



Universidade de Brasília – UnB
Instituto de Artes – IdA
Departamento de Artes Visuais – VIS

Mayra Borges Dias

**Processo de produção de *concept art* para o projeto de quadrinho
Guardiões: Um Conto da Floresta**

Brasília – DF

2022

Mayra Borges Dias

PROCESSO DE PRODUÇÃO DE *CONCEPT ART* PARA O PROJETO DE QUADRINHO
GUARDIÕES: UM CONTO DA FLORESTA

Trabalho de conclusão do curso de Artes Visuais,
habilitação em Bacharelado, do Departamento de
Artes Visuais do Instituto de Artes da
Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Gustavo Lopes de Souza

Brasília – DF

2022

RESUMO

O presente trabalho busca apresentar a produção de *concept arts* para o projeto pessoal do quadrinho *Guardiões: Um Conto da Floresta*, que está em desenvolvimento desde meados de 2017, desde a criação dos personagens até os cenários, ressaltando a importância dessa etapa artística para a construção visual de personagens, ambientes e objetos em grandes projetos artísticos. O projeto desse quadrinho busca criar uma história que mistura aspectos da fantasia com a realidade para falar sobre a preservação da natureza, a ganância humana e relação homem-natureza.

Palavras-chave: Concept art, História em Quadrinho, Design de Personagens.

ABSTRACT

The present work shows the production of concept arts for the personal comic project *Guardians: A Forest Tale*, in development since 2017, from the creation of the characters to the scenarios, highlighting the importance of this artistic stage for the visual construction of characters, environments and objects in big artistic projects. This comic project seeks to create a story that mixes fantasy aspects with reality to talk about nature preservation, human greed and the human-nature relationship.

Keywords: Concept Art, Comic Book, Character Design.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1. GUARDIÕES DA FLORESTA: O ÍNICIO E AS PRINCIPAIS REFERÊNCIAS	11
1. 1. Início do processo criativo	11
1. 2. Referências	12
2. CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS	15
2. 1. A personagem principal	15
2. 2. Personagens secundários	19
3. OS CENÁRIOS E A CRIAÇÃO DO MUNDO	29
3. 1. A Montanha e o Mestre	29
3. 2. A História	31
CONCLUSÃO	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta os *concepts arts* desenvolvidos para a história em quadrinhos *Guardiões: Um Conto da Floresta*, em desenvolvimento desde 2017. Desde a infância meus desenhos possuíam ênfase na representação da natureza, principalmente em animais. Desenhos animados, quadrinhos, videogames e filmes de animação, especialmente aqueles que envolviam a natureza, fizeram grande parte do meu desenvolvimento como pessoa e conseqüentemente como artista, gerando uma vontade de criar personagens e universos fictícios para contar histórias e transmitir mensagens sobre a natureza através de desenhos. Por esse interesse voltada para o universo da arte, busquei me profissionalizar nas áreas de Design Gráfico e Artes Visuais. No ano de 2014 ingressei no curso técnico de Design Gráfico do Instituto de Educação Superior de Brasília (Iesb) e após a conclusão, em 2016, ingressei em Artes Visuais pela Universidade de Brasília (Unb).

O gosto pela representação da natureza e de histórias de fantasia foi intensificado pelas animações japonesas, em especial os filmes animados criados pelo famoso animador e artista Hayao Miyazaki, co-fundador do Studio Ghibli, que dirigiu diversos filmes com temáticas que envolvem a natureza, protagonizados por personagens com designs interessantes e cenários exuberantes.

Comecei então a estudar e colecionar os livros de *concept arts* de filmes, desenhos e videogames em que os visuais artísticos mais me interessavam para entender como foi o desenvolvimento visual dos personagens, cenários e do mundo das obras e o porquê dessa etapa de *concept art* ser tão importante para o visual do produto final. Esses livros reúnem grande parte dos rascunhos e designs produzidos por artistas na pré-produção dessas obras, desde os rascunhos iniciais até os designs finais oficiais, contando também com relatos dos artistas de como chegaram àqueles designs e suas inspirações e referências. Algumas dessas produções serviram de referência para o projeto de quadrinho *Guardiões: Um Conto da Floresta*, como veremos nas próximas páginas.

O termo *concept art* designa a apresentação visual de ideias, personagens, objetos, lugares e outros elementos que farão parte, posteriormente, de um produto final tal como uma animação ou história em quadrinhos. O artista que se dedica ao *concept art* deve ser capaz de contar uma história de modo visual, sem a necessidade de grandes explicações textuais para o observador: por exemplo, um personagem idoso, cheio de cicatrizes, com o rosto ranzinza e cansado pode ser um guerreiro veterano que viu muitas batalhas ou uma personagem feminina,

de cabelos longos, vestidos de realeza, com semblante de superioridade pode ser uma rainha muito rica, com personalidade rígida de um reino próspero (ENGLER, TRNKA, 2021). Um artista que trabalha nessa área deve ter pelo menos noção de elementos da linguagem visual, teoria das cores, história da arte, entre outros conhecimentos, para poder transmitir uma mensagem para o espectador; por isso, muitos desses artistas possuem alguma formação em áreas como Artes Visuais ou Design Gráfico (ENGLER, TRNKA, 2021)



Figura 1: *Concept art* de lobos pelo artista Nicolas Marlet. Lápis e marcador Fonte: *The Art of Kung Fu Panda 2* (2011). Fonte: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-kung-fu-panda-trilogy>

Um *concept art* não precisa necessariamente ser um desenho bem finalizado, sendo geralmente apenas um rascunho rápido de uma ideia que pode então ser aprimorada caso seja selecionada pela equipe de produção. Sua produção pode ser feita através de desenhos tradicionais, utilizando de lápis, canetas e papéis (Figura 1) ou por meio de recursos digitais, utilizando mesas digitalizadoras para criar rascunhos em programas como *Photoshop* e *Clip Studio Pro*. (MALINEN, 2017)

Apesar de a tradução literal de *concept art* ser “arte conceitual” essa área não deve ser confundida com o movimento artístico de arte conceitual da década de 60. Entretanto, assim como o movimento artístico, o *concept art* possui importantes vínculos com a história da arte. (ENGLER, TRNKA, 2021)

No começo do século XVII o arquiteto e pintor inglês Inigo Jones produziu uma série de designs de figurinos e cenários (Figura 2 e 3) para a rainha Anne da Dinamarca e para o rei James VI da Escócia e I da Inglaterra, usadas em suas Mascaradas, ou *masques*, uma forma de entretenimento da corte que envolvia cenários, danças e peças teatrais (SUMMERSON, 2021).



Figura 2: Inigo Jones. Design de vestuário para a Rainha Candance, em *Masque of Queens*. 1608.

Fonte: <http://www.elizabethancostume.net/masque/index.html>



Figura 3: Inigo Jones. Cenário trágico, 1600, caneta e tinta sobre papel. The Devonshire Collection, Reino Unido. Fonte: [https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Inigo-Jones/1089738/Cen%C3%A1rio-tr%C3%A1gico-\(caneta-e-tinta-sobre-papel\).html](https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Inigo-Jones/1089738/Cen%C3%A1rio-tr%C3%A1gico-(caneta-e-tinta-sobre-papel).html)

Outro famoso pintor, o russo Léon Bakst, nascido em 1866 em Hrodna, Bielorrússia, trabalhou como designer de cenários e figurinos para o teatro e foi o primeiro artista russo a ganhar aclamação internacional na esfera da moda, com seus designs audaciosos cheios e ricamente coloridos. Seu maior destaque foram os trabalhos com Sergei Diaghilev, empresário artístico russo e fundador do *Ballets Russes*, com o qual produziu diversos figurinos e cenários (Figuras 4 e 5) (VICTORIA AND ALBERT MUSEUM)

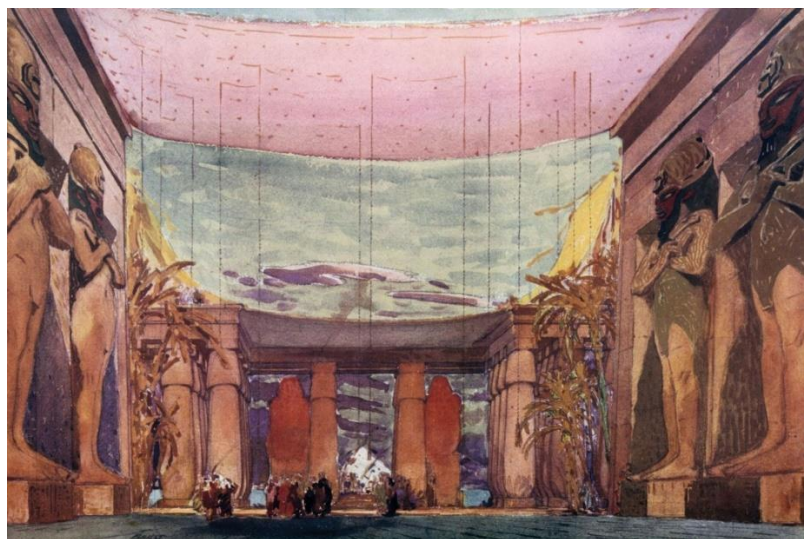


Figura 4: Léon Bakst, design de cenário para a produção de *Cléopâtre* do *Ballets Russes*, 1909. Fonte: <https://www.vam.ac.uk/articles/leon-bakst-design-for-the-ballet>

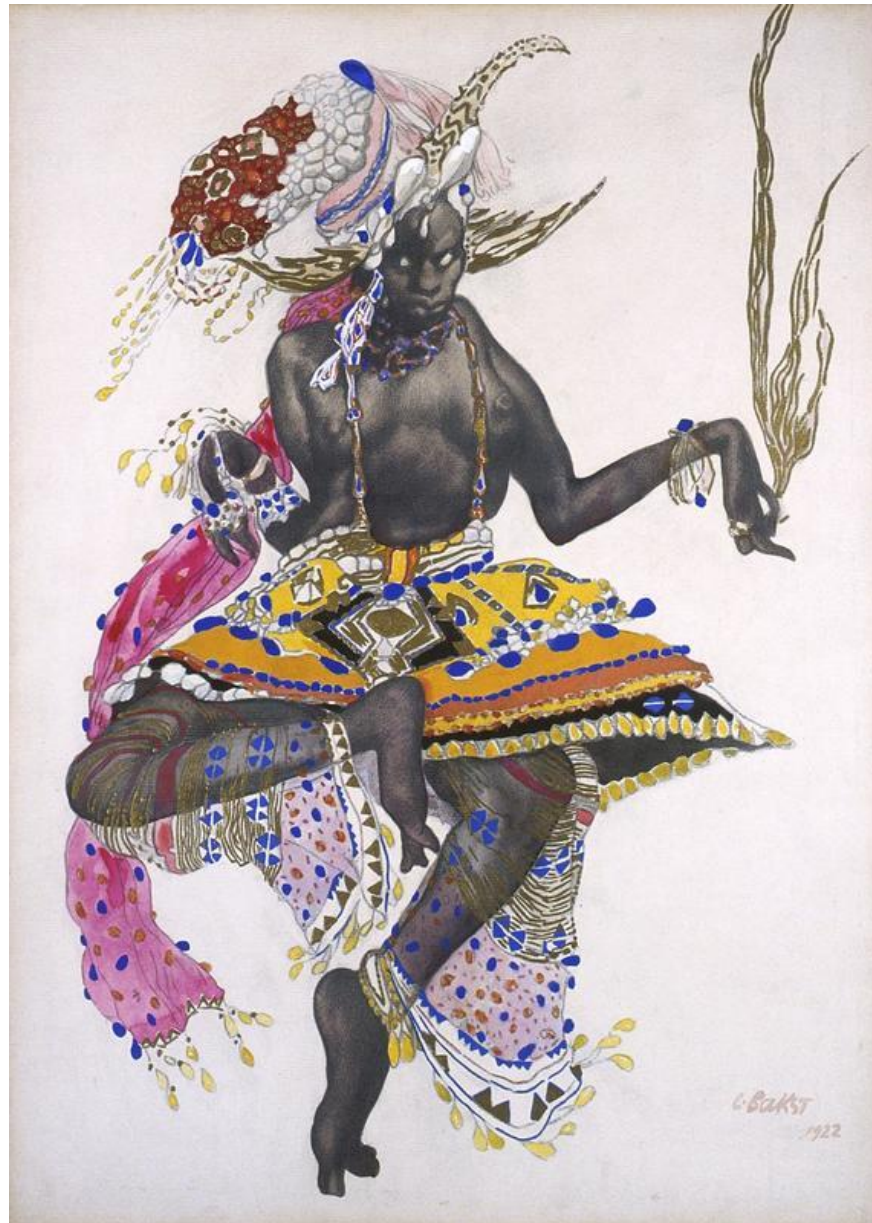


Figura 5: Léon Bakst. Design do figurino do dançarino do templo para o balé: *Le dieu bleu*, (1922) Aquarela, guache, tinta metálica e carvão sob papel. 64,8 x 47 cm. Coleção McNay Art Museum. San Antonio, Texas, EUA. Fonte: <https://collection.mcnayart.org/objects/10603/costume-design-for-temple-dancer-in-le-dieu-bleu-the-blue-god>

Apesar de criações assim já existirem muito antes, foi apenas no começo dos anos 1930 que a *Walt Disney Animation Studio* utilizou o termo “*concept art*” para se referir aos designs criados pelos artistas em seu primeiro filme de animação, *A Branca de Neve*. (GHEZ, DOCTER, 2015)

Uma de suas artistas mais renomadas e favoritas foi Mary Blair, que trabalhou como uma *concept artist* para o estúdio de 1943 até 1953, criando desenhos para filmes como

Cinderela (Figura 6), Alice no País das Maravilhas e Peter Pan. Durante os anos 50 e 60, produziu ilustrações para livros infantis, como *I Can Fly*, anúncios, designs de cenários teatrais e grandes murais para parques temáticos, como a atração *It's A Small World* do parque da Disney (CANEMAKER, 2020).



Figura 6: Mary Blair, *Concept art* da personagem Cinderela. (1950). Fonte:

<https://www.insider.com/cinderella-artist-mary-blair-still-inspires-disney-artists-2019-7>

1. GUARDIÕES DA FLORESTA: O ÍNICIO E AS PRINCIPAIS REFERÊNCIAS

1. 1. Início do processo criativo

Criado por volta de 2017, o pré-projeto do quadrinho *Guardiões: Um Conto da Floresta* começou a tomar forma nas páginas em branco dos cadernos de rascunho. Primeiramente eram apenas rascunhos de personagens, como treino de anatomia humana, formas e dobras de tecido, mas ao longo dos rascunhos foi-se criando, não intencionalmente, a primeira personagem do projeto. Os rascunhos (Figura 7) foram postados em um perfil do Instagram, dedicado a produções artísticas pessoais e obteve uma resposta bastante positiva, com comentários interessados em mais informações sobre a personagem.



Figura 7: *Concept art* inicial dos Guardiões (2017)

Foi por esse interesse do público e pela vontade de criar uma história em quadrinhos, com foco na natureza, que houve uma necessidade de desenvolver mais sobre essa personagem e o mundo em que ela interagia. Começou então uma busca por inspirações que pudessem ajudar no processo criativo do projeto, seja no enredo ou nos aspectos visuais.

1. 2. Referências

O processo criativo de *Guardiões da Floresta* foi baseado em obras já existentes que abordam o tema da natureza e sua relação com os seres humanos, misturando aspectos fantasiosos e fictícios para contar histórias que se relacionam com a vida real.

As principais inspirações para esse projeto partiram de animações e jogos japoneses dedicados a animais, deuses antigos e ao ser humano e sua relação com a natureza. A principal referência é o filme de animação Princesa *Mononoke*, ou “*Mononoke Hime*”, lançado em 1997 pelo famoso Studio Ghibli. Este filme, que se passa no período Muromachi (1333-1573) da história do Japão aborda sobre a relação do ser humano com a natureza e como a ganância humana acaba por dizimar florestas, animais e seus deuses antigos. O personagem principal, príncipe de uma aldeia simples que possui bom convívio com a natureza, entra em conflito com um deus javali e acaba amaldiçoado. Ele então deve sair de sua aldeia e buscar uma cura pelo país afora e acaba se envolvendo em um conflito entre os humanos que dizimam florestas para o crescimento tecnológico e os animais e deuses antigos da floresta, que desejam protegê-la. Neste conflito o personagem principal acaba conhecendo San (Figura 8), uma humana que pensa ser uma loba, criada pela deusa lobo Moro, que odeia os humanos e luta pela floresta. Ela é conhecida pelos humanos como princesa *Mononoke*, um antigo termo japonês que significa “espírito sobrenatural”, geralmente usado para espíritos vingativos ou malignos.



Figura 8: Arte do *storyboard* de San com lobos. Fonte: *The Art of Princess Mononoke* (2014).

Do filme Princesa *Mononoke* as principais referências utilizadas foram as relações dos humanos com a natureza e o modo como existe tanto uma relação benéfica e respeitosa, como o caso da aldeia do príncipe; como uma relação ruim e desrespeitosa, como os humanos gananciosos que dizimam as florestas e animais em busca de mais recursos.

A segunda inspiração é o mangá e anime *Mushishi*, lançado em 1999 e criado pela mangaká Yuki Urushibara. A história se passa em algum período fictício entre os períodos Edo e Meiji do Japão e acompanha um *mushi-shi*, uma espécie de especialista em *mushis*, seres quase sobrenaturais, visíveis apenas a alguns humanos, compartilhando o mundo com estes. Eles não são bons e nem maus, estão apenas vivendo como qualquer criatura, mas vez ou outra acabam interferindo negativamente na vida dos seres humanos; é aí que o especialista *mushi-shi* vem para ajudar os humanos e os *mushis*, realocando-os na natureza ou, em casos extremos, os eliminando.



Figura 9: Mestre da Montanha. Fonte: Anime *Mushishi* (2014)

Dessa obra a principal ideia utilizada para o projeto do quadrinho veio de um dos episódios do anime, de que existe um mestre da montanha que mantém o equilíbrio da vida local. Ele pode aparecer na forma de um animal, humano ou *mushi*, mas seu poder pode ser transferido para outro caso ele morra ou seja morto e consumido. O mestre da montanha do anime (Figura 9) tem a forma de um velho jabuti com musgos crescendo em sua carapaça.

A terceira inspiração é o jogo eletrônico *Okami*, lançado em 2006 para Playstation 2 pela Clover Studio e pela Capcom. Com uma animação lembrando as pinturas tradicionais japonesas, em *Okami* a deusa do sol, Amaterasu, reencarna na Terra em forma de lobo e

percorre o Japão antigo para remover a maldição que demônios fizeram cair sobre o país e assim restaurar a beleza do continente.



Figura 10: Concept art de um guerreiro Oina. Fonte: *Okami: Official Complete Works* (2008)

Em sua jornada a deusa acaba encontrando a tribo fictícia *Oina*, inspirada no povo indígena *Ainu* do Japão. Os *Oinas* (Figura 10) possuem habilidades de se transformar em lobos e usam máscaras que representam o espírito divino que cada um deles é devoto. A tribo *Oina* serviu de grande inspiração para a criação visual dos Guardiões, principalmente no aspecto da máscara e na transformação de humano para animal, que veremos a seguir.

2. CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS

2. 1. A personagem principal

Criada em 2017, a personagem principal, que até então se chamava Miya, sofreu diversas alterações em seu design para melhor se encaixar com o visual desejado para a história. Em seu primeiro visual (Figura 11) ela possuía uma blusa larga, com mangas abertas nos ombros que chegavam até os cotovelos e por cima um *corset*. Ela não tinha capuz, apenas uma gola alta e usava luvas pretas em ambas as mãos. Sua máscara de madeira era colorida nas cores de sua forma de animal. Seu cabelo possuía um corte mais repicado, com um estilo próximo ao de animes e mangás japoneses. Seu design antigo, no entanto, não se encaixava no visual desejado para o quadrinho. Sua blusa tinha uma aparência muito “moderna” para o tempo em que a história se passa e ela não transmitia a impressão de ser uma moradora da floresta. Suas cores também eram mais saturadas em comparação ao seu design final, dando uma aparência mais infantil do que o desejado.

Com o passar dos anos, por meio de estudos de anatomia e de *concept arts*, o design final da personagem foi criado (Figura 12). Ela agora aparenta ser uma jovem adulta, com uma expressão séria e misteriosa. Seus cabelos continuaram curtos e repicados para transmitir a imagem de uma personagem de personalidade selvagem e rebelde. Sua franja agora cai sobre sua face para esconder o rosto. As calças largas, inspirados em calças de yoga, se mantiveram e sua blusa moderna foi substituída por um colete estilo medieval com um capuz. Em seus braços, tiras de tecido agora servem de proteção no lugar das luvas. Como esta personagem é um dos Guardiões, o povo sobrenatural que protege e vive na floresta, os sapatos foram descartados, para enfatizar sua conexão com a natureza através do constante toque dos pés ao solo. Sua tabela de cores não mudou muito. Ainda há a predominância de tons mais quentes e terrosos, que remetem a natureza, a terra e a intensidade, característica importante de sua personalidade, porém agora possuem uma coloração menos saturada. Seu novo nome passou a ser Meena, uma brincadeira com a gíria brasileira “mina” que significa menina ou garota.



Figura 11: Primeiro design da personagem principal (2017)



Figura 12: Design final da personagem principal (2022)

A sua forma animal escolhida foi o lobo, um animal comumente representado na literatura desde os tempos antigos tanto como uma criatura perigosa e temida quanto como um animal sábio, místico e sociável. (JONES, 2011)

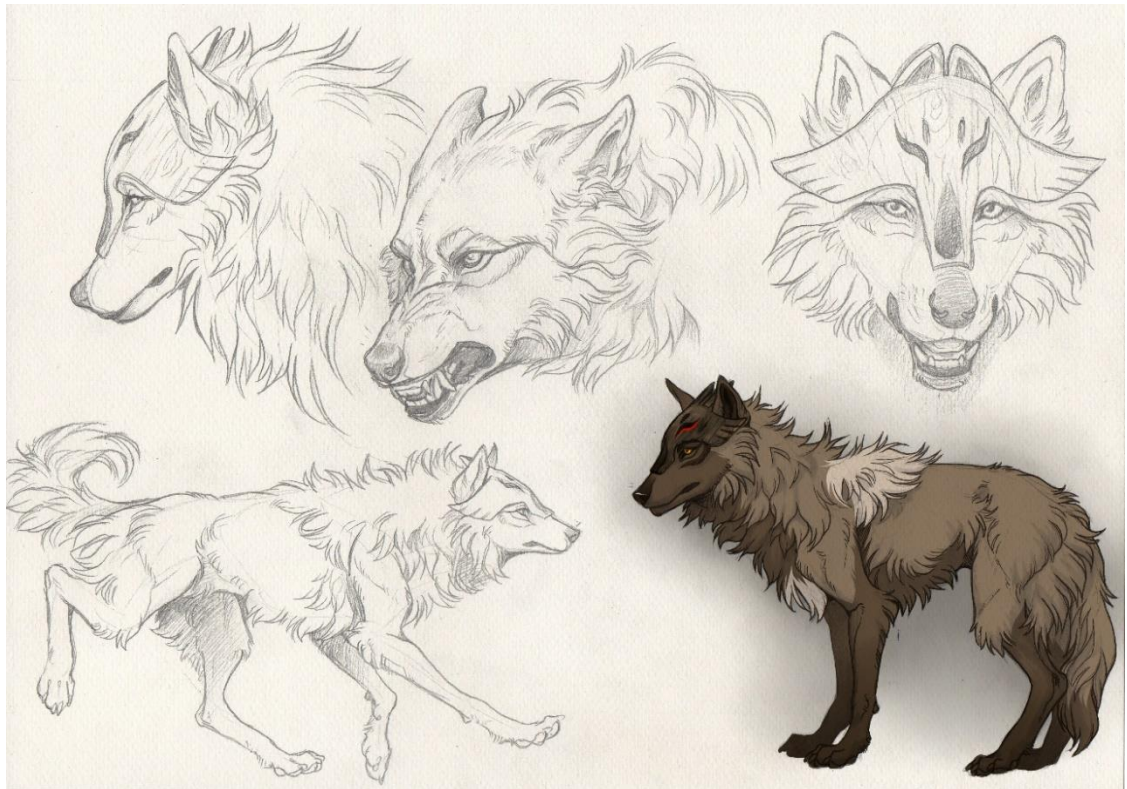


Figura 13: *Concept art* da forma animal da personagem principal (2022)

Para sua forma de lobo foi pensado em um animal (Figura 13) com o pelo bagunçado para lembrar o seu cabelo repicado na forma humana. Sua coloração foi inspirada em lobos “*black phase*”, que é quando um lobo, geralmente de cor preta, muda de cor ao longo dos anos por conta da troca de pelos.

A presença da máscara de madeira (Figura 13 e 15) em ambas as formas (humana e animal) foi inspirada na tribo fictícia dos *Oina*, de *Okami*, mas, diferentemente do jogo, a máscara no quadrinho *Guardiões: Um Conto da Floresta* representa a forma animal que o personagem consegue se transformar, com designs diferentes e customizadas com diversas cores para diferenciar outros membros do mesmo clã. Assim como o vestuário da personagem, a máscara mudou de design no processo de produção (Figura 14). Antes a máscara possuía uma coloração viva que remetia a coloração de sua forma animal, mas como a intenção do design dos personagens *Guardiões* era manter a máscara também em sua forma animal, as cores não se contrastavam muito bem, então foi decidido retirar as cores e manter a textura, aparência e

cor de madeira, com apenas algumas cores para dar individualidade e personalidade aos personagens.

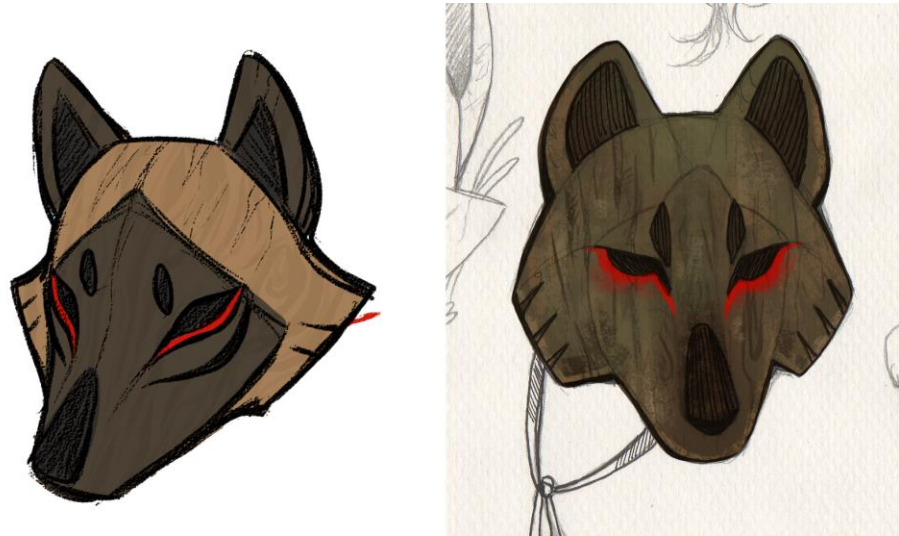


Figura 14: Diferença do design antigo (esquerda) e atual (direita) da máscara de lobo.



Figura 15: *Concept art* da máscara de lobo (2022)

Por ser uma personagem que protege algo, ela precisava de algum tipo de arma, que não fosse grande e pesada para atrapalhar o andar pela floresta e pudesse de alguma forma relembrar sua forma animal. A primeira ideia foi de que ela pudesse usar uma pequena adaga comprida que lembrava uma pequena arma tradicional japonesa chamada de *tantō* mas que logo foi

substituída por duas adagas curvadas que ela pudesse utilizar para combates corpo a corpo e que remetiam aos caninos de um lobo, que também são suas armas principais (Figura 16).



Figura 16: *Concept art* de armas para a personagem principal (2022)

2. 2. Personagens secundários

Após criada a personagem principal era necessário criar outros personagens para que ela pudesse interagir e assim desenvolver a história. Foram pensados em três personagens secundários, todos também Guardiões, que teriam maior importância no desenrolar da história. O primeiro foi inspirado em um corvo e é o personagem mais próximo da personagem principal. Lobos e corvos possuem uma interação bem próxima na vida real. Corvos podem guiar lobos para carcaças de caças, criar laços com lobos específicos e até brincar com seus filhotes, usando gravetos e puxando suas caudas (BULIN, 2020).



Figura 17: *Concept art* do personagem Breu em forma de corvo (2022)

Para esse personagem foi dado o nome de Breu, inspirado na cor preta de seu cabelo, das suas roupas e também por sua forma animal ser um corvo (Figura 17). Seu primeiro design consistia em um colete preto de gola alta e sem mangas, com uma “cauda” estilo o terno de um maestro de orquestra (Figura 18), cortado no meio para imitar uma cauda de ave. Nos braços, duas luvas que passam acima dos cotovelos e nas pernas ataduras brancas para criar contraste com a calça cinza escuro. Sua aparência, assim como no design anterior da personagem principal, era a de um personagem muito mais jovem do que o desejado.



Figura 18: Primeiro design do personagem Breu (2017)



Figura 19: Design final do personagem Breu (2022)

No seu design atual foi optado por uma camisa justa e gola alta, com uma manga longa no braço direito e sem manga no braço esquerdo. As calças são do mesmo estilo da personagem

principal, apenas com menos tecido, deixando-a assim sem muitas dobras. A principal característica de sua roupa é a capa, inspirada nas asas de um corvo (Figura 19). Assim como a personagem principal, o personagem Breu necessitava de uma arma que remetesse sua forma animal e para isso foi pensado em algo que lembrasse as garras de um corvo. Foi pensando então uma luva-bracelete com garras de metal nas pontas de cada dedo (Figura 19).

O personagem, assim como todos os outros Guardiões, também usa sua máscara de corvo para esconder o rosto (Figura 20).

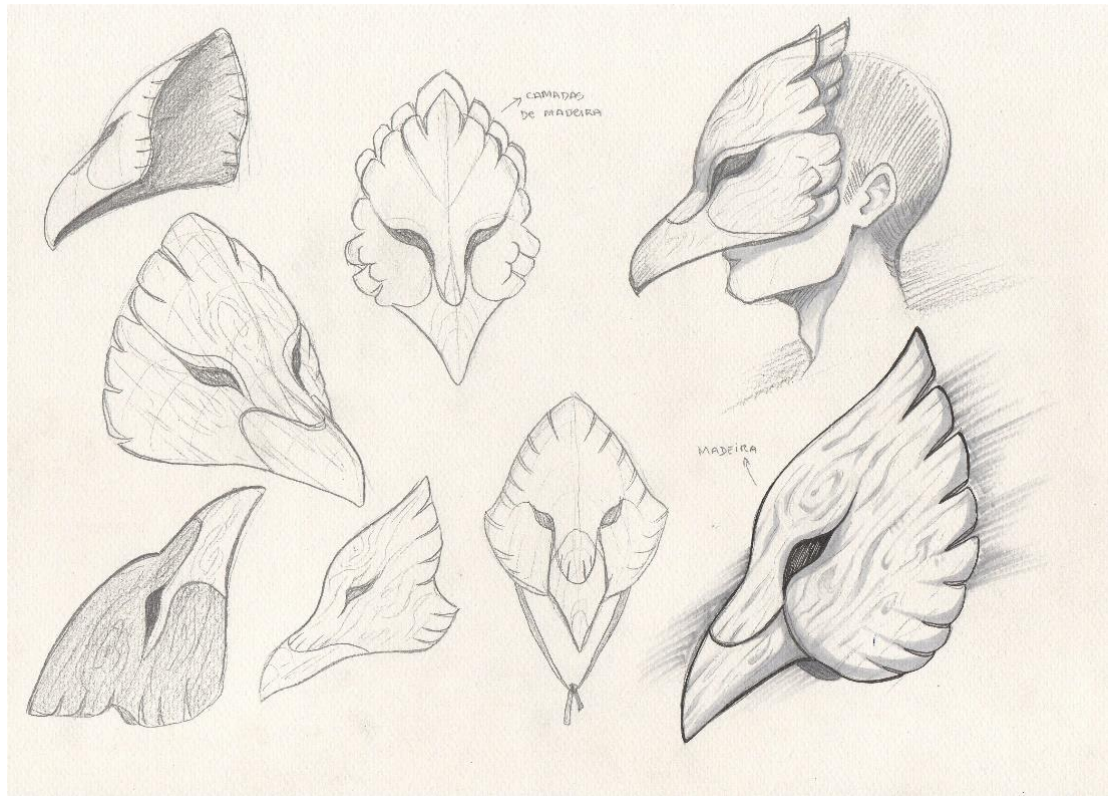


Figura 20: *Concept art* da máscara do corvo (2022)

O segundo personagem foi inspirado no macaco-japonês (Figura 21). Esse personagem foi pensando em ser um dos alívios cômicos do quadrinho, fazendo piadas e pregando peças, mas ao mesmo tempo também sendo como uma figura cheia de sabedoria e espiritualidade. Sua forma animal possui a coloração ocre claro, típica de um macaco-japonês, pelos cheios para se proteger do frio e uma pintura feita com pigmentos vermelhos na face.



Figura 21: *Concept art* do personagem San em forma de macaco (2022)

O macaco é um animal comumente associado em diversas culturas com travessuras e diversão. Na cultura chinesa temos o famoso Sun Wukong, o Rei Macaco, protagonista do clássico romance chinês *Jornada para o Oeste*, escrito por Wu Chengen durante a Dinastia Ming. No romance, Sun Wukong promove caos e travessuras, tanto no Céu como na Terra, em busca da imortalidade, poder e reconhecimento (FARMER, 2021). Já na cultura japonesa, o macaco, além de ser visto como um símbolo para travessuras, possui uma simbologia de sabedoria, como representado no provérbio japonês Os Três Macaco Sábios: “Não veja o mal, não ouça o mal, não fale o mal”, que em uma de suas interpretações significa que se uma pessoa não vê, não ouve e não fala sobre a fraqueza dos outros e a maldade do mundo, essa pessoa pode manter sua saúde mental e física (Figura 22) (OHNUKI-TIERNEY, 1984).



Figura 22: Hidari Jingoro, *Os Três Macacos Sábios*, século XVII. Santuário *Tōshō-gū*. Nikkō, Tochigi, Japão.

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%AAs_Macacos_S%C3%A1bios#/media/Ficheiro:Hear_speak_see_no_evil_Toshogu.jpg

Inspirado nos Três Macacos, o personagem recebeu o nome de San, que significa “três” em japonês, sendo o irmão mais novo de três na história. Assim como o personagem Breu, ele é um dos personagens mais próximos da personagem principal e ajuda a mantê-la calma e racional em momentos de raiva.



Figura 23: Design inicial do personagem San (2022)

Diferente dos personagens anteriores, este personagem não teve seu visual muito alterado de seu design inicial (Figura 23). Sua aparência infantil e despreocupada se manteve, fazendo alusão a sua personalidade cômica e ao mesmo tempo sábia. No vestuário a sua peça de roupa mais marcante é o casaco volumoso com pelos no capuz, para remeter ao pelo cheio dos macacos-japoneses. Assim como em sua forma animal, o personagem possui uma pintura no rosto feita com pigmentos vermelhos. Ele carrega um bastão *bō*, uma arma japonesa feita de bambu, como sua arma principal (Figura 24).



Figura 24: Design final do personagem San (2022)

O último personagem tem como inspiração um tigre (Figura 25). Ele é o mais velho dos personagens secundários e serve como um guia e mentor para a personagem principal e os outros Guardiões. Ele é um personagem nômade e viaja de Montanha para Montanha a fim de se manter informado com o que está acontecendo em outras regiões. Sua aparição na história do quadrinho é tida como um sinal de boa sorte, sendo os animais tigres, e os Guardiões tigres, uma espécie extremamente rara no mundo, com poucos indivíduos vivos.



Figura 25: *Concept art* do personagem Khan'roh em forma de tigre (2022)

Ele é um personagem com personalidade bem calma, racional e nunca toma uma ação sem antes planejá-la. Seu design foi o que mais mudou desde o primeiro *concept art*. Em seu design inicial foi pensando em um homem musculoso, tatuagem no olho esquerdo, um cabelo com corte samurai e um cavanhaque (Figura 26). Sua roupa possuía um tipo de colete que caia em sua lateral direita, estampado com listras para lembrar sua forma animal. Ele também possuía um sobretudo. Estas características foram logo descartadas pois o design não transmitia a sensação desejada para este personagem.



Figura 26: Design inicial do personagem Khan'roh (2017)



Figura 27: Design final do personagem Khan'roh (2022)

Seu design final (Figura 27) escolhido foi a de um homem entre 30 a 40 anos, pele morena, cabelos longos e bagunçados, presos em um rabo de cavalo e barba malfeita para caracterizar sua reputação de nômade. Suas roupas agora são simples, feitas de panos soltos, sujas e rasgadas pelo tempo e pelo constante uso nas trilhas da floresta.

Seu nome, Khan'roh foi criado a partir da junção de “*khan*”, um título dado por diversas tribos nômades da Eurásia que significa chefe, soberano ou rei, com a pronúncia da palavra em inglês “*royal*”, que significa “realeza” (SZCZEPANSKI, 2019). Seu nome também é uma referência ao tigre de bengala Shere Khan, personagem antagonista do famoso *Livro da Selva* do autor inglês Rudyard Kipling,

Apesar de ser um personagem criado para tentar ao máximo evitar confrontos, preferindo o uso de artes marciais para a proteção, a ideia de lhe dar uma arma simples (Figura 27) que pudesse ser usada em casos especiais veio através da referência de uma *bagh nakh*, uma antiga arma hindu que imita as garras de um grande felino. Seu nome literalmente significa “garras de tigre”. (COSTA, 2015)

3. OS CENÁRIOS E A CRIAÇÃO DO MUNDO

3. 1. A Montanha e o Mestre

Mencionada anteriormente, a Montanha (Figura 28) tem um papel importante no enredo atual. Criada em 2017 para servir apenas como local em que se passava a maior parte da história, a Montanha é o centro de toda vida a sua volta, providenciando alimento e abrigo para animais, plantas e humanos que dependem dela.

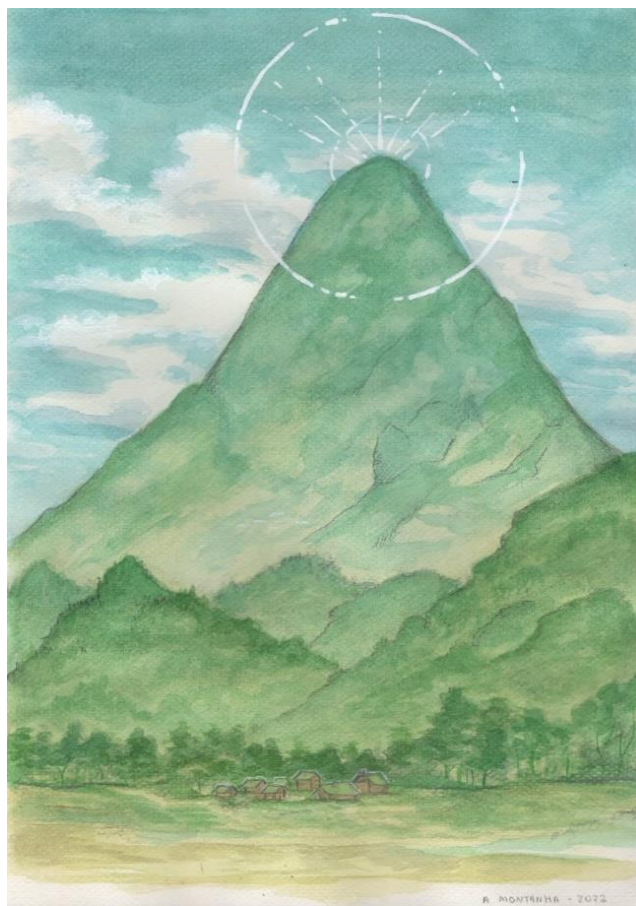


Figura 28: *Concept art* da Montanha. (2022)

No design inicial a Montanha não era tida como uma personagem a parte, como no design oficial. Ela era apenas mais um local neste mundo fictício, onde os personagens iriam interagir entre si, mas como a história do quadrinho tem uma temática focada na natureza, na fantasia e no sobrenatural a ideia de tornar a Montanha em uma personagem com sentimentos que pudessem afetar outros personagens se tornou oficial. Na história do quadrinho, A Montanha também não é uma entidade única. Foi decidido não ter apenas uma, mas várias

Montanhas espalhadas por esse mundo, que estariam conectadas entre si por uma energia invisível. Se algo de ruim acontecesse com uma delas, as outras poderiam dar sinais de que algo ruim estivesse acontecendo naquela região. Seu design oficial é a de uma enorme e imponente formação, cercada por cadeias de montanhas menores, repletas de florestas e vilarejos humanos. Por ser uma fonte de vida, a Montanha é tida como uma divindade e adorada pelos humanos que vivem em sua base, que a respeitam e retiram dela apenas o necessário para sua sobrevivência.

A Montanha é formada por uma floresta semifechada, de árvores tortas, cheias de pedras e troncos com musgos e diversos tipos de plantas. Nas áreas mais a sua base a floresta começa a abrir, tendo tido mais contato com os humanos, sendo ali a terra utilizada para colheita, plantio e também construções de casas para os humanos.

Para cada Montanha da história foi criado um Mestre (Figura 29), um ser etéreo que ajuda a canalizar a energia invisível da Montanha e manter a ordem entre os seres vivos. Na ideia inicial, o Mestre seria apenas um animal com vegetação crescendo em cima do seu corpo, referenciando o design do Mestre da obra *Mushishi* mencionada anteriormente, mas como a ideia era criar um ser que representasse algo espiritual e misterioso foi decidido por um ser sem forma definitiva, que pode tomar a forma física de qualquer ser vivo, preferindo a de animais para se locomover pelos terrenos. Sua aparência é de uma criatura de cor branca, luminosa, com uma névoa ao seu redor, transmitindo a sensação de algo que não pertence ao mundo físico.



Figura 29: *Concept art* do Mestre da Montanha (2022)

3. 2. A História

A história se passa em um mundo fictício, em um tempo antigo, quando a maior parte dos humanos ainda viviam na natureza e dependiam mais dela, vivendo de colheita e caça. Nesse mundo existem vilarejos humanos espalhados pelas regiões, a maioria deles concentrados perto das Montanhas, tidas como divindades por esses humanos e respeitadas. Em um pequeno vilarejo mais afastado ainda havia uma antiga tradição de fazer oferendas à Montanha, em especial aos Guardiões, seres com máscaras de madeira que não são nem humanos e nem animais, que protegem a Montanha e ajudam a preservar o equilíbrio, mantendo afastados os humanos gananciosos que desejam pegar mais do que necessitam para viver. Eles não se deixam ser vistos com frequência; então, com o passar dos anos, as gerações mais novas foram considerando os Guardiões como apenas uma superstição, porém, mesmo com esse pensamento, muitos humanos ainda têm receio de adentrar mais fundo nas florestas da Montanha, terreno sagrado habitado pelos seres sobrenaturais e pelo Mestre da Montanha.

A personagem principal é uma jovem Guardiã chamada Meena, dos Lobos. Ela nunca foi muito confiante nos humanos enxergando mais maldade neles do que bondade, mas como uma guardiã, ela deveria seguir o ensinamento de seu povo de que, assim como os animais, as plantas, o solo e os rios, os seres humanos também fazem parte do equilíbrio da vida, parte da natureza, e cabia aos Guardiões protegê-los, assim como faziam com a floresta. A personagem entra em diversos conflitos com outros personagens e consigo mesma na história por conta desse pensamento.

Em um determinado dia um grupo de humanos, os antagonistas, chegam nesse pequeno vilarejo. Eles vieram de uma região distante, trajando roupas e acessórios mais elaborados, com máscaras para esconder as faces, como se fossem de um culto (Figura 30). Eles dizem ser de um lugar bastante desenvolvido e cheio de riquezas e estavam em uma viagem para incentivar e ajudar outros vilarejos a fazerem o mesmo, o que envolvia explorar e desmatar mais do que o necessário as florestas da Montanha.



Figura 30: *Concept art* das máscaras dos antagonistas (2022)

A ideia era revoltante para o vilarejo, principalmente para os que respeitavam a Montanha, mas alguns membros mais gananciosos acreditavam no desenvolvimento proposto e, visando a riqueza que podiam obter, aceitaram a ajuda desses humanos misteriosos. A exploração excessiva então começa a abalar o sistema ecológico da Montanha e ela começa a “morrer”. Seus animais fogem, o solo fica infértil, os rios começam a secar e os Guardiões tentam impedir e reverter a situação, mas acabam entrando em conflito com esse grupo de humanos misteriosos.

No decorrer da história, visto na maior parte pelos olhos de Meena, há a evolução da personagem, de um pensamento cheio de rancor e desprezo pelos humanos e sua ganância para um pensamento esperançoso e confiante de que o ser humano pode mudar para melhor.

4. CONCLUSÃO

No desenvolvimento do trabalho tive a oportunidade de descobrir diversos artistas que contribuíram para a criação de designs e *concept arts* para grandes projetos artísticos, desde muito antes de existir um termo adequado para tal, reforçando a importância dessa parte na pré-produção do produto final. Um artista de *concept art* deve ser criativo e constantemente pesquisar informações e referências para criar personagens e conseguir transmitir alguma mensagem com aquele design.

O projeto do quadrinho oficial ainda está em desenvolvimento, faltando alguns personagens-chave e partes do enredo que não foram mencionados no presente trabalho, porém com esta pesquisa houve a oportunidade de focar mais no desenvolvimento visual dos personagens, alterar rascunhos e designs antigos produzidos em 2017 que já não faziam sentido no visual atual do universo ficcional. Por conta também de estudos de anatomia ao longo desses anos, o estilo dos desenhos também foi alterado, saindo de uma arte um pouco mais voltada para um estilo de mangás e animes para um estilo mais semi-realista, que podemos ver nas comparações dos designs iniciais com os atuais ao longo do texto. Essa mudança de estilo dos designs dos personagens proporcionou uma alteração no enredo que, apesar de anteriormente ainda ser centrado em uma temática da natureza, não visava explorar tão profundamente os aspectos da exploração excessiva das florestas e seus recursos naturais. O novo enredo também busca se aprofundar mais na visão da personagem principal em relação as situações que estão ocorrendo na história, de um modo um pouco mais sério do que se comparado com o anterior.

No futuro, espero dar início as primeiras páginas do quadrinho oficial e finalmente poder contar as histórias do mundo e dos personagens de *Guardiões: Um Conto da Floresta*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BULIN, Brad. **Naturalist Notes: Wolves and Ravens**. Yellowstone Quarterly, 2020. Disponível em: <https://www.yellowstone.org/naturalist-notes-wolves-and-ravens/> Acessado em 7 de março de 2022.

CANEMAKER, John. **About Mary Blair: A Short Biography by John Canemaker**. Nova York, 2020. Disponível em: <http://magicofmaryblair.com/about-mary/> Acessado em 4 de abril de 2022.

COSTA, Antonio Luiz M. C. **Armas Brancas: Lanças, espadas, maças e flechas – como lutar sem pólvora da pré-história ao século XXI**. Editora Draco, São Paulo, 2015.

ENGLER, Martin; TRNKA, Andrej. **Concept Art: The Essential Part of Visual Pre-production in the Entertainment Industry**. Acta Ludologica, Vol. 4, No. 1, 2021. Disponível em: <https://actaludologica.com/concept-art-the-essential-part-of-visual-pre-production-in-the-entertainment-industry/> Acessado em 28 de Abril de 2022.

FARMER, Alec. **Monkey King: Journey To The West (2021) – Translating a Chinese Classic for a contemporary audience**. Los Angeles, 2021. Disponível em: <https://asiamedia.lmu.edu/2021/08/20/monkey-king-journey-to-the-west-2021-translating-a-chinese-classic-for-a-contemporary-audience/> Acessado em 28 de abril de 2022.

GHEZ, Didier; DOCTER, Peter. **They Drew as They Pleased: The Hidden Art of Disney’s Golden Age (The 1930s)**. San Francisco: Chronicle Books, 2015.

JONES, Karen. **Writing the Wolf: Canine Tales and North American Environmental-Literary Tradition**. Environment and History, Vol. 17, No. 2, 2011, pp. 201-228 (28). Disponível em: <https://www.ingentaconnect.com/content/whp/eh/2011/00000017/00000002/art00003#Refs> Acessado em 29 de Abril de 2022.

LÉON Bakst – design for the ballet. **Victoria and Albert Museum**, Londres. Disponível em: <https://www.vam.ac.uk/articles/1%C3%A9on-bakst-design-for-the-ballet> Acessado em 20 de março de 2022.

MALINEN, Laura. **Drawing Costumes, Portraying Characters: Costume sketches and costume concept art in the filmmaking process**. 2017. Thesis (Master) - Major in Costume Design, Aalto University, Finland, 2017. Disponível em: <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/28591> Acessado em 29 de Abril de 2022.

OHNUKI-TIERNEY, Emiko. **The Monkey as Mirror: Symbolic Transformations in Japanese History and Ritual**. Princeton, Princeton University Press, 1987.

SUMMERSON, John. **Inigo Jones**. Encyclopedia Britannica, 2021. Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Inigo-Jones> Acessado em 26 de março de 2022.

SZCZEPANSKI, Kallie. **What Is a Khan?**. ThoughtCo, 2019. Disponível em: <https://www.thoughtco.com/what-is-a-khan-195348> Acessado em 29 de Abril de 2022.

TERKEL, Yelena. **Léon Bakst: “Dress Up Like A Flower!”**. The Tretyakov Gallery Magazine No. 4, 2009 (25). Disponível em: <https://www.tretykovgallerymagazine.com/articles/4-2009-25/leon-bakst-dress-flower> Acessado em 11 de abril de 2022.

WENGROW, Arnold. **INIGO Jones: Architect & stage magician**. British Heritage; Harrisburd Vol. 27, Ed. 4, 2006. Disponível em: <https://www.proquest.com/docview/217028421/fulltext/BAA5EA0009814192PQ/1?accountid=26646> Acessado em 11 de abril de 2022.