e expressões faciais, o que é essencial principalmente no caso da animação 2D, para auxiliar no processo de esboço de gestos.

O exemplo da imagem foi a primeira folha de personagem desenvolvida por mim no curso de Artes Visuais (e na vida), dentro da matéria optativa História em Quadrinhos, ofertada pelo professor Dr. João Agreli. Esta matéria foi essencial para a produção deste projeto, aprendi sobre character design e sequência de narrativa.

Figura 28: Folha de Personagem autoral com rotação.



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 29: Folha de Personagem autoral - expressões.



Fonte: Acervo Pessoal

5.4 Produção design de personagem

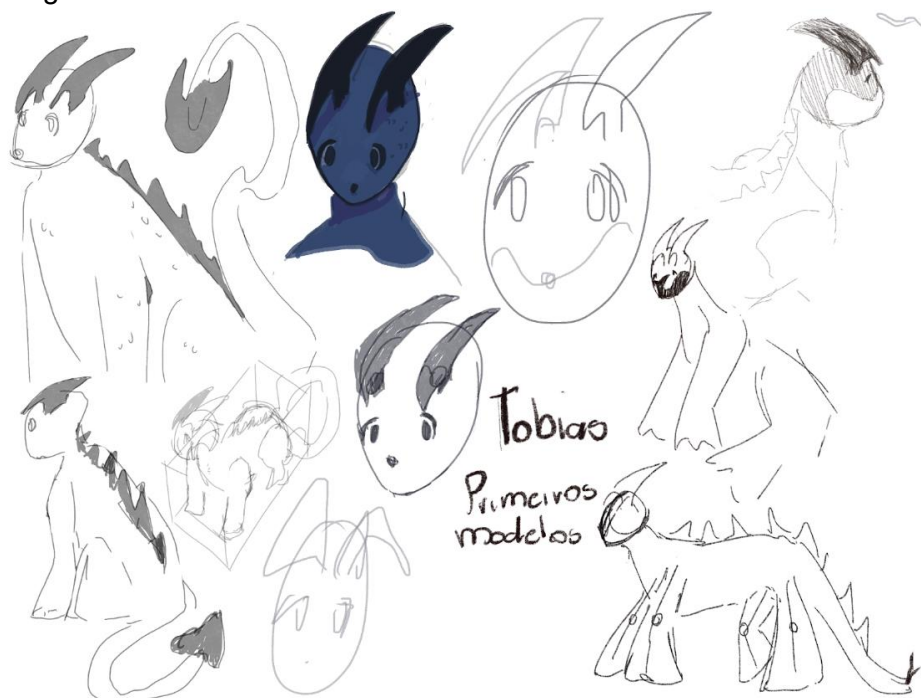
A história de Tobias foi escrita há vários anos, mas ainda não fazia ideia de como Tobias se pareceria. Criar o design de personagens foi minha parte preferida neste projeto todo, dar vida ao personagem é transmitir uma personalidade através de formatos e cores, há um leque de possibilidades que podem ser trabalhadas e creio que isso seja o mais interessante. O designer de personagem escolhe o que o público vai, ou não vai saber sobre o personagem só de olhar para ele pela primeira vez, sem falas, sem interações.

5.4.1 Tobias

O primeiro personagem a ser desenvolvido na história, foi o próprio Tobias. A cada vez que pensava sobre Tobias, minhas ideias de como ele deveria se parecer mudavam, só uma coisa continuava consistente em todos os protótipos: sua cor azul. Como o título “Tobias, o Dragão Solitário” sugere, Tobias é sozinho na vida, não tem amigos, não conhece seus pais e todas suas tentativas de se aproximar de suas vizinhas resultam em falhas. O azul foi uma forma que encontrei de fazer essa melancolia transparecer.

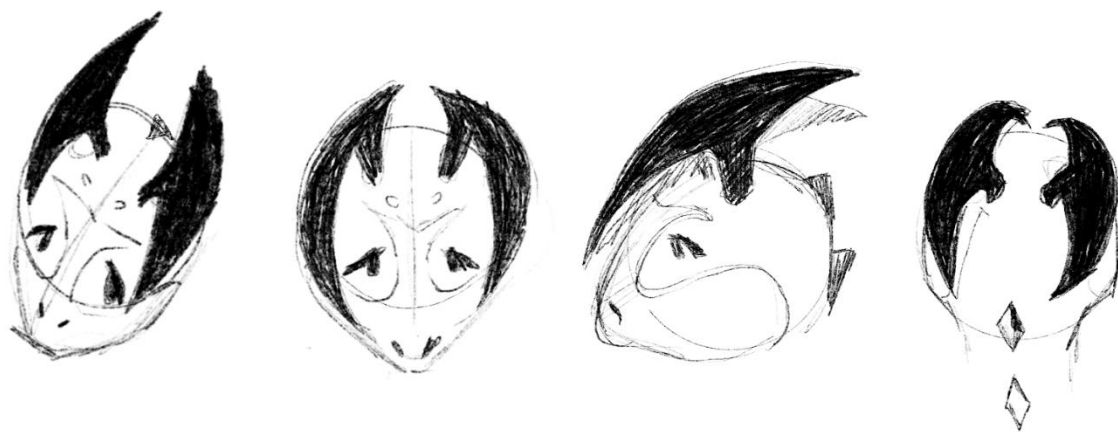
O azul é a mais fria dentre as cores. O fato de o azul ser percebido como frio baseia-se na experiência: nossa pele fica azul no frio – até nossos lábios ficam azuis; o gelo e a neve têm uma cintilação azulada. O azul tem um efeito mais frio do que o branco, pois o branco significa luz – o azul é sempre o lado sombrio. (HELLER, 2014 p. 54).

Figura 30: Primeiros rascunhos estudo do modelo de Tobias.



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 31: Modelo de rosto de personagem – Tobias



Fonte: Acervo Pessoal.

Tobias é um personagem sensível, um traço de personalidade difícil para um dragão fazer transparecer. Como a história se baseia nesse preconceito, minha ideia era criar o design de um dragão grande, com a pele grossa, escamosa, com espinhos pelas costas, asas com partes pontudas e o principal, grandes chifres acoplados no topo de sua cabeça. Os chifres de Tobias são propositalmente desproporcionais para

o tamanho de sua cabeça e bem afiados, minha intenção é trazer aspectos intimidadores para o design, para que até a audiência sinta que Tobias é ameaçador.

Como diz a expressão “Os olhos são a janela da alma” os olhos de Tobias entregam seu coração e motivação. O formato de sua pálpebra expressa esse medo de ser mal-entendido e transparece, novamente, melancolia, e até uma certa inofensividade.

Figura 32: Modelo de corpo de personagem 1 – Tobias



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 33: Modelo de corpo de personagem 2 – Tobias



Fonte: Acervo Pessoal.

Como citado anteriormente, os elementos visuais deste projeto tentam seguir uma estética construída por objetos geométricos simples. Isso pode ser observado nos membros de Tobias, em formato de cone, e em seus espinhos em formato de losango, das costas até a cauda. Apesar de todos os artifícios para manter a imagem de Tobias ameaçadora, sua forma e postura não acompanham isso.

5.4.2 Raposada

As raposas são as antagonistas da história, elas são consideravelmente menores que Tobias, mas com a aparência mais arisca e ameaçadora. A intenção principal para o design das raposas era pensar em algo que evidenciasse o estado constante de medo quando elas estavam perto de Tobias, e a solução que encontrei foi pelo formato da cauda das raposas. O formato alongado com pontas agudas além de trazer uma ótica de rispidez e tensão, imita a reação de vários mamíferos quando se encontram em situações de alerta.

Figura 34: : Reação de alerta nos felinos



Fonte: Google Imagens, Sem autor, 2025.

Minha principal referência para o design das raposas foi a Raposa-Vermelha (*Vulpes vulpes*), ela é a maior espécie de raposa conhecida até hoje, é onívora e é encontrada em todo o hemisfério norte, incluindo a maior parte da América do Norte, Europa e Ásia. A intenção é usar de referência um tipo de raposa que habitasse ambientes onde a diferença sazonal durante as estações do ano fosse grande, para um resultado coerente com a narrativa.

Figura 35: Espécime adulto de Raposa-Vermelha (*Vulpes vulpes*)



Fonte: Animalia, [s.d] Disponível em: <https://animalia.bio/american-red-fox>.

Outra referência usada para as raposas foi nosso lobo mineiro, o Lobo-Guará (*Chrysocyon brachyurus*), que mesmo sendo da família dos Canídeos, assim como a Raposa-Vermelha, na verdade não é raposa e nem lobo. Apesar de ser uma referência apenas para o visual das personagens, já que essa espécie é típica do Cerrado,

valorizo bastante essa escolha por trazer uma proximidade à minha região e agregar uma satisfação pessoal.

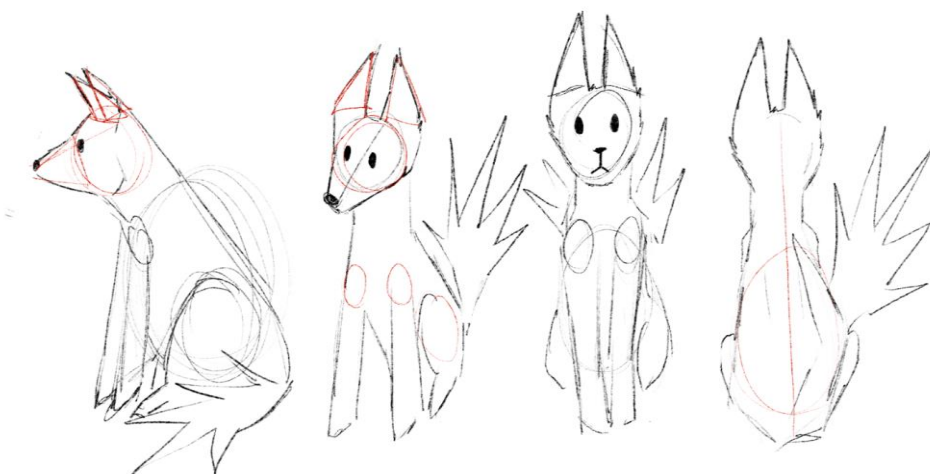
Figura 36: Espécime adulto de Lobo-Guará (*Chrysocyon brachyurus*).



Fonte: National Geographic, Adriano Gambarini, 2020.

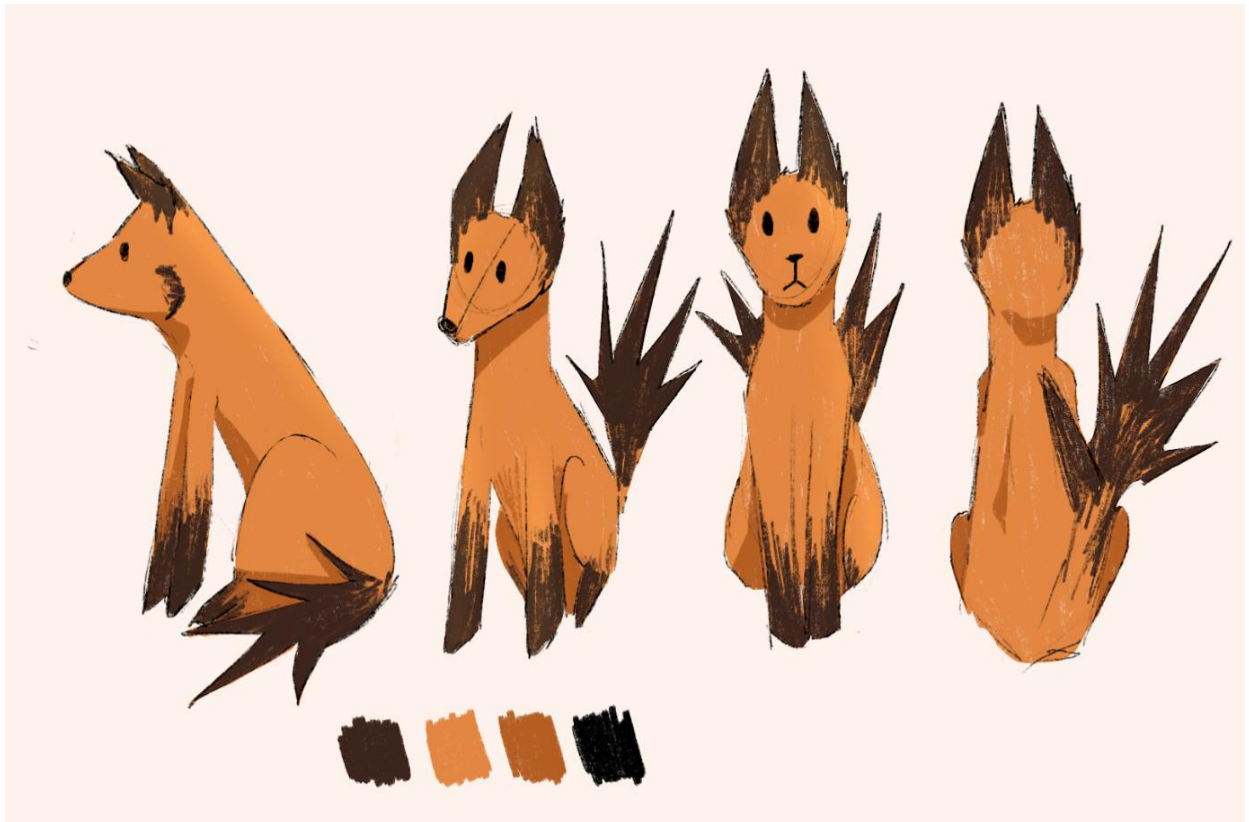
Seguindo a estética geométrica do visual da animação, as raposas têm orelhas pontiagudas em formato triangular, assim como seu focinho. Na narrativa, não há diferenciação entre uma raposa e outra, o personagem na verdade é a raposada, nome que define um grupo de raposas.

Figura 37: : Rascunho da Folha de Personagem - Raposada



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 38: Rascunho da Folha de Personagem - Raposada



Fonte: Acervo Pessoal.

5.4.3 Relação entre cor e dinâmica dos personagens

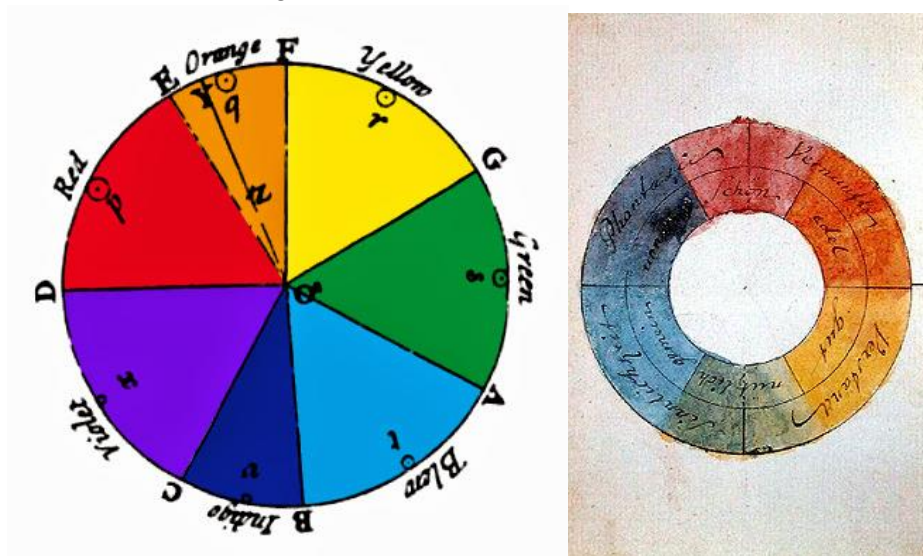
A dinâmica principal, causadora do conflito da narrativa é o impasse entre Raposada x Tobias e isso se apresenta também no design dos personagens. A escolha de cores, além de ter o potencial de indicar um sentimento, também pode indicar um contraste entre as personalidades dos personagens e isso pode ser bem observado nos personagens principais da história.

Não sabemos exatamente o início do estudo da teoria das cores, mas, escritos sobre esse assunto foram encontrados desde o século I d. C, e continuam sendo profundamente explorados até os dias atuais, (CAIVANO, 2000, apud SILVEIRA, 2015).

Luciana Martha Silveira, Doutora em Comunicação e Semiótica apresenta Isaac Newton e Johann Wolfgang von Goethe como nomes importantes para o que chamamos hoje de teoria da cor. Newton por seu intenso estudo no campo da óptica, envolvendo além da matemática pura e da mecânica celeste, aspectos

relacionados à luz e à cor, um estudo mais físico, chamado de Ciência da Cor, e Goethe, escritor, apaixonado por pintura e desenho, por seu estudo de mais de 20 anos sobre cor, de onde nasceu seu livro “*Zur Farbenlehre*” (Na Teoria das Cores), (SILVEIRA, 2015).

Figura 39: Círculos Cromáticos: Isaac Newton e Goethe

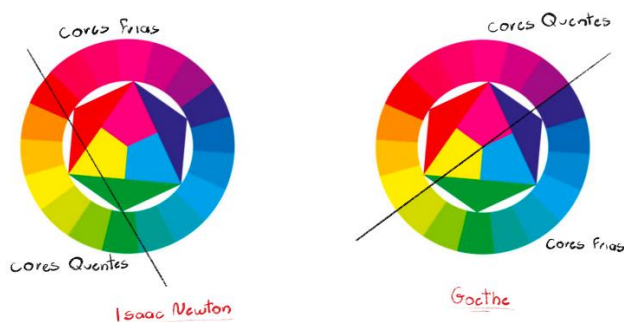


Círculo cromático de Isaac Newton.

Círculo Cromático de Goethe.

Em “*Zur Farbenlehre*” de 1810, Goethe foi a primeira pessoa a relacionar as cores com temperaturas, separando-as em cores quentes e cores frias num espectro de azul/amarelo, ele considerava o vermelho como uma cor neutra. (Briggs, 2007). Foi em 1813 que Charles Hayter apresentou uma divisão de cores quentes e frias em um círculo, dividindo as cores com uma linha entre amarelo/verde e violeta/vermelho. (Briggs, 2007).

Figura 40: Divisão cores quentes e frias por Goethe e Hayter



Fonte: Acervo Pessoal.

Na prática da direção artística desde projeto, usei o esquema de cores quentes e frias para o enriquecimento do contraste de personagem. Isso cria uma dinâmica interessante, pois, apesar de destacar suas personalidades opostas, revela a complementaridade desses dois personagens.

Figura 41: Cores predominantes - Tobias e Raposada.



Fonte: Acervo Pessoal.

6. STORYBOARD

Uma animação 2D é constituída por *quadros* ou *frames* que são desenhos que, quando colocados em sequência, criam a ilusão de movimento a fim de narrar um roteiro. Assim como a maioria das obras visuais, a animação exige um planejamento para que possa ser produzida da maneira mais eficaz e fácil possível. Neste caso, chamamos de **Storyboard** a tática usada para planejar as cenas dentro de uma animação.

O *Storyboard* nada mais é que uma sequência de desenhos com o conteúdo da cena a ser retratada em um período da animação, como um resumo dos acontecimentos de cada sequência de frames.

Um papel importante que o *storyboard* assume na criação de uma animação, é a preparação do cenário onde a cena será ambientada. Isso ajuda na sequência de ângulos na hora da construção dos frames, fazendo com que o artista tenha uma noção maior do que ele deve retratar, assim, diminuindo o risco de uma quebra de sequência ou uma sequência desconexa.

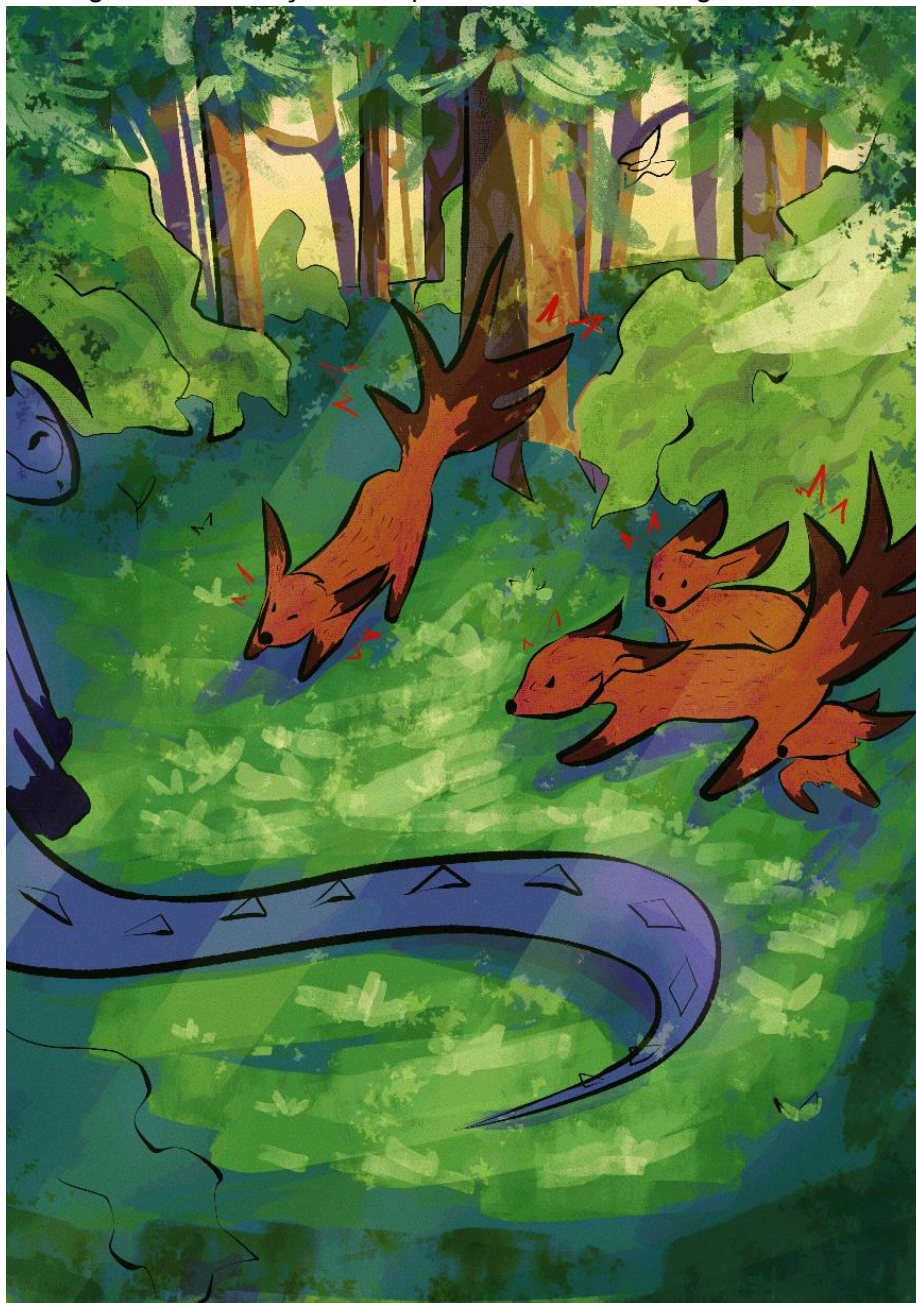
Outra função do *storyboard* é a predefinição do enquadramento de cada cena. Se o estudo do melhor enquadramento for pré-estabelecido durante a criação do *storyboard*, a fase de criação dos quadros se torna mais fluida e rápida.

Quando desenhei o projeto de ilustrações da história do Tobias na disciplina de ateliê, separei a narrativa em 7 capítulos, cada capítulo com uma informação crucial para o desenvolvimento do roteiro. Para este trabalho, segui a mesma lógica para a construção do *Storyboard*. São 7 núcleos de *storyboard*, cada um deles contendo a ambientação e enquadramento do que seria a animação finalizada. Apresentarei a ilustração feita anteriormente na matéria de ateliê juntamente ao *storyboard* de cada capítulo, e o planejamento por trás de cada quadro.

6.1 *Storyboard* 1 Capítulo - Ambientação.

Antes de qualquer coisa, é preciso apresentar o protagonista e o cenário à audiência. O primeiro capítulo da história se encarrega disso.

Figura 42: Ilustração do capítulo 1 "Tobias, o Dragão Solitário"



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 43: Storyboard 1



Fonte: Acervo Pessoal.

1. Na primeira cena, árvores balançando conforme o vento e um sol brilhante ao alto, é verão!

Como existe na história uma mudança sazonal importante para a progressão dos acontecimentos, decidi que seria um bom quadro de início com a indicação de clima.

2. e 3. Tobias faz sua primeira aparição. Ele é um dragão grande, com chifres pontudos ameaçadores e espinhos por suas costas, e não menos importante, azul e solitário. O quadro 2 revela apenas a pata de Tobias, a intenção é fazer o público se questionar: que animal é esse? Já no quadro 3, a figura de Tobias é revelada, andando pela floresta calmamente.

4. Tobias vislumbra algo com uma expressão desapontada e nada surpresa, ele encara algo que ocorre com frequência.

5. e 6 Apresentação de mais personagens. Com seus pelos arrepiados e caudas estufadas, as vizinhas raposas rosnam em direção à Tobias. É a primeira aparição da raposada, escolhi apresentá-las de cara incomodadas com a presença de Tobias, ele não é estranho para as raposas.

7. e 8. Apesar da expressão da raposada ser de desprezo e repúdio, suas orelhas entregam uma outra emoção que atinge o peito de Tobias mais que o desdenho: o medo.

Usei dois quadros para esta cena afim de deixar claro o movimento que está sendo realizado. O enquadramento cortando o resto do rosto da raposa e focando apenas nas orelhas serve para enfatizar ainda mais o sentimento de medo que está sendo evidenciado na cena.

6.2 *Storyboard* 2 Capítulo - O Protagonista.

Nesta sequência do *storyboard*, é apresentado o cotidiano do Tobias, para que o público o conheça um pouco mais sobre seu dia-a-dia.

Figura 44: Ilustração do capítulo 2



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 45: Storyboard 2



9. As raposas rosnam em conjunto para Tobias, indicando que não o querem perto. Um quadro mostrando essa hostilidade é importante para mostrar que as raposas não apenas evitavam e não eram simpáticas com Tobias, como também não aceitavam a presença dele. Como o quadro anterior era focado nas orelhas, não seria preciso um corte de cena para a atual, apenas uma movimentação de “câmera” de uma parte para a outra, trazendo continuidade.

10. Tobias desiste da tentativa de aproximação. Ele não deseja deixá-las mais assustadas, então se rende e toma seu caminho para outra direção.

Neste quadro há um indicativo de movimento, mostrando que Tobias segue o caminho oposto ao das raposas, suas asas abaixadas auxiliam a demonstrar o estado emocional de Tobias.

11. Tobias, cabisbaixo, dá as costas procura um canto para se deitar. O ângulo de lado na altura de Tobias é interessante nessa cena para apresentar um pouco do cenário, além de deixar amostra a postura desanimada do dragão.

12. Tobias encontra seu local de descanso e se deita. Ainda é dia, como é possível observar pela sombra criada, mas Tobias não tem companhia para se entreter, então continua deitado.

O ângulo de cima é um artifício para reforçar a solidão de Tobias, não há ninguém ao lado, à frente ou atrás dele. Esta técnica é geralmente usada em animações e cinema quando o diretor busca evidenciar que um personagem está ou se sente sozinho. Além da angulação, a distancia entre personagem e “câmera” também afeta na mensagem a ser passada, quando o personagem está mais distante, consequentemente existe mais cenário, resultando na impressão de que o personagem é pequeno em relação ao seu entorno, o que pode simbolizar seu sentimento de impotência.

Figura 46: : Cena do *anime*¹⁴ “Naruto”.

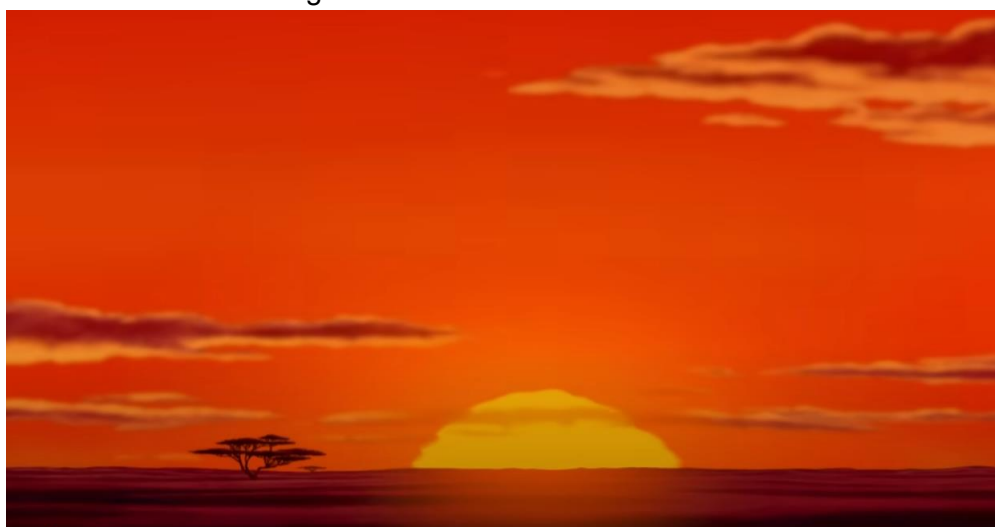


Fonte: Netflix, Naruto Clássico, 2002.

13. Passa noite, passa dia, e Tobias continua sozinho e triste. Um indicativo de tempo, para evidenciar a repetitividade dos dias de Tobias.

O sol é um dos elementos mais usados no audiovisual para indicar a passagem de tempo, ele nasce todo dia e se põe todo dia. O movimento de rotação do sol também é usado para evidenciar ciclos, como é usado no Rei Leão na música *Circle of Life*.

Figura 47: Cena de “Circle of Life”.



Fonte: Disney+, Rei Leão, 1994.

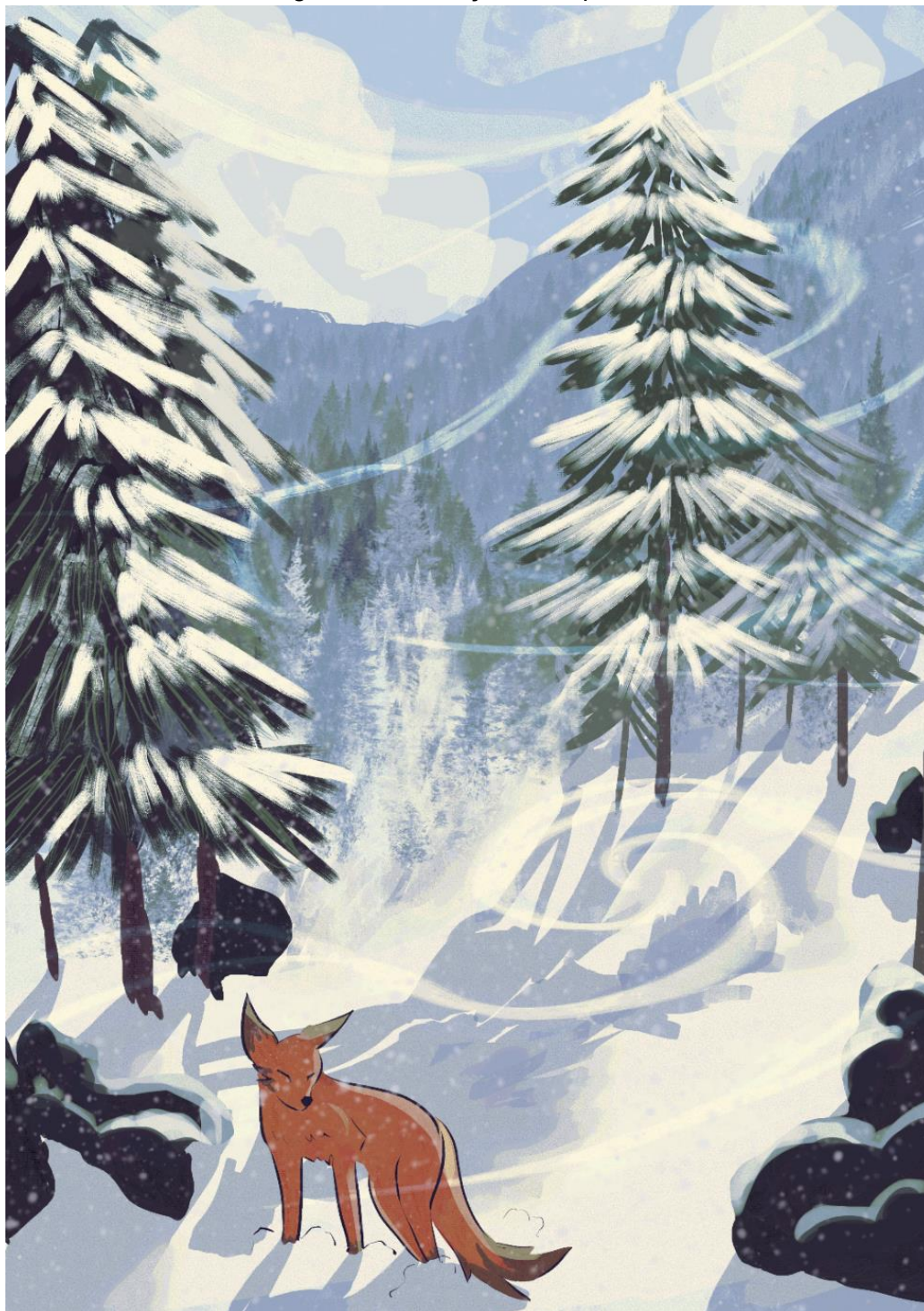
14. A desmotivação de Tobias é tanta que nem a chuva o faz se mover. Tobias continua deitado, sozinho. A chuva no cinema é um recurso frequentemente utilizado para indicar cenas de tristeza e melancolia, certamente pela associação com lágrimas.

¹⁴ Animação japonesa.

6.3 *Storyboard 3* Capítulo - Inverno.

Neste capítulo somos apresentados a um cenário novo, o foco é na mudança de estações e a chegada de muito frio.

Figura 48: Ilustração do capítulo 3



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 49: *Storyboard*



Fonte: Acervo Pessoal.

15. Mais um indicativo de que o tempo está passando. O uso deste quadro novamente tem a intenção de enfatizar a rotina repetitiva e monótona de Tobias.

16. A rotina de Tobias pode não mudar, mas o cenário com certeza muda. Desta vez, as gotas de chuva são flocos de neve e o vento sopra forte. Tobias olha para o ambiente, talvez seja hora de encontrar um outro lugar. Eu decidi usar o mesmo ângulo e enquadramento nos três quadros de Tobias deitado para mostrar essa repetitividade e focar na mudança de clima, que é o fator importante para a continuidade da história.

17 e 18. É esperado que o inverno seja frio, mas por algum motivo, o inverno dessa vez estava mais avassalador que o usual. Estes dois quadros mostram a intensidade do frio e a rapidez que a neve se intensifica

19. Uma raposa no meio da nevasca treme de frio, ela mal consegue manter seus olhos abertos, consequência do vento forte e gelado.

20. Esta raposa avista outra e elas se juntam na tentativa de se aquecer, o frio foi repentino e não tiveram a chance de se preparar, será que elas podem contar apenas com o calor uma da outra?

21. Tremendo de frio, as raposas vão se agrupando, sem esperança de uma salvação.

6.4 *Storyboard* 4 Capítulo – A Ameaça.

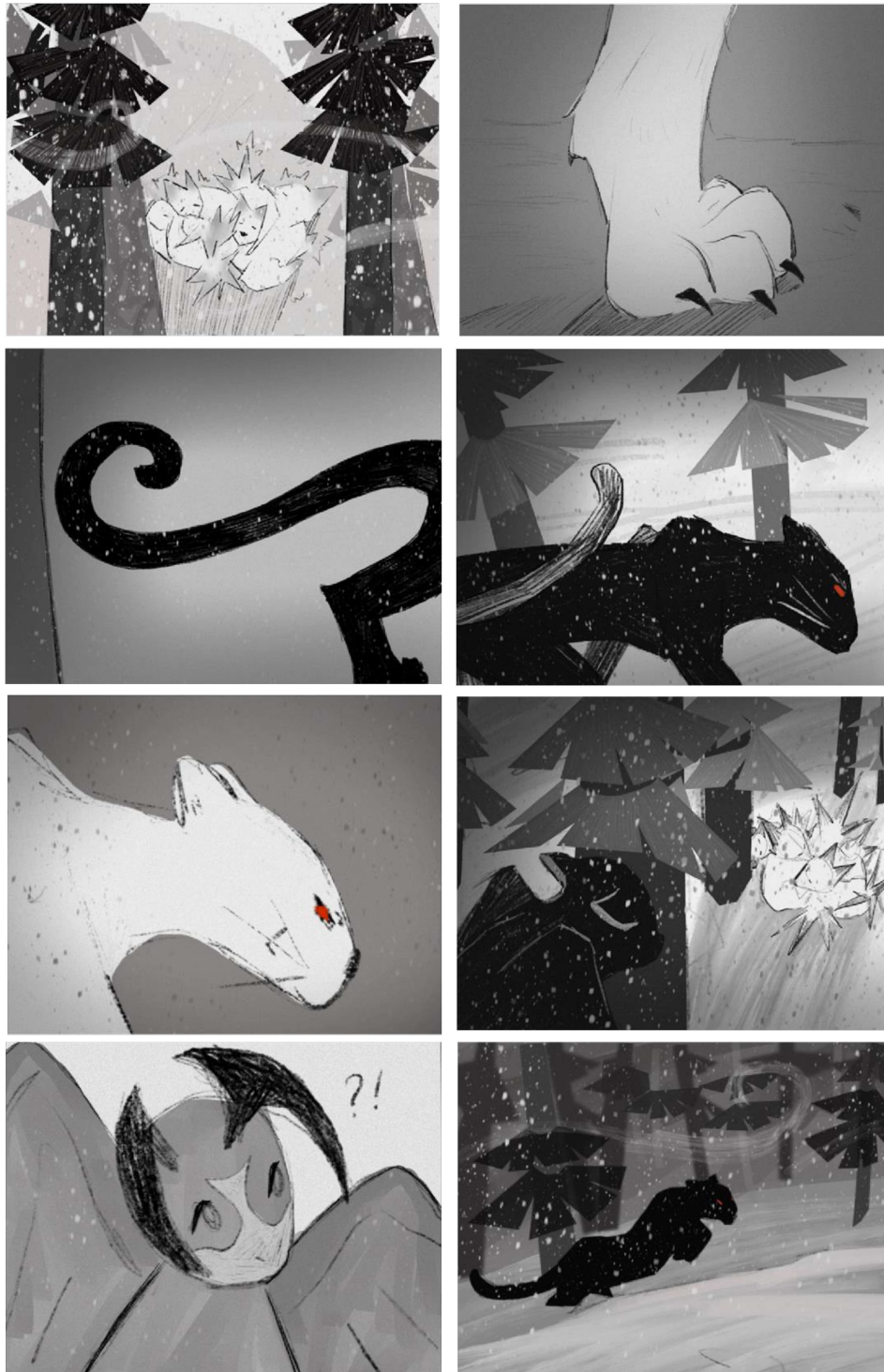
O frio não é o único problema que as raposas estão enfrentando junto ao inverno. Este capítulo introduz um terceiro personagem e cria uma tensão.

Figura 50: Ilustração do capítulo 4



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 51: *Storyboard 4*



Fonte: Acervo Pessoal.

22. Outras raposas se juntaram e se agruparam para potencializar o calor, a neve continua aumentando e, por conta da nevasca, as raposas não conseguem ver seu redor.

Este ângulo é diferente do anterior, além de indicar que passaram-se alguns minutos, até as raposas se encontrarem, desta vez, estamos vendo as raposas pelos olhos de um outro personagem.

23. Este outro personagem é apresentado da mesma forma que Tobias, com um certo suspense, tudo que vemos é a pata de um mamífero, com garras afiadas. O zoom excessivo e a vinheta escura em volta da pata cria um ar de mistério para a cena.

24. Outra parte do personagem é revelada, podemos ver que ele está em movimento.

25. Sua identidade é revelada: uma pantera que não parece incomodada com o frio, pelo contrário, parece determinada.

26. A pantera parece ter colocado os olhos em algo que a interessa, com a cabeça mais baixa, sua atenção está 100% focada no algo. Apesar deste *storyboard* ter sido desenhado todo na escala de cinza, um ponto de cor foi utilizado em alguns quadros específicos, para intensificar o olhar de predadora da pantera, focada em sua presa.

27. Ela se prepara para o bote, com a cabeça abaixada e as orelhas atenta, a raposa se coloca na posição perfeita para fazer o ataque, e é revelado seu alvo, a raposada.

28. Tobias, em algum lugar próximo, sente uma movimentação estranha e se atenta, analisando seu entorno.

29. A pantera sai do estado de sigilo e pula pra cima.

6.5 Storyboard 5 – Clímax

Figura 52: Ilustração do capítulo 5



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 53: Storyboard 5



Fonte: Acervo Pessoal.

30. Tobias rapidamente avança com um salto, sem pensar duas vezes. Escolhi este ângulo para demonstrar sua destreza e velocidade para agir.

31. Assim que aterrissa de seu salto, Tobias se posiciona com uma postura defensora e enfrenta a pantera, apesar de ser usualmente tímido e inseguro, ele demonstra sua determinação para defender suas vizinhas, mesmo quando frequentemente é excluído pelas mesmas.

32 e 33. Pela primeira vez, Tobias usa grandes e afiados chifres para intimidação. Inclinando a cabeça para baixo, ele mostra que está pronto para brigar se for preciso. O enquadramento agora foca em sua cabeça, para, além de evidenciar que Tobias está mostrando o que tem de mais ameaçador, também mostra para o público a expressão séria de Tobias.

34. As raposas assistem de longe este confronto. Elas, apesar de muitas, não têm a força ou energia necessária para se defender. Mesmo com medo, as raposas estão curiosas; porque o dragão que elas tanto sentiam medo, agora as protege? A posição delas atrás da árvore, bisbilhotando, demonstra essa apreensão acompanhada de curiosidade.

36. A pantera, também em posição de enfrentamento, analisa Tobias com o focinho cerrado e as orelhas para trás, sua postura ainda é de imponentia apesar de parecer assustada com a situação. Ela analisa, decidindo se é melhor se afastar ou se continua atacando. O público olha para a pantera como se fosse de uma altura mais acima da linha dos olhos dela, assumindo o ponto de vista de Tobias na situação.

36. A pantera decide que é melhor se distanciar, ela dá as costas e caminha para outra direção, ainda mantendo os olhos em Tobias para caso ele vá atrás dela, mas isso não estava nos planos do dragão. Mais preocupado em ajudar suas vizinhas, Tobias permaneceu atento.

37. A pantera vai embora de vez, não há chances para ela contra um grande dragão com a aparência assustadora como Tobias.

6.6 *Storyboard 6* – Solução

Tobias já afastou a pantera que ameaçava suas vizinhas, mas elas ainda ficavam cada vez mais fracas por conta do frio.

Figura 54: Ilustração do capítulo 6



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 55: *Storyboard 6*



Fonte: Acervo Pessoal.

38. Após espantar a ameaça com sucesso, Tobias se vira para conferir o estado de suas vizinhas raposas. Este é o ponto de vista das raposas e possibilita o público veja a panteira indo embora, incluindo Tobias no quadro.

39. Apesar de aliviadas por não estarem mais sob a ameaça da predadora, as raposas ainda sofrem com o frio extremo que continua aumentando, mais flocos de neve aparecem para indicar essa progressão.

40. Neste quadro Tobias aparece carregando um pedaço de madeira, ainda não está claro o porquê.

41. O motivo é revelado, Tobias construiu uma fogueira e as raposas assistem ainda de longe cada movimento de Tobias, elas não parecem assustadas com ele desta vez, mas ainda não se atrevem a encurtar a distancia.

42 e 43. Nesta sequência, observamos Tobias do ponto de vista da fogueira, de baixo pra cima, achei interessante usar esta visão para criar uma sensação de imersão e demonstrar a potencia do fogo que nosso protagonista é capaz de produzir, afinal, não é atoa que as raposas temiam o dragão.

44. A cena do sopro de fogo continua enquanto observamos desta vez, de lado. O fogo é forte e cobre toda pilha de madeira do chão, os flocos de neve envolta diminuem com o calor emanado.

45. Com a fogueira acesa, as raposas levantam suas orelhas em sinal de atenção e interesse, ainda escondidas atrás das árvores.

6.7 Storyboard 7 – Desfecho

Por fim, as raposas percebem que Tobias nunca foi uma ameaça a elas, e que todas as peculiaridades e características que elas assumiam ser perigosas fazem de Tobias um companheiro excepcional.

Figura 56: Ilustração do capítulo 7



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 57: Storyboard 7



Fonte: Acervo Pessoal.

46. O brilho das chamas são tão fortes que reluzem pelos olhos curiosos da raposada, elas ficam deslumbradas com a fonte de calor no meio de uma nevasca, quase que hipnotizadas. Geralmente opto por utilizar a expressão corporal dos animais para demonstrar interesse, emoção ou estado de espírito, mas neste quadro decidi usar dos olhos das raposas para demonstrar o fascínio. O enquadramento cortando todo o resto direciona o público a olhar para os olhos das raposas.

47. A raposada observa de longe enquanto Tobias se aquece e convida suas vizinhas raposas a se aproximarem para salvá-las do frio, ele tenta manter uma postura descontraída, sabendo do medo que as raposas costumam demonstrar em relação a ele. Este é um ângulo interessante pois o público assume o lugar de uma raposa que está tímida, mas ainda sim, atraída pela luminosidade e calor do fogo.

48. Elas não parecem medrosas desta vez, ainda tremendo por causa do frio intenso, uma das raposas dá o primeiro passo em direção à Tobias, as outras ainda um pouco retraídas, observam seu caminho.

49. Logo, se juntam a sua amiga e se direcionam para o calor. As raposas parecem animadas por, além de serem salvas duas vezes - da pantera e do frio -, descobrirem o bom coração e gentileza do animal que elas tanto espantavam.

50. Algumas raposas se sentam perto da fogueira e observam com cautela. Se perguntam como puderam julgar tão erroneamente alguém, e nunca deram uma chance para Tobias provar sua inofensividade.

51. O clima se torna mais descontraído assim que as raposas filhotes se arriscam a brincar com Tobias. Pela primeira vez alguém interage com ele sem intimidação, sem desprezo e sem medo. Sua cauda balança com a possibilidade de uma vida com amigos e aceitação.

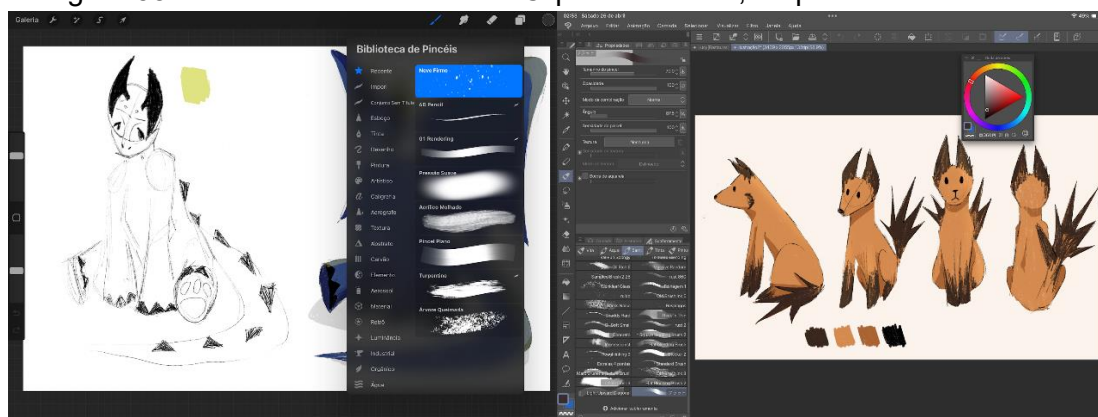
52. Logo, as outras raposas que ainda se mantinham tímidas, aparecem para se juntar ao novo companheiro, aquele que as salvou. Este ângulo de cima foi escolhido para mostrar que as raposas não estão indo apenas em direção ao fogo, estão caminhando para Tobias, querem demonstrar gratidão por seu ato de heroísmo e coragem. Assim como Tobias as esquentou com seu forte jato de fogo, as raposas decidem esquentá-lo, figurativamente, com amizade.

53. Assim se encerra a história do dragão ameaçador, que usou tudo que pode para o altruísmo, mesmo depois de tempos e tempos sendo excluído. As raposas aprenderam sobre o valor das diferenças e peculiaridades e se certificaram de nunca mais desprezar o próximo por medo do que não conhecem.

7. PROCESSO

Todos os desenhos produzidos neste trabalho foram feitos digitalmente, com auxílio de um tablet e uma caneta sensível a pressão. Os softwares utilizados nos rascunhos do design de cenário e design de personagem foram dois, comecei utilizando o *Clip Studio Paint*, um software pensado para ilustradores e principalmente quadrinistas, e é pessoalmente o meu software preferido para desenho. O Clip Studio Paint possui ferramentas simples mas que nunca encontrei em outros softwares que fazem toda a diferença na hora de desenhar, sua interface é bastante intuitiva e personalizável, se assemelhando muito ao próprio *Photoshop*. O segundo software foi o *Procreate*, aplicativo próprio da *Apple*. Apesar de possuir muito menos ferramentas em comparação ao Clip Studio, acabei utilizando o Procreate em toda a criação do *storyboard* deste projeto por um motivo: praticidade. A interface do Procreate é a mais limpa dentre todos os softwares que já experimentei, isso é uma vantagem pois ajusta o ritmo de trabalho a algo mais fluido e prático. O *storyboard* de uma animação precisa apresentar o que acontece na cena, onde, o ângulo escolhido e o enquadramento, ele serve como um mapa na hora da animação final, por isso, não existe a necessidade de se alongar nos detalhes do desenho, e isso faz com que o Procreate funcione melhor que o Clip Studio na hora de produzir.

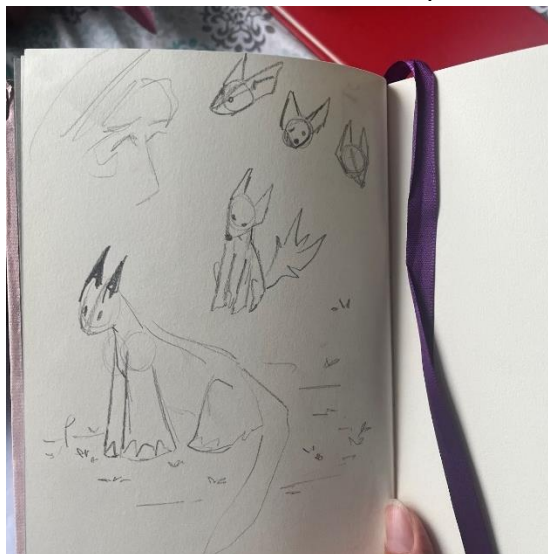
Figura 58: Interfaces do Procreate e Clip Studio Paint, respectivamente.



Fonte: Captura de Tela dos programas Procreate e Clip Studio Paint, 2025.

Para alguns protótipos de personagem, desenhei com papel e lápis rascunhos antes de digitalizar, mas esse processo acabou sendo mais demorado e não trouxe vantagem nenhuma para o resultado final, então decidi que os desenhos seriam todos feitos do começo ao fim de forma digital.

Figura 59: Rascunhos iniciais de Tobias e Raposas no papel.



Fonte: Acervo Pessoal.

Mesmo que o *storyboard* não requira muitos detalhes e sirva para direcionar o animador na hora de fazer a animação final, é preciso um planejamento antes de montar um quadro. Meu processo sempre começa com a escolha da estrutura da cena, onde ficarão os personagens, e qual será o ângulo, depois disso desenho o rascunho com mais clareza de quais elementos aparecerão, então, uso a escala de cinza para marcar pintar cada forma de um jeito que fique evidente qual a luminosidade da cena, por último, adiciono alguns toques que complementam o quadro do *storyboard*, como sombras, plantas pequenas e algumas texturas.

Figura 60: Planejamento do *Storyboard 7*



Fonte: Acervo Pessoal.

Figura 61: Processo de criação do *storyboard*



Fonte: Acervo Pessoal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi uma ótima oportunidade para estudar e entender melhor os processos de produção de direção de arte de uma animação infantil, pude me aprofundar em assuntos que já tinha interesse anteriormente, como o design de personagem, e descobrir sobre tópicos que eu não conhecia os fundamentos e base como o design de cenário e *storyboard*. Depois da produção, continuo com uma preferência pela criação de personagens, é onde sinto que posso colocar em prática meu conhecimento de maneira mais sólida e consistente, mas como artista entendo a importância de conhecer todos os âmbitos que a direção de arte engloba.

A partir deste trabalho é possível entender o que significa a adaptação de um roteiro escrito para um roteiro visual. O *storyboard* busca contar a mesma história através de figuras, é preciso adquirir uma noção de ritmo para que o trabalho tenha um resultado fluido e satisfatório para o espectador, com esse estudo, pude entender o peso que a adaptação de roteiro tem para a versão final de uma animação.

Com a direção de arte é possível construir uma composição visual que adiciona muito a experiência de consumo de qualquer mídia, diferenciando uma narrativa qualquer a uma narrativa interessante, imersiva e com nuances visuais. A direção de arte é responsável pela tradução de palavras a imagens, com a intenção de o tom proposto pelo roteiro e adicionar elementos que tornam a história mais instigante e envolvente.

Esse trabalho representa não apenas uma oportunidade de explorar técnicas de animação e narrativa visual, mas a análise das diferenças de construção entre uma narrativa ilustrada para uma narrativa animada.

BIBLIOGRAFIA

BRIGGS, David, J.C. The Dimensions of Colour. 2007. Disponível em: <http://www.huevaluechroma.com/> Acesso em: 11 abr. 2025.

CAIVANO, J. L. Sistemas de Ordem del Color. Buenos Aires: UBA, 1995.

COUTO, Claudia Stancioli Costa. O design do filme. Dissertação (Mestrado). Belo Horizonte: UFMG, 2004 p. 63.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. Barcelona, Espanha: Editorial Gustavo Gili, SI, 2014 p. 54.

HISTÓRIA [...], Academia Internacional do Cinema, 2023. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/historia-do-cinema-da-sua-origem-aos-dias-de-hoje/#:~:text=Em%201895%2C%20os%20irm%C3%A3os%20Lumi%C3%A8re,conquistaram%20a%20imagina%C3%A7%C3%A3o%20do%20p%C3%ABlico.> Acesso em: 21 nov. 2024.

LUND, Karen. Innovative Animators: Early American Animation Featured in American Memor. Library of Congress, 1999. Disponível em: <https://www.loc.gov/loc/lcib/9906/animate.html>. Acesso em: 15 abr. 2025.

MACHADO, Angelo. Que Bicho Será que Fez o Buraco. São Paulo, Brasil. Editora Nova Fronteira, 1996.

MORENO, Igor. A Teoria das Cores: Newton, Harris e Goethe. Artreze, 2020. Disponível em: <https://artreze.com.br/a-teoria-das-cores-newton-harris-goethe/>. Acesso em: 15 abr. 2025.

RAMON, Sergio. *A história da animação para quem não tem tempo*. [S.l.: s.n.], 2024

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life. New York, United States: Hyperion, 2011. P12.

SANTIAGO, Emerson. Montanhas Rochosas, InfoEscola Disponível em: <http://www.infoescola.com/geologia/montanhas-rochosas/>. Acesso em: 23 abr 2025.

SILVEIRA, Luciana. Introdução á Teoria da Cor 2. Ed. Paraná: Editora: UTFPR, 2015.