

Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes
Departamento de Artes Plásticas

Henrique Figueiredo Gomes

***A Concept Art* e o seu papel na construção de narrativas e personagens**

São Paulo

2020

Henrique Figueiredo Gomes

A *Concept Art* e o seu papel na construção de narrativas e personagens

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de
Artes Plásticas (ECA-USP) como
requisito parcial para a obtenção do
título de bacharel em Artes Visuais,
com habilitação em Multimídia e
Intermídia.

Orientadora: Profa. Dra. Silvia Regina Ferreira de
Laurentiz

São Paulo

2020

SUMÁRIO

Resumo	4
1. Introdução	4
1.1. Objetivos específicos	5
1.2. Justificativa.....	5
2. O que é <i>Concept Art</i> ?	8
2.1. <i>Concept Art</i> ou Ilustração?.....	13
3. Tópicos dentro do processo de <i>concept</i>	22
3.1. Design de personagem	25
3.2. Design de ambientes ou cenários.....	31
3.3. Design de monstros e criaturas	38
3.4. Design de veículos ou transporte	40
3.5. Design de objetos, itens e acessórios.....	42
4. Porque escolhi <i>Concept Art</i> ?	45
5. O Trabalho Prático	89
5.1. <i>Thumbnails</i>	90
5.2. Desenvolvimento visual	95
5.3. <i>Sketches</i> – Reelaborando rascunhos	109
5.4. Do meio tradicional para o digital	122
5.5. Linhas finais	129
5.6. Valores e Cores	143
5.7. Acessórios	155
5.8. Ilustração	175
Considerações finais.....	197
Lista de Referências Bibliográficas	199

Resumo

O presente trabalho consiste em uma pesquisa temático-experimental e tem como objetivo analisar o processo de desenvolvimento visual que ocorre nas etapas de pré-produção de áreas como *videogames*, animação, quadrinhos e cinema, também conhecido como *Concept Art*. Procura esclarecer os principais pontos e objetivos desse processo, apresentar artistas que atuam dentro dele e reproduzir algumas de suas práticas através da utilização de diferentes técnicas e materiais, aplicados ao desenvolvimento visual de um dos elementos principais de uma narrativa, o personagem. O método de construção do trabalho inclui uma pesquisa qualitativa sobre o tema e o desenvolvimento de peças de *concept art*, tendo como resultado a criação visual de um personagem desde o rascunho até a sua apresentação final.

Palavras-chaves: *videogames, concept art, ilustração, design de personagem.*

1 - Introdução

Pesquisar o processo de criação visual de elementos presentes em narrativas voltadas para áreas como *videogames*, cinema, histórias em quadrinhos, animação e outras, também conhecido como *concept art*¹ –, sempre foi um dos meus principais interesses devido ao fato de ser o ponto em que práticas de arte, como desenho e pintura, são utilizadas com o propósito de dar origem a novos universos, dando suporte a narrativas, e fortalecendo o sentimento de imersão.

As áreas citadas possuem um grande potencial de exploração visual e constituem um campo onde artistas visuais possuem liberdade para atuar na criação dos mais diversos elementos como personagens, cenários, veículos, objetos de cena etc., com o objetivo de, ao final, estabelecer uma coesão na estrutura de uma narrativa ou história. Utilizando-se de técnicas que vão desde a arte digital até os meios tradicionais de pintura e desenho, o papel do artista dentro de uma obra de animação ou um *videogame* é de criar um universo imaginário e, através de seus componentes, transmitir ideias, sentimentos e mensagens para um observador, garantindo que este consiga absorvê-las direta ou indiretamente.

Assim, meu objetivo ao iniciar uma pesquisa sobre o processo de *concept art* foi utilizar os conhecimentos adquiridos sobre a área para dar início a um trabalho prático com o intuito de desenvolver visualmente um personagem. Busquei com isso reproduzir seus métodos de produção, além de realizar a utilização de técnicas e materiais comuns a artistas que atuam nela.

Colocar o processo de desenvolvimento visual de um personagem é também uma nova oportunidade para explorar práticas e assuntos pertencentes ao campo de artes visuais, como desenho da figura humana e desenho de observação, que foram abordados ao longo da graduação.

¹ O termo “*Concept Art*” será mantido em inglês devido ao fato de ser comumente colocado dessa forma na maior parte dos textos que abordam o assunto. O fato de a profissão estar ligada a mercados muito mais desenvolvidos em países com língua de origem inglesa também pesa para que o termo ainda não possua uma tradução oficial em português ou em outras línguas.

Sendo assim, optei por fazer esse trabalho justamente por essa junção entre áreas de entretenimento, como os *videogames* e o cinema, e tópicos das artes visuais, como pintura e desenho, o que para mim sempre foi um objetivo desde o início da graduação, e que agora consegui colocar em prática.

Para realizar essa análise foram elaborados cinco capítulos, que tem como objetivo esclarecer do que se trata a *concept art*, trazendo detalhes sobre o papel dessa função dentro de projetos voltados para cinema e *videogames* além de procurar estabelecer parâmetros para distinguir essa prática de outros tipos de processos artísticos, como a ilustração, por exemplo. Procurei explicar como as funções de um *concept* podem ser divididas entre processos de *design* de personagens, cenários, criaturas veículos e itens menores e como eu optei por seguir essa linha de pesquisa, explicando qual a influência desse tipo de arte na minha construção como artista.

Em um segundo momento, a partir do quinto capítulo, apliquei os conceitos teóricos relacionados ao desenvolvimento de personagens de forma prática. Aqui é mostrada a pesquisa de desenvolvimento do *concept* de um personagem posteriormente denominado *Rasukaru*, criando variações de visual, imaginando o *design* das armas, do uniforme e de seu equipamento. Ao término desse trabalho todas as ideias criadas foram condensadas em uma ilustração final.

1.1 - Objetivos Específicos

- Realizar um estudo sobre o que é *concept art*.
- Entender como esse processo é aplicado em obras das áreas de *videogames*, animação e cinema.
- Utilizar diferentes técnicas e materiais comuns à área de artes visuais aplicando-os ao processo de *concept art*, para desenvolver visualmente um personagem.

1.2 - Justificativa

A indústria de entretenimento - quando se fala em áreas como cinema ou *videogames* - representa uma parcela do mercado que tem crescido de forma vertiginosa nos últimos anos. De acordo com James Batchelor, editor da edição britânica do portal *gamesindustry.biz*, em artigo publicado em 18 de dezembro de 2018, somente a indústria de *videogames* cresceu 10.9% em 2018, gerando uma receita de 134,9 bilhões de dólares americanos².

Grande parte desse crescimento se deve ao avanço e popularização de novas tecnologias como VR³ e 5G⁴. Essa última possibilitando cada vez mais o surgimento de games

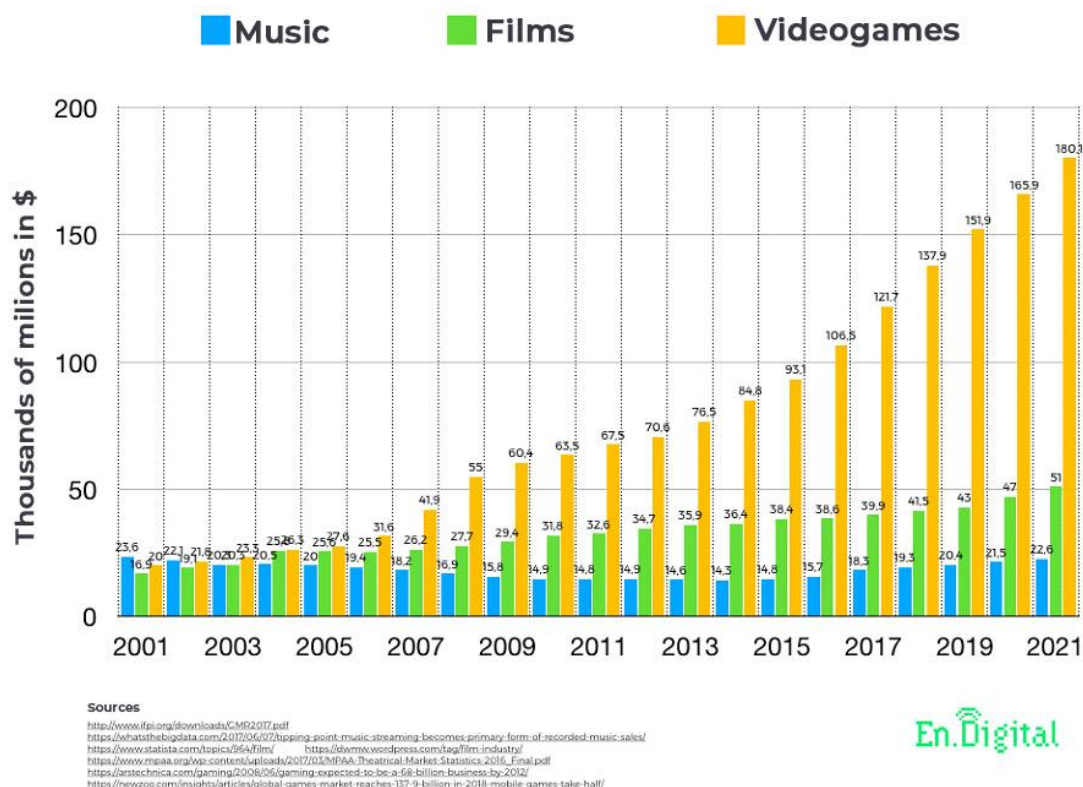
² BATCHELOR, James. *Global games market value rising to \$134.9bn in 2018*. **Gamesindustry.biz**, 2018. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-18-global-games-market-value-rose-to-usd134-9bn-in-2018>> Acesso em: 20 de jan. de 2021.

³ *Virtual Reality*, ou Realidade Virtual em português, “[...] é uma técnica avançada de interface, onde o usuário pode realizar **imersão**, **navegação** e **interação** em um ambiente sintético tridimensional gerado por computador, utilizando canais multi-sensoriais. A interface com realidade virtual envolve um controle tridimensional altamente interativo de processos computacionais. O usuário entra no espaço

voltados para dispositivos *mobile*⁵, que são jogados em tempo real por diversos participantes e que representam 51% da receita de 2018.

A indústria do cinema, com seus blockbusters e megaproduções não bate o mercado de *videogames*, mas foi responsável por gerar uma receita de 39,9 milhões de dólares americanos em 2017, de acordo com gráfico presente no artigo “*The Videogames Industry is Bigger than Hollywood*”⁶, e que pode ser observado na figura 1.

Figura 1: Gráfico apresentando receita histórica e projeção dos mercados de *videogames*, filmes e música.⁷



virtual das aplicações e visualiza, manipula e explora os dados da aplicação em tempo real, usando seus sentidos, particularmente os movimentos naturais tridimensionais do corpo.[...]”. PINHO, Márcio Sarroglia e KIRNER, Cláudio. In, *Uma Introdução a Realidade Virtual*, s. d. Disponível em: <<https://grv.inf.pucrs.br/tutoriais/introducao-a-realidade-virtual/#sumario1.1.>>. Acessado em 12 de Março de 2021. Grifo do autor.

⁴ LANIER, Liz. Video Games Could be a \$300 Billion Industry by 2025. **Variety.com**, 2019. Disponível em <<https://variety.com/2019/gaming/news/video-games-300-billion-industry-2025-report-1203202672/>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

⁵ Dispositivos *mobile* são aqueles que possuem características de computadores de bolso como celulares, *smartphones* e *tablets*.

⁶ Sem autor. The Video Games Industry is Bigger than Hollywood. **Myboosting.gg**, 2020. Disponível em: <https://www.myboosting.gg/blog/esports-news/the-video-games-industry-is-bigger-than-hollywood>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

⁷ Fonte: Sem autor. The Video Games Industry is Bigger than Hollywood. **Myboosting.gg**, 2020. Disponível em: <https://www.myboosting.gg/blog/esports-news/the-video-games-industry-is-bigger-than-hollywood>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

Quando falamos em movimentação econômica e cifras dentro desse mercado, estamos falando diretamente sobre as milhares de pessoas que o fazem funcionar e que consomem os produtos oriundos desse meio, são milhares ou milhões de pessoas que serão de alguma forma atingidas pelas obras desenvolvidas dentro dele. Assim, o fato de poder atuar dentro de um campo que hoje se encontra em franca expansão representa, para o artista visual interessado em desenvolver suas peças dentro desta área, uma grande possibilidade de inserção e desenvolvimento em uma carreira que poderá levar o seu trabalho até um grande público, mesmo que de uma forma indireta, implicando talvez em um maior impacto, em termos de alcance, do que um trabalho de arte restrito a uma galeria.

Esse alcance, porém, não garante maior ou menor divulgação e publicidade para o artista, pois os projetos, em sua maioria são desenvolvidos de forma sigilosa e as artes criadas podem provavelmente nunca virem a ser publicadas. Então, a *concept art* pode sim ter um grande impacto, porém de forma indireta, pois atuará através de um produto final que tem como objetivo ser apresentado ao grande público.

Além dessas duas grandes vertentes o mercado de entretenimento também é composto por outras áreas como animação, seriados, histórias em quadrinhos, colecionáveis etc. Todo esse conjunto de obras tem o objetivo principal de entreter e apresentar para as pessoas, ambientes, cenários e narrativas fictícias. Dessa forma, necessitam de muitos profissionais envolvidos no processo de pensamento sobre o modo com que esses mundos imaginários serão representados visualmente. Esses profissionais devem levar em consideração seu público-alvo, as diretrizes estabelecidas pelo cliente, a mídia na qual a obra será veiculada e suas particularidades.

Esses mundos e seus personagens variam em sua constituição, nível de detalhamento e estilo visual, porém a criação de cada um de seus elementos possui um processo de produção em comum que ocorre antes que qualquer etapa de desenvolvimento posterior de um *videogame* ou filme venha a ser realizada.

O processo funciona dessa forma por questões práticas e econômicas; pois é mais efetivo pensar e definir as diretrizes de algo visualmente, em um formato inicial de esboço, do que partir diretamente para a sua produção com materiais ou processos mais delicados e que demandam mais tempo, sem ter noção de qual será o resultado final. O esboço, feito com a utilização de qualquer tipo de material, permite correções e variações de forma mais rápida do que um modelo 3D final ou uma maquete pronta por exemplo.

O desenvolvimento de esboços iniciais, com o intuito de criar uma pré-visualização de algo que será produzido posteriormente em outro meio, é conhecido como *concept art* e constitui o cerne do surgimento da maioria das obras vistas dentro de diversas áreas, sendo de vital importância para o seu sucesso ou fracasso posterior.

O processo de desenvolvimento visual que compõe a área de *concept art* toma como ponto de partida um roteiro contendo diretrizes iniciais e limitações impostas por uma equipe de diretores de arte ou roteiristas para - utilizando os conhecimentos de artistas em diversas áreas da arte como pintura, desenho, anatomia, luz e sombra etc - dar início ao processo de exploração visual de um tema, criando personagens, lugares e criaturas que irão compor e darão vida a um novo cenário ou mundo imaginário.

Esses diferentes conhecimentos, aplicados cada um à sua medida e atuando em conjunto para a elaboração de peças de arte que tem como objetivo criar um primeiro vislumbre de algo que irá compor ou servirá de suporte a uma narrativa, representam assuntos

que são de grande interesse para mim. Além disso, a prática de arte envolvida em cada um deles serve para complementar, ao final, minha experiência pessoal como artista, representando um acréscimo em termos de conhecimento prático em técnicas e meios de reprodução variados.

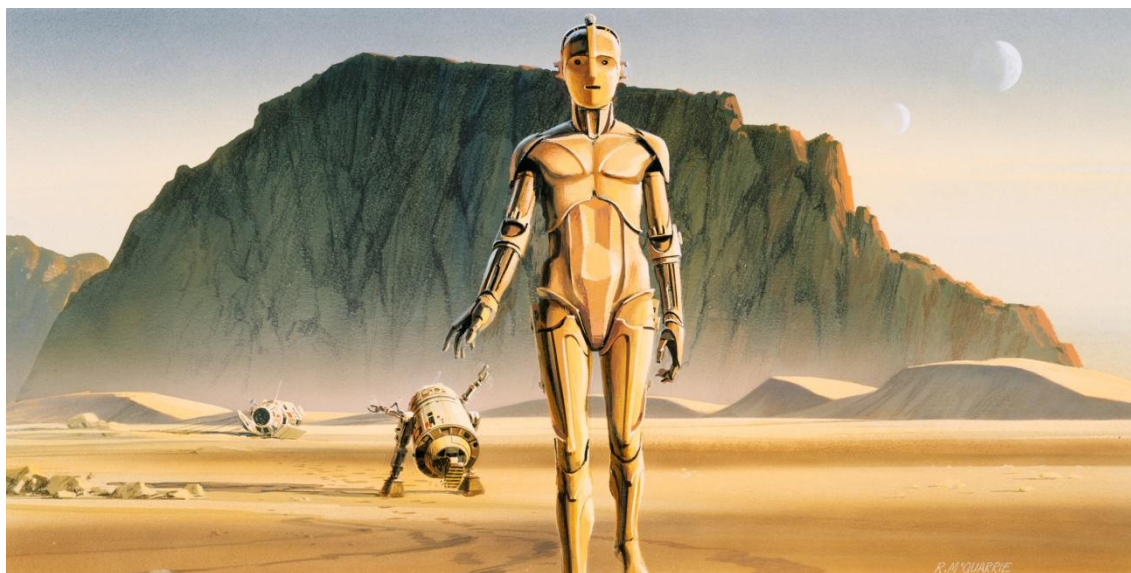
2 - O que é *Concept Art*?

Concept art é uma forma de arte utilizada para representar visualmente ideias que serão posteriormente inseridas em filmes, *videogames*, animações, quadrinhos, outras mídias, antes que essa ideia seja de fato transformada em um produto final, como um modelo 3D ou uma peça de figurino.

É parte fundamental do processo de produção de qualquer produto voltado a algumas das mídias citadas anteriormente, servindo para explorar e transformar em imagens conceitos apresentados através de roteiros - que podem ser desde pequenos parágrafos até textos super elaborados - além de também influenciar na evolução e transformação desses conceitos, funcionando de forma retroalimentativa, onde o texto alimenta a criação visual que, por sua vez, influencia os rumos do texto.

Um bom exemplo disso são os três primeiros filmes da saga *Star Wars*, onde o roteiro de George Lucas foi complementado e influenciado pelas obras do artista Ralph McQuarrie, responsável por criar a maior parte do visual da saga, definindo ícones que se mantêm fortes dentro da cultura *Nerd* até os dias de hoje.

Figura 2: Segunda versão de visual do personagem C3PO, por Ralph McQuarrie (janeiro de 1975).⁸



Ralph McQuarrie deu início a sua carreira em meados da década de 1940, trabalhando para empresas como Kaiser Graphics e Boeing. Nessa última, o artista passou a ganhar

⁸ Fonte: McQuarrie, Ralph – Segunda versão do personagem C3PO, 1975. In. *lamag.co*. Autor Desconhecido. *Star Wars, The Art of Ralph Angus Mcquarrie: 100 Concept Art*. *lamag.co*, 2016. Disponível em: <<https://www.iamaq.co/star-wars-the-art-of-ralph-angus-mcquarrie-100-concept-art/>>. Acesso em: 20 de Janeiro de 2021.

visibilidade por suas habilidades em desenho técnico (que envolve desde plantas até projeções ortogonais de objetos), por meio da qual surgiu a oportunidade de trabalhar para a empresa norte-americana de pesquisa espacial NASA desenvolvendo ilustrações que serviram para complementar a cobertura televisiva da missão lunar Apollo, lançada em 1969.

Após esse projeto, McQuarrie decide se mudar para o estado da Califórnia onde começa a trabalhar como ilustrador *freelancer* para a indústria de filmes hollywoodiana. Dentro desse contexto, o artista foi contatado pelo então jovem diretor George Lucas que, em 1975, buscava profissionais que o ajudassem a convencer os executivos da FOX Studios a financiar seu épico de ficção científica, chamado *Star Wars*, ou seja, necessitava de um time de marketing e arte para poder promover a sua obra.

McQuarrie colaborou com George Lucas e desenvolveu uma série de peças de ilustração onde buscava trazer vislumbres dos mundos e das criaturas que compunham o épico imaginado pelo diretor e como exemplo pode-se observar as figuras 2 e 3, onde são apresentadas as primeiras visualizações de dois dos principais personagens da saga. Suas obras, desenvolvidas tanto através de rascunhos quanto de pinturas, foram de extrema importância para a concretização do roteiro proposto por Lucas, segundo trecho de biografia, extraído do site oficial do artista:

*"[...]His conceptual sketches and paintings were as original as they were otherworldly. Science fiction films up until then had a pristine and clean look about them. McQuarrie and Lucas instead presented a worn and weathered world that looked very lived in, and with a stretch of the imagination...believable[...]"*⁹

Figura 3: Visual do personagem Darth Vader, por Ralph McQuarrie (fevereiro de 1975).¹⁰



⁹ Sem autor. A Much Accomplished Artist, Ralph McQuarrie Biography, [awdsqn.com](http://awdsqn.com/classes/fall09/web/student/trad_mw/mcnamara/rmq/pages/biography.html). s.d. Disponível em: http://awdsqn.com/classes/fall09/web/student/trad_mw/mcnamara/rmq/pages/biography.html. Acesso em: 20 de jan. de 2021. Material biográfico retirado do site oficial do artista <https://ralphmcquarrie.com> não mais disponível para consulta.

¹⁰ Fonte: McQuarrie, Ralph – Visual do Personagem Darth Vader, 1975. In, Star Wars, The Art of Ralph Angus Mcquarrie: 100 Concept Art. iamag.co, 2016. Disponível em: <https://www.iamag.co/star-wars-the-art-of-ralph-angus-mcquarrie-100-concept-art/>. Acesso em: 20 de Janeiro de 2021.

Segundo George Lucas, em entrevista dada para o documentário “*Ralph McQuarrie Tribute to a Master*” (2012)¹¹

*"[...] I think the Ralph contribution to the Star Wars world is incalculable. It's just, you know, him bringing the character that i've described at words to life in visuals... you be able to see what they look like. You know, it was a very important component to be able to unite history as a whole, because it's one thing to describe things, and another thing is to actually be able to have a picture of it at hand. And the images were so precise in terms of what I wish that it was very easy to keep saying that's how I want the Death Star to look like, that's how I want the desert to look, you know ... So a lot of these things were crucial in the development ..."*¹²

Como dito anteriormente, nessa etapa a arte criada por Ralph McQuarrie tinha como objetivo desenvolver o *design* de personagens, veículos e cenários para serem apresentados a executivos que viriam a financiar ou não o projeto em questão. Assim, além das questões de *design* de roupas, cenários e armas, o artista teve de criar imagens que transmitissem o clima e a atmosfera do filme, resultando nas obras aqui mostradas e que, devido a esse último fator, possuem um caráter muito maior de ilustração do que é possível observar na maior parte das peças de *concept art* propriamente dito, ocupando uma esfera da área de entretenimento que também pode ser classificada como *marketing art*¹³.

A *concept art* de fato, se baseia em criar soluções visuais para problemas propostos pelos escritores e roteiristas a partir da elaboração de uma grande quantidade de variações de um mesmo elemento, seja ele o personagem, os itens dele ou o cenário em que este se encontra. Por exemplo, caso seja necessário desenvolver um veículo para o personagem principal, dentro de um processo de produção um artista responsável pelo *concept* deverá apresentar não uma pintura com um trabalho de acabamento minucioso de apenas um veículo, mas sim, vários rascunhos que apresentem variações de formas e novas possibilidades de abordagem de uma mesma ideia de veículo, criando diferentes opções para que o responsável por coordenar o projeto possa escolher qual melhor se encaixa dentro do contexto da obra.

Como exemplo da função exercida pelo artista de *concept* pode-se observar o trabalho de Richard Lyons, que trabalhou nas etapas de pré-produção para o videogame *Uncharted 4: A Thief's End* lançado para o console *Playstation 4* em 2016. Nos exemplos apresentados nas figuras 4 e 5, o artista traz diferentes abordagens para os uniformes dos personagens, suas armas e seus equipamentos.

¹¹ Ralph McQuarrie: Tribute to a Master. Produzido por: Paul Bateman, Steve Ewertz, Kyle Newman, John Scoleri e Stan Stice. Postado no youtube através do canal transitionpictures. USA. SJE Productions e Dreams and Visions Press, 2012. 43 minutos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=H9iBlaQMIOg&ab_channel=transitionpictures>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

¹² Ibid. 1 min, 17 seg.

¹³ Arte utilizada nas etapas de pós-produção e lançamento de um jogo ou filme. Tem como objetivo promover o produto em questão, sendo direcionada para o público e não para um departamento interno de arte.

Figuras 4 e 5: Diferentes designs para os inimigos encontrados ao longo da jornada dentro do videogame *Uncharted 4: A Thief's End* por Richard Lyons (publicado em 2016).¹⁴



Assim, uma das características mais fortes de um artista visual que trabalha na área de *concept art* é a capacidade de pesquisar por referências e construir uma biblioteca visual vasta fortalecendo o seu repertório de formas, linhas e cores. Com isso, a partir de referências obtidas no mundo real, o artista passa a ter o poder de criar *designs* que serão utilizados para compor o mundo em que irá consistir o produto em questão, seja ele jogo ou filme. A competência de um artista em desenvolver diferentes conceitos de um mesmo elemento é o

¹⁴Fonte: LYONS, Richard. *Uncharted 4: Shoreline Line up*, USA. 2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/richard_lyons> Acesso em: 20 de jan. de 2021.

que, em um primeiro momento, mais importa aqui e não a sua capacidade de finalizar uma única pintura de forma realista ou que tenda ao naturalismo, por exemplo.

Como é possível concluir a partir da experiência de Ralph McQuarrie com a saga *Star Wars*, o profissional de *concept art* tem como um de seus principais objetivos, atuar nas etapas iniciais de desenvolvimento visando complementar o trabalho dos roteiristas e diretores de arte que estarão envolvidos em diferentes fases do processo de produção, criando toda a parte visual do jogo ou filme. O artista irá ilustrar desde os principais personagens até cada pequeno objeto ou mobília presente em um ambiente, sendo também responsável por definir o clima de cada uma das cenas, a aparência dos personagens, como são os cenários etc. Cada um desses tópicos representa um componente e assunto a ser estudado, sendo assim pode-se observar que, dentro da própria área de *concept art* existem diferentes nichos que exigirão diferentes habilidades do artista.

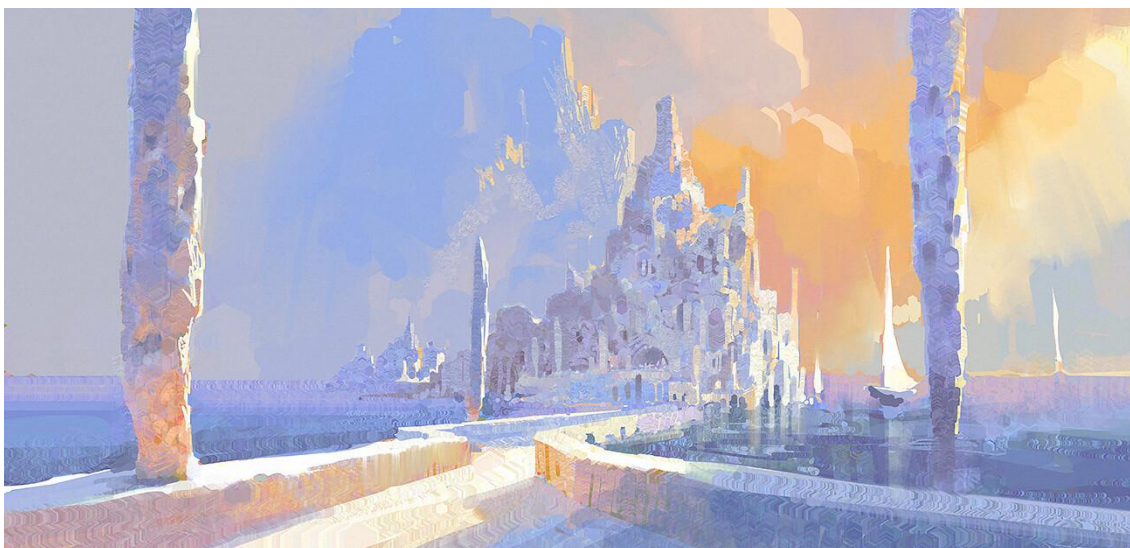
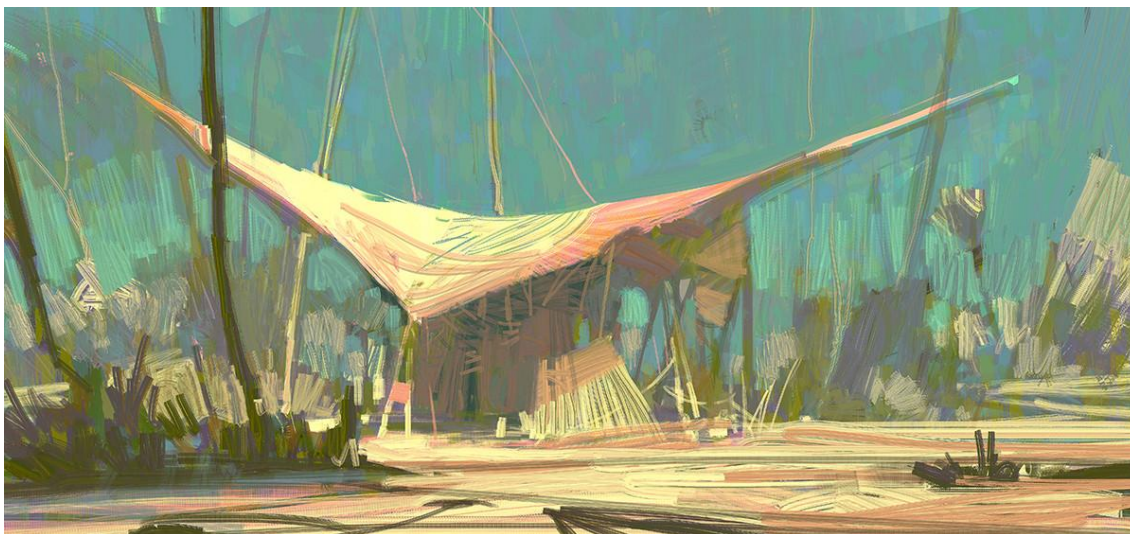
A seguir, a transcrição de parte de uma entrevista dada por Victor Harmatiuk, professor de *Concept Art* na escola de artes digitais Revolution, localizada em Curitiba, onde ele busca definir o que é essa área e qual a importância do artista que atua nela para o processo de produção. Segundo Harmatiuk:

“[...]Quem exerce essa função está resolvendo problemas de maneira visual dentro de uma produção. Então, se você vai trabalhar para um jogo ou, sei lá, para um filme, alguma coisa desse tipo – até publicidade também muitas vezes necessita desse trabalho – o que você vai estar fazendo é gerar opções visualmente, resolver visualmente vários problemas. Por exemplo, se a gente tem um projeto e eu preciso fazer um robô que é amigável, que é sensível, amigo ... tudo isso tem que ser passado no visual do personagem, isso não necessariamente vai ser dito explicitamente, não vai ter uma placa escrita “esse robô é amigável”. Você tem que visualmente passar isso, o telespectador tem que olhar aquilo... o consumidor daquele filme ou daquele jogo vai olhar e vai saber automaticamente o que está acontecendo ali com aquela personagem, qual a função que ele vai exercer ali [...]”¹⁵

Partindo da fala do professor pode-se notar que a *concept art* exige muito mais do artista do que somente tópicos voltados para a reprodução técnica do desenho. Para fazê-la deve-se pensar o produto final, levando em consideração seu público-alvo, qual a sua faixa etária, qual tipo de mensagem quer ser passada pela obra etc. Como podemos observar no próprio trabalho de Harmatiuk, representado aqui nas figuras 6 e 7, noções de composição, cores e formas são de extrema importância para transmitir sensações como o clima de um determinado cenário ou cena, servindo como ótimos meios de comunicar uma mensagem ao público de forma visual.

¹⁵HARMATIUK, Victor Hugo. Carreira de Concept Art – Victor Harmatiuk. Curitiba. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Eo_zDNQ3qAc>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Figuras 6 e 7: Desenvolvimento visual de cenários criados por Viktor Hugo Harmatiuk (2018).¹⁶



2.1 - *Concept Art* ou Ilustração?

Após apresentar três artistas que possuem trabalhos tão distintos, mas que fazem parte de um mesmo ramo, acredito ser necessária a abordagem de uma questão que se faz constante nos debates sobre o que é *concept art*: qual a diferença entre *concept art* e Ilustração?

Em um primeiro momento deve-se ter em mente que a separação entre essas duas áreas não se dá de forma clara, sendo que a *concept art* pode estar presente em processos de ilustração, bem como ilustrações podem ser desenvolvidas para apresentar um *concept* em específico, além de existirem artistas que transitam entre os dois campos de forma natural.

¹⁶Fonte: HARMATIUK, Victor Hugo. “Some stuff” e “tool experiment – color dynamics”. Curitiba. 2019. Disponíveis em: <<https://www.artstation.com/artwork/e0gdGX>> e <<https://www.artstation.com/artwork/w8yQy6>> respectivamente. Acesso em: 20 de Janeiro de 2021.

Cabe então, dentro desse cenário a necessidade de uma definição prévia sobre ambos os termos para que seja possível em um segundo momento buscar entender suas diferenças.

Ilustração, segundo o dicionário de português Michaelis é “[...]sf; 6.Desenho, gravura ou imagem que acompanha texto de livro, jornal, revista etc, ilustrando-o.[...]”¹⁷. Pode-se observar que esse é um termo bem documentado e que possui tradução em diferentes línguas sendo encontrado nos mais diversos dicionários, sempre trazendo significados muito parecidos.

Já o termo *concept art*, dentro de ambientes acadêmicos, muitas vezes é confundido com o termo *Conceptual Art*, outro ramo da arte, que não se relaciona diretamente com o objeto de pesquisa desse estudo. Assim, dentro da academia, é difícil encontrar uma definição precisa para o termo *concept art* como ele será apresentado nesse trabalho. Porém, dentro desse mesmo ambiente podemos encontrar a essência dessa prática vinculada a termos como design, desenvolvimento visual ou criação visual¹⁸. Esse termo não aparece registrado em nenhum dos grandes dicionários e a maior parte das definições encontradas para ele, estão presentes apenas em meios de mídia especializados, escolas que oferecem uma formação na área ou são definições criadas por artistas que atuam dentro dela.

Por exemplo, em artigo escrito para o site *Muddy Colors*, especializado em *Fantasy Art*¹⁹, publicado em 20 de março de 2014, o artista Paul Tobin, responsável pela criação de designs para filmes como a trilogia de *O Hobbit* (2012) e *As Crônicas de Nárnia, Príncipe Caspian* (2008), apresenta a sua definição para o que é *concept art* e procura mostrar que, para ele, existe uma divisão dentro do próprio tema, que pode ser abordado também como *Concept Design*. Com relação ao primeiro termo o artista declara:

“[...]I define it very specifically as a visual exploration of an idea where the concept starts and finishes with the artwork. The artwork is the outcome.[...]” acrescentando, em seguida, *“[...]Concept design is about exploring ideas visually through a design process to a brief. If successful, the outcome continues past the design or art phase and into production. A piece of concept art might explore what an armoured character looks like, but concept design would be*

¹⁷ Dicionário Michaelis. 2021. Disponível em :

<<https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=ilustra%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em 11 de Fevereiro de 2021.

¹⁸ Um exemplo disso é o trabalho de conclusão de curso “A Moura Encantada e o Cavaleiro: Estudos e Processos”, de autoria de Marina Candido Castro, formada no Departamento de Artes Plásticas da Universidade de São Paulo, que foi apresentado em 2016. A autora traz em seu texto todo o processo de pesquisa de referências, rascunhos de ideias e estudo de formas, que realizou para criar os personagens que fariam parte de sua obra final, em uma demonstração clara do processo chamado, dentro da indústria de entretenimento norte-americana de *concept art*, mas não é catalogado como um trabalho de concept.

- CASTRO, Marina Candido. **A Moura Encantada e o Cavaleiro: Estudos e Processos**. Orientadora: Silvia Laurentiz. 2016. TCC, Bacharel em Artes Visuais, Departamento de Artes Plástica, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016. Texto disponível para consulta on-line somente por alunos da USP.

¹⁹ Arte voltada para a ilustração de contos ou narrativas que tem como foco temas fantásticos, como lendas ou obras de ficção.

*focused not just on what they look like but also the required outcome for the armour. [...]*²⁰

Assim, como o termo *concept art* não possui uma definição clara em nenhum meio oficial, apresentei a visão sobre o tema partindo da opinião de diferentes escritores e profissionais da área para somente depois formular a minha opinião sobre a distinção que existe entre ela e a área de ilustração.

O estudante de Engenharia e Tecnologia de Mídia, Timi Honkanen, que procurou fazer do processo de *concept art* o principal objeto de estudo em seu trabalho de conclusão de curso, “*Creation of Concept Art for an Action Role Playing Game*”, apresentado em 27 de Abril de 2017 para a Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, acredita que:

*“[...] Concept art is artwork that depicts a subject matter that is purely fictional and does not represent a pre-existing thing. Illustration and concept art are often thought to be one and the same, however this is not the case as illustrations are defined by the fact that they represent things that already exist. At its core, concept art is design.[...]”*²¹.

O professor Viktor Harmatiuk que também busca, em um primeiro momento, criar uma definição para o que seria *Concept Art*, em seguida tenta traçar uma diferença entre as duas áreas de *concept art* e ilustração. Em um segundo momento da mesma entrevista já transcrita aqui, declara:

“[...]Existe...uma grande diferença entre Concept Art e Ilustração. Acho que a principal diferença aí é que a ilustração muitas vezes é o produto final. Então, se você for pegar uma carta de Magic²², ou sei lá aquelas Splash Arts²³ desenvolvidas para jogos como League of Legends²⁴ ou até mesmo Matte Painting, que são aquelas pinturas feitas para criar a ilusão de um cenário de fundo em filmes, isso não é Concept Art [...] concept vai ser aquele rabisco inicial criado para que a produção possa desenvolver um produto final.

Então essa é a diferença fundamental entre Concept Art e Ilustração: a concept art vai ser parte de um processo, é só um planejamento que a produção vai ter para chegar em um fim, para chegar em um produto final, a ilustração já é esse produto final. O consumidor vai ver essa ilustração, e é

²⁰ TOBIN, Paul. Concept Art and Concept Design. **Muddycolors.com**. USA. 2014. Disponível em: <<http://www.muddycolors.com/2014/03/concept-art-and-concept-design/>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

²¹ HONKANEN, Timi. **Creation of Concept Design for an Action Role Playing Game**, pág. 1. Orientadores: Antti Laiho e Joa Waterhouse. 2017. 67 págs. TCC, Bacharel em Engenharia, *Media Technology*, Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, Helsinki, 2017. Disponível em: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/125471/Honkanen_Timi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

²² *Magic: The Gathering*, jogo de cartas desenvolvido pela empresa Wizards of the Coast desde 1993.

²³ Artes promocionais, voltadas para a divulgação de um jogo ou filme.

²⁴ Jogo eletrônico, baseado em batalhas em arenas online, lançado pela companhia Bethesda em 2009.

por isso que ela tem que estar bem acabada e não pode estar apenas em rabiscos como o Concept Art [...]”²⁵

Outro grande profissional da área que busca esclarecer as especificações sobre o que é *concept art* e sua diferença com relação à área de ilustração é o professor Feng Zhu. Ele deixa bem claro que a sua abordagem é feita a partir de uma perspectiva macro, pois de fato existem artistas que transitam livremente entre as duas áreas e qualquer distinção definitiva entre os dois tópicos seria errônea. Desta forma, o assunto não deve ser abordado de uma forma “preto-no-branco”, mas sim como um tópico que possui diversas tonalidades de cinza.

Em sua análise sobre o assunto Feng Zhu faz a divisão em três tópicos:

1. Diferenças entre as áreas em termos de *pipeline*²⁶, que pode ser definido como as etapas que constituem o processo de produção.
2. Diferenças em termos de educação para as diferentes áreas
3. Diferenças entre carreiras ou quais trabalhos você pode conseguir em cada uma das áreas.

Com relação às diferenças que ambas as áreas possuem em termos de processo de produção, Feng Zhu aborda a ilustração como algo que pode ou não necessitar de um financiamento prévio para ser realizada, bastando um único artista e seus materiais para poder criar o produto final, que pode ser fruto de um pedido feito por um cliente ou uma criação particular do artista. Com essa fala, Zhu procura demonstrar que o ilustrador pode trabalhar de forma autônoma, podendo obter renda de criações autorais e não precisando necessariamente estar ligado a fontes de financiamento para produzir, algo que muitas vezes não acontece no meio da *concept art* devido ao fato de que esse tipo de prática normalmente está atrelado a uma linha de produção e a uma relação de trabalho entre cliente e artista diferente daquela observada na ilustração.

Além disso, considera os trabalhos desenvolvidos nessa área, como um tipo de arte que é voltada diretamente para o público ou consumidor final e por isso a sua confecção deve levar em conta que o resultado final do trabalho de arte será aquele a ser apresentado diretamente ao comprador. Juntando esse fator ao fato de que a ilustração constitui o produto em si, estando os valores, em termos monetários, também atrelados a ela, o artista deve produzir uma peça de arte que se mantém por si só em termos artísticos e materiais, para que seja possível vendê-la ou reproduzi-la em outros meios.

Já a criação de peças de *concept art*, segundo Feng Zhu está inserida dentro de um processo de produção muito mais amplo ao qual o artista em si não tem controle sobre o resultado final. Ele mostra que, ao contrário da ilustração as peças de *concept*, não tem como objetivo chegar ao consumidor final, mas sim servir como um dos componentes responsáveis por auxiliar na elaboração de um produto que deverá chegar ao consumidor posteriormente, nesse caso um filme ou um. Zhu destaca a linha de produção de uma obra desenvolvida para esses dois tipos de mídia, dividindo-a em três fases principais: a Pré-produção, a Produção e a Pós-Produção. Partindo disso ele mostra que o artista de *concept art* estará envolvido apenas na etapa de desenvolvimento visual, um dos tópicos que compõem a fase de pré-produção da obra e que, muitas vezes, este não trabalhará sozinho, sendo mais um dos componentes de um amplo time de arte.

Em seguida Feng Zhu passa a abordar quais as principais diferenças em termos de educação que existem entre as duas áreas, tanto no sentido daquilo que um artista deve ter

²⁵ HARMATIUK, Victor Hugo. Carreira de Concept Art – Victor Harmatiuk. Curitiba. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Eo_zDNQ3qAc>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

²⁶ Pode ser descrito como a linha de produção de algo e é aplicado para definir o processo geral de produção que em si é composto de diversas etapas menores.

conhecimento para atuar dentro de cada uma delas, quanto no sentido do conteúdo abordado por escolas e cursos que visam realizar o ensino de arte dentro dessas áreas.

Ao falar sobre os tópicos abordados no processo de educação referente à área de ilustração o artista enumera assuntos como pintura de paisagem, realização de cópias a partir de obras de grandes mestres, escultura, desenho e pintura de modelo vivo, desenho de observação e retratos como sendo os mais comuns.

Zhu procura organizar também, quais as qualidades que são levadas em conta pelos cursos de ilustração, e que devem ser desenvolvidas por um bom ilustrador para que este tenha sucesso na área. Apontando para a importância de características como o individualismo e a capacidade de criar um estilo pessoal; fatores importantes quando se está tentando criar algo que irá possuir valor pelas suas características particulares e a forma como se diferencia de demais trabalhos.

Em seguida cita o peso maior que tópicos como anatomia e desenho da figura humana possuem no processo educacional do ilustrador, além de elencar tópicos como a possibilidade de se utilizar os mais diversos tipos de materiais para a criação da obra de arte, o que por si só leva a uma maior possibilidade de experimentação e liberdade criativa, dando margem para a expressão pessoal do artista através de sua obra.

Um dos últimos fatores elencados pelo professor como algo essencial a carreira de um ilustrador é o fato de que este, além de ser um bom artista deve saber atuar como empresário e promotor de seu próprio trabalho, visando conseguir vender a sua obra ou estabelecer contatos com mais clientes.

Ao dar início à abordagem dos assuntos presentes no processo educacional e de formação de um artista visual inserido dentro da área de *concept art*, Feng Zhu mostra que os assuntos abordados dentro dessa área se assemelham muito mais ao Desenho Industrial, em termos de habilidades a serem desenvolvidas, do que a aquelas habilidades clássicas de uma escola de belas artes (mais presentes no processo educacional de um ilustrador, como mostrado anteriormente).

Como primeiro ponto Zhu mostra que, diferentemente da ilustração, dentro da área de *concept art*, o estilo pessoal não tem importância alguma. Relata que boa parte dos artistas envolvidos nesse tipo de produção, possuem traços e formas de acabamento de suas obras muito semelhantes. Pois o que importa aqui não é a forma como algo é desenhado ou o artista que o desenhou, mas sim se o conteúdo do desenho serve aos propósitos do projeto. Ou seja, o que acaba destacando um artista dos demais aqui é o *design* do objeto em si e não o quão autoral ele é.

Em segundo lugar Feng Zhu aponta para o foco que o artista de *concept* deve ter no pensamento voltado à solução de problemas. Por exemplo, ao desenhar um veículo, deve ser levado em consideração qual o tipo de combustível que este irá utilizar, pois um design funcional irá variar se um carro é abastecido através de combustíveis fósseis ou se funciona com baterias. Após isso, mostra a semelhança que ambas as áreas têm ao focar no estudo de fundamentos com base em questões científicas, por exemplo, do mesmo jeito que um ilustrador irá se preocupar com a forma como a luz interage com diferentes materiais em uma cena, um artista de *concept* também irá. Porém, segundo o autor, ilustradores irão focar mais em questões científicas voltadas a compreensão de materiais e estruturas orgânicas, enquanto o *concept designer* irá focar nas propriedades dos materiais sólidos e metais.

Por último, dentro desse segundo tópico, Feng Zhu mostra que a principal diferença entre as duas áreas está realmente no processo de produção e no alcance do produto final. Dentro da ilustração, conforme já foi dito, todo o processo é realizado por um único artista que produz o produto final do começo ao fim, sendo este voltado também diretamente para o consumidor final, enquanto o profissional de *concept art* deve ter noção de que ele é apenas uma das milhares de pessoas envolvidas na produção de algo que ao final será voltado para a distribuição em massa.

Assim como um designer, o profissional dessa área deve saber como criar algo que seja visualmente apelativo para um público massivo e não restrito a um gosto estético particular pertencente a um pequeno grupo de indivíduos.

Em seguida o autor passa a abordar as particularidades do último tópico, trazendo as principais diferenças que um artista encontrará em termos de carreira dentro de ambas as áreas.

Com relação a uma carreira como ilustrador, torna-se importante em um primeiro momento a consolidação do nome do artista junto ao público que irá porventura vir a consumir as suas obras, ou seja, o reconhecimento através de um estilo ou características pessoais do artista é de fundamental importância para que as suas obras ganhem alcance e ele possa viver de sua venda. Em termos de oportunidades dentro de outros mercados, pode-se apontar para a possibilidade de um ilustrador atuar para companhias ilustrando capas de livros ou até mesmo narrativas inteiras, além de poder ilustrar pôsteres para filmes e capas de revistas.

Esse artista também pode trabalhar em grandes produções por meio da criação de peças de *marketing art* (voltadas para a promoção de filmes para o público de massa ou para serem apresentadas a empresários que irão financiar o projeto em questão), além de poder atuar em etapas de pré-produção dessas obras, criando *key frames* (pontos chaves de uma história representados através de pinturas), elaborando guias de cor para as cenas e criando personagens e suas diferentes vestimentas.

Um artista especializado em *concept art*, por sua vez, segundo Feng Zhu pode construir sua carreira voltando-se mais para a criação de elementos relacionados a estruturas mecânicas, arquitetura, cenários e ambientes, veículos e objetos que deverão ser funcionais de alguma forma dentro da história. Destaca como principais mercados de atuação os *videogames*, as produtoras de efeitos visuais e a indústria de filmes, porém mostram que esse tipo de profissional também pode atuar em indústrias voltadas a produção de objetos reais, ou seja, pode criar também brinquedos, veículos, máquinas voltadas a parques temáticos etc.

Nesse ponto, o artista especializado em *concept art* também pode transitar em diferentes áreas, podendo atuar nos meios de arquitetura, design de equipamentos militares e design de interiores, por exemplo. Devido ao fato de que a criação do design em si é o mais importante dentro de cada uma dessas áreas, possuir a habilidade de criar soluções visuais inovadoras serve como um componente básico, responsável por abrir as portas para atuação em diferentes mercados.²⁷

Assim, através da análise das diferentes definições apresentadas para cada uma das duas áreas, pode-se concluir que ambas se relacionam em alguns pontos e se distanciam em outros. Enquanto a Ilustração tem uma abordagem muito mais pessoal do artista e da forma como ele produz a sua própria arte, a *concept art* deixa o individualismo em segundo plano e foca mais no trabalho coletivo. Cobrando daquele profissional que atua nela habilidades como saber trabalhar em grupo e pensar na sua arte de forma mais ampla, como algo que não é voltado para a sua expressão pessoal, mas que deverá servir como guia, visando auxiliar profissionais de outras áreas envolvidos no processo de criação de um produto final.

Porém, ambas as áreas trazem em seu cerne o ímpeto criativo através de instrumentos artísticos. Tópicos estudados há muito tempo dentro dos meios de arte como estudo da figura humana, anatomia humana e animal, teoria das cores, luz e sombra e perspectiva são comuns em ambos os setores e é essencial ter conhecimento sobre eles.

Nas duas profissões pode-se notar a utilização desses conhecimentos aplicados através de diferentes ferramentas, com o único objetivo de criar algo e que, de alguma forma, seja visualmente apelativo. Em ambas o objetivo final é comunicar ideias e dar vida a mundos e

²⁷ ZHU, Feng. Design Cinema Podcast EP. 1 – Career in Concept Art. 2016. Disponível em < https://www.youtube.com/watch?v=PoQBxYt2sVQ&ab_channel=FZDSCHOOL>. Acesso em : 20 de jan. de 2021.

contos fictícios que buscam levar o observador para além das fronteiras da realidade tangível, estimulando a imaginação.

Eu também acredito ser esse o ponto principal dentro da minha produção artística e tenho como objetivo poder transitar entre esses dois campos da arte com o intuito único de estimular a imaginação através da construção visual de mundos e personagens. Assim, pode-se observar que a Ilustração está, nesse ponto, atrelada ao *concept art* e, ao meu ponto de vista, isso é o mais importante, pois acredito que o desenvolvimento artístico ocorre justamente ao compreender que não deve ocorrer uma distinção clara entre ambas as áreas e que o foco do artista deve ser aprender sobre todos os tópicos que as unem, trabalhando suas habilidades para transmitir ideias independentemente de qual o produto final resultante delas.

Como exemplo da importância de conhecer os tópicos envolvidos em ambas as áreas pode-se citar o artista Alan Lee. Conhecido como um dos principais artistas a reproduzirem o mundo de J. R. R. Tolkien em obras visuais, Lee teve como foco principal de sua carreira, ao longo de vários anos, produzir ilustrações sobre as narrativas que envolvem a Terra Média, criando artes para diversas obras como *A Queda de Gondolin*, *Os Contos Inacabados* e *O Senhor dos Anéis*. Após sua obra já ter se consolidado como uma das principais fontes de referência visual para esse universo fantástico Lee foi convidado para auxiliar na concepção visual desse mesmo universo, porém agora para os filmes, sendo responsável por, juntamente com o artista Jhon Howe, criar *concepts* para mostrar com mais profundidade detalhes da Terra Média, como arquitetura, roupas etc.

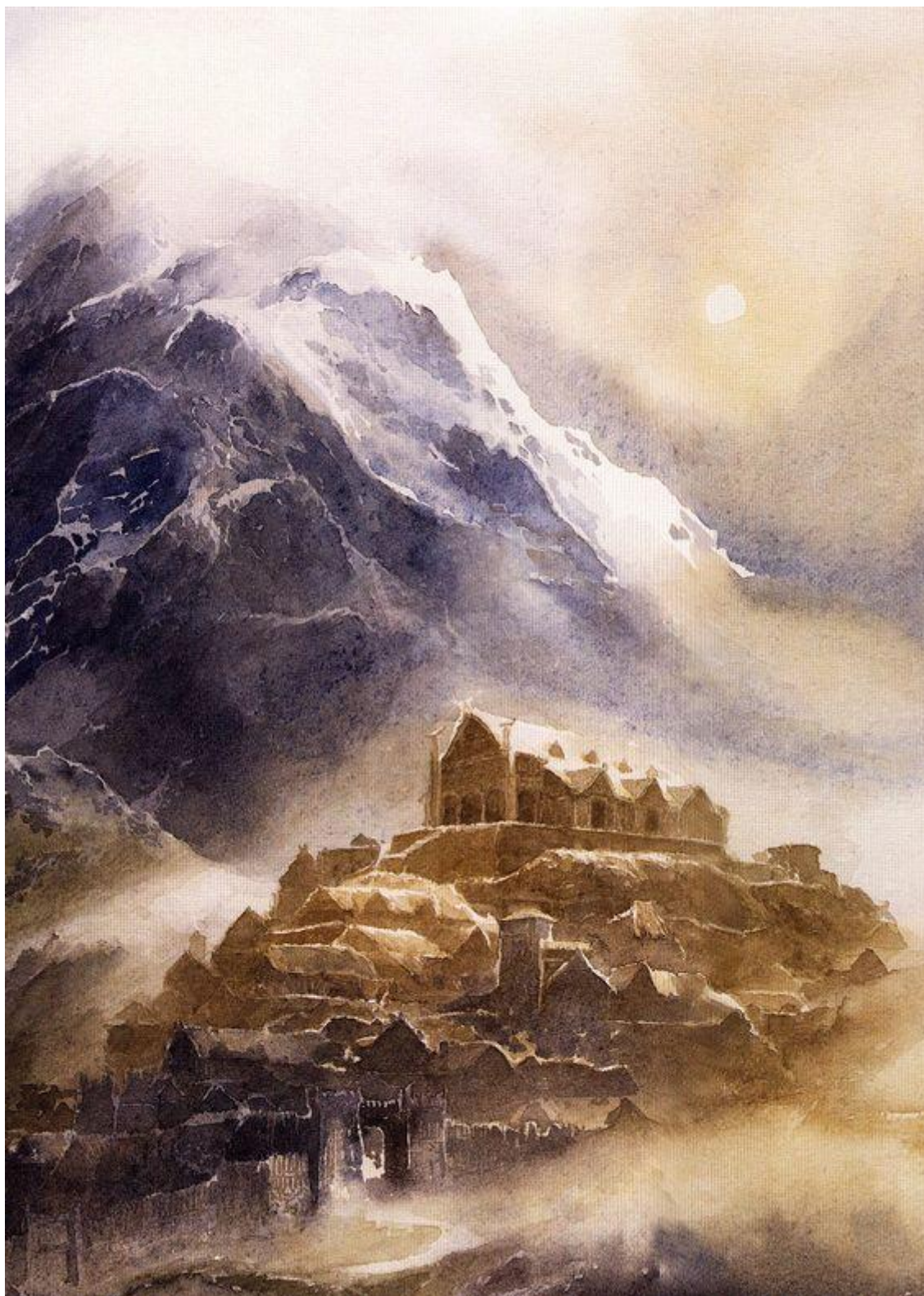
O profundo conhecimento do artista sobre os tópicos que envolvem a criação visual de cenários e personagens, permitiu que ele desenvolvesse obras de qualidade indiscutível, tanto como ilustrador quanto como profissional de *Concept Art*, como é possível observar nas figuras 8 e 9.

Figura 8: Sketch feito por Alan Lee contendo *concepts* de elementos arquitetônicos que compõem o visual da cidade de Rohan, presente no segundo filme *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres*.²⁸



²⁸ Fonte: LEE, Alan – Sketches de Rohan, s.d. Disponível em: <<http://ru.fanpop.com/clubs/kacik-rohanskiej-adoracji/images/36841414/title/rohan-sketch-alan-lee-fanart>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

Figura 9: Pintura em aquarela, ilustrando Meduseld, O Palácio Dourado, lar dos senhores de Rohan.²⁹



²⁹Fonte: LEE, Alan. The Art of Alan Lee and John Howe. s.d. Disponível em: <https://alan-and-john.tumblr.com/tagged/The-Hobbit>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

3 - Tópicos dentro do processo de *Concept*

Como já foi dito e apresentado anteriormente, a *concept art* faz parte das etapas de pré-produção de um produto, seja ele um *videogame* ou um filme. Devido ao fato de esses produtos possuírem em sua constituição diferentes tipos de elementos como, por exemplo, o cenário em que se passa a história, os personagens presentes na mesma, os itens, as criaturas etc., o próprio processo de *concept* passa a ser dividido em áreas específicas, voltadas para a exploração e pesquisa de cada um desses diferentes componentes.

Essa divisão, porém, é mais comum em grandes projetos onde a empresa responsável possui receita para contratar vários artistas, cada um com especialização em uma área específica. Em projetos menores ou independentes existe apenas um time de profissionais de arte que será responsável por desenvolver todos os elementos da história, nesse caso esses artistas atuam sob o título de generalistas.

O objetivo desse capítulo será, então, apresentar uma divisão básica de cada uma dessas áreas que compõem o universo da *concept art*. Essa divisão irá seguir os tópicos apresentados na obra *The Skillful Huntsman – Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design* (2005), do designer e professor Scott Robertson³⁰.

O livro em questão foi lançado no ano de 2006, pela editora Design Studio Press, e surgiu através do esforço do artista, designer e professor Scott Robertson de documentar os processos de desenvolvimento visual que são comuns nas aulas que leciona sobre Design de Entretenimento (*Entertainment Design*) no *Art Center College of Design* (universidade privada, fundada em 1930 por Edward A. Adams e localizada em Pasadena, CA)³¹, que muitas vezes acabam ficando atrás de portas fechadas e nunca são mostrados ao público.

Scott Robertson documentou o trabalho de três de seus estudantes, Mike Yamada, Felix Yoon e Khang Le, durante 14 semanas do que é considerado um período dentro do ano letivo da faculdade em questão. Este trabalho consistia em criar toda a parte visual de uma história escolhida a priori, nesse caso o conto escolhido foi *The Skillful Huntsman*³² dos *Irmãos Grimm*³³ escrito nas primeiras décadas do século XIX.

Os três artistas foram coordenados por Scott Robertson que, como professor, definiu diretrizes que buscaram não limitar os designs que viriam a ser desenvolvidos. Robertson procurou não definir nenhum período histórico específico, estilo de abordagem estética, nível tecnológico ou organização social presente no mundo que seria visualmente criado, dando assim mais liberdade aos artistas.

Essa liberdade surge também do fato de que os processos documentados no livro fazem parte de uma etapa preliminar, que ocorre muito cedo dentro das etapas de desenvolvimento

³⁰ ROBERTSON, Scott.; YAMADA, Mike.; YOON, Felix.; LE, Khang.(org). **The Skillfull Huntsman – Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design**. 1 Ed. Hong Kong. Editora: Design Studio Press, 2005. 160 págs.

³¹ Art Center, Art Center History. Disponível em: <<http://www.artcenter.edu/about/get-to-know-artcenter/history.html>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

³² Conto sem tradução oficial para o português.

³³ 'Brothers Grimm': Jacob Ludwig Carl Grimm e Wilhelm Carl Grimm, irmãos acadêmicos e lingüistas de origem alemã, conhecidos pela obra "Os Contos de Grimm", compilado de contos de fantasia e folclore de origem popular alemã lançado na primeira metade do século XIX. Fonte: Encyclopedia Britannica. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Brothers-Grimm>>. Acesso em: 20 de Janeiro de 2021.

visual. Dando aos artistas a possibilidade de experimentar diversas combinações de elementos, diferença de estilos etc., com o objetivo de definir as diretrizes que seriam tomadas em todas as demais etapas de produção, como modelagem 3D no caso de um *videogame*, ou a iluminação no caso de um filme.

Após definirem qual o texto que seria abordado e quais as diretrizes dessa abordagem, os artistas passaram a destacar os principais elementos presentes na narrativa e que deveriam ser explorados, definindo tópicos que acabaram por constituir os capítulos do livro posteriormente. Cada um desses capítulos tem como proposta apresentar o tipo de processo realizado e quais os objetivos e pensamento do autor dentro da construção visual dos elementos escolhidos, apontando assim semelhanças e particularidades que surgem dos trabalhos individuais. O resultado de alguns desses estudos podem ser vistos nas figuras 10, 11 e 12.

Figura 10: Páginas do livro *The Skillful Huntsman*.³⁴

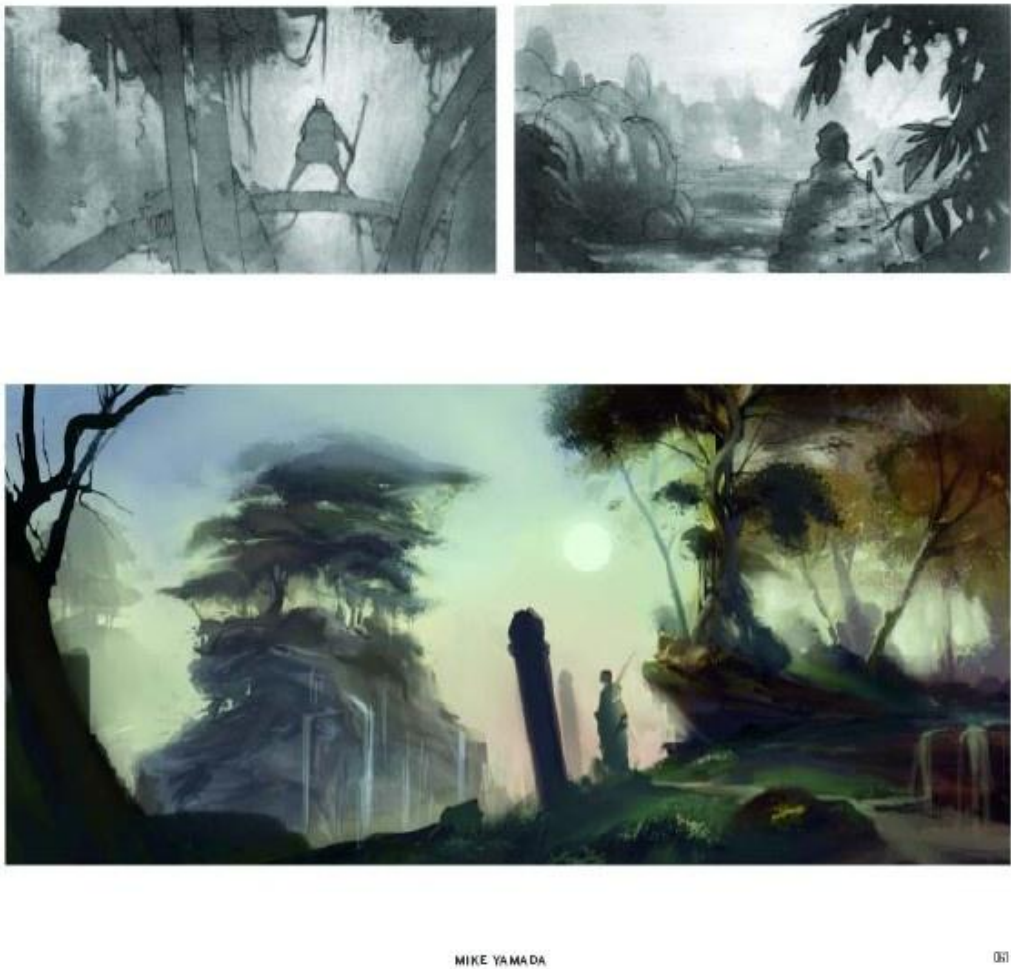


³⁴ Fonte: Sem autor. As Páginas do livro *The Skillful Huntsman* foram retiradas do blog JAE News, datado de Thursday, July 31, 2014, in <http://jaenews.blogspot.com/2013/06/the-skillful-huntsman-review.html>, acessado em janeiro de 2021.

Figura 11: Páginas do livro *The Skillful Huntsman*.



Figura 12: Página do livro *The Skillful Huntsman*.



O conto *The Skillful Huntsman* é apresentado em sua íntegra, contando com poucos personagens que se relacionam em uma trama de aventura e fantasia. Os autores transformam cada um dos personagens, cenários e criaturas presentes no conto em tópicos de pesquisa no âmbito visual, dando origem aos seguintes capítulos; 1. Huntsman, 2. Travels, 3. Transports, 4. Forest, 5. Air Gun, 6. Giants, 7. Castle, 8. Guard Dog, 9. Princess, 10. King, 11. Captain e 12. Cook hut.

Todos esses capítulos podem consecutivamente ser resumidos em tópicos mais concentrados, por exemplo, os capítulos em que são apresentados os personagens Huntsman, Princess, King e Captain podem ser resumidos em um único capítulo sobre Design de Personagens, os demais podem ser resumidos em Design de Ambientes ou Cenários, Design de Veículos ou Transporte, Design de Armas ou Itens e Design de Criaturas.

Assim sendo, este trabalho utilizará essa abordagem mais condensada para apresentar alguns dos principais assuntos abordados dentro da área de *Concept Art*.

3.1 - Design de Personagens

O papel do designer de personagens é criar toda a arte que servirá para dar uma ideia do estilo e do visual que esses personagens deverão ter no produto final, servindo para auxiliar nas etapas posteriores de produção desse personagem, como a construção de modelos em 3D e depois a sua animação. O processo de desenvolvimento de um personagem, assim como a maioria dos elementos de uma produção, normalmente começa a partir de um *briefing*³⁵ contendo algumas características essenciais: qual o gênero do personagem, qual sua idade, traços de personalidade específicos, características físicas, importância dentro da narrativa entre outras coisas. Partindo desse *briefing* inicial o artista passa a desenvolver rascunhos com o intuito de gerar ideias de visual para o personagem, produzindo uma miríade de escolhas que serão posteriormente apresentadas ao diretor de arte, responsável por definir qual a melhor direção a ser seguida.

Esse profissional deve ter profundos conhecimentos em tópicos como anatomia humana, expressões faciais, desenho gestual e mais uma série de outros tópicos, pois deve ser capaz de comunicar visualmente, de forma clara, elementos que irão transmitir a mensagem sobre quem é esse personagem sem que isso tenha que ser dito de forma direta, com o objetivo de, através disso, dar vida e personalidade a ele.

O artista visual que trabalha diretamente com personagens também visa se aprofundar nos traços de personalidade destes, para assim poder traçar um panorama de quem eles são e conseguir transmitir isso visualmente, ou seja, um artista que cria e desenvolve visualmente personagens busca planejar de forma consciente quais as formas e cores que irá utilizar, pois o visual será a primeira fonte de informação a atingir o observador e por isso deve comunicar de forma clara se o personagem em questão é um herói ou vilão, se ele representa uma ameaça ou auxílio etc.

³⁵ Briefing. *subs masc.*: ato de dar informações e instruções concisas e objetivas sobre missão ou tarefa a ser executada (p.ex., uma operação militar, um trabalho publicitário ou jornalístico). In: <https://www.google.com/search?q=dicion%C3%A1rio+google&og=dicion%C3%A1rio+google&ags=chrome..69i57j0l6.3399j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8#dobs=briefing>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Para isso o artista deve saber utilizar diferentes técnicas e ferramentas durante a construção desse personagem, ter um bom controle sobre as linhas, por exemplo, pode ser decisivo na hora de representar e transmitir a sensação de movimento nas poses do personagem. As formas utilizadas para construir esse personagem podem dizer muito sobre as suas características pessoais, um personagem com um rosto arredondado, por exemplo, pode comunicar a ideia de alguém simpático ou amigável, enquanto um personagem com o rosto oblíquo ou pontiagudo pode indicar uma personalidade mais imperativa ou até mesmo arrogante. As cores que serão utilizadas em suas roupas podem indicar se esse personagem pertence a um grupo ou classe importante dentro do contexto da história etc. Cada um desses pontos possui variações e combinações que podem ter significados completamente diferentes dos citados acima e é nesse ponto onde as possibilidades de criação se mostram extremamente amplas e a criatividade do artista é posta à prova.

O artista, dentro de suas diretrizes, também deve levar em conta qual a mídia na qual aquele personagem será apresentado, ao criar um personagem para os *videogames* ele deve pensar em todos os tipos de movimentos que o personagem realizará, deve pensar na forma como esse personagem será visto pelo observador na maior parte do tempo – em primeira pessoa ou em terceira pessoa³⁶, dentre outras questões. Mas ao criar personagens para um filme, por exemplo, ele deverá levar em consideração a forma como aparecerá em cada uma das cenas, qual o autor que irá representá-lo e, por se tratar de uma narrativa linear, pensar em como será o começo, o meio e o fim desse personagem, mesclando a escrita do diretor com a construção visual para poder representar momentos de derrota, triunfo, tensão ou euforia ao longo da narrativa.

Esses exercícios de pensamento sobre as formas dos personagens, quais suas características de personalidade e como isso pode ser comunicado através de desenhos ou pinturas, podem ser vistos com clareza nos trabalhos de Paulo Ignez. Atuando como professor na escola ICS (*Innovation Creative Space*), localizada em São Paulo e voltada para o ensino de artes aplicadas aos mercados de animação e games, Ignez já trabalhou em projetos como *A Princesa e o Sapo* (2009, Disney Feature Animation), *The Proud Family* (2001-2005, Disney Channel) e na produção de diversos comerciais para a produtora norte-americana *Pepper Films* além de ter trabalhado como Diretor de Animação e Character Designer para o estúdio *The Frame*.³⁷

Os personagens desenvolvidos por Paulo Ignez possuem um grande apelo carismático, cada um deles comunica de forma clara quais são suas inclinações de personalidade, em um primeiro vislumbre o observador, por mais desatento que seja, recebe uma mensagem imediata sobre pontos essenciais da construção daquele indivíduo e já pode ter uma breve ideia de qual papel ele desempenhara dentro de uma possível narrativa.

A maneira como o artista transmite todas essas mensagens de forma tão clara está ligada diretamente ao seu trabalho com linhas e formas básicas dentro de um meio bidimensional como o desenho. Conforme abordado anteriormente nesse mesmo capítulo, a

³⁶ Dentro de um *videogame*, quando nos referimos ao termo visão em primeira pessoa, estamos indicando que o observador irá enxergar o mundo ou cenário fictício através dos olhos do personagem, tendo a mesma visão que este teria caso fosse uma pessoa real, já a visão em terceira pessoa, se refere a uma visão criada através de uma câmera que filma o personagem em si e nesse caso o observador interpreta o personagem como apenas mais um dos elementos dentro de seu campo de visão.

³⁷ IGNEZ, Paulo. Character Designer and Animator. Disponível em: <<http://ics.art.br/pauloignez/>> Acesso em: 20 de jan. de 2021.

aplicação de linhas com ritmo preciso sobre formas que transmitem sensações de peso ou leveza tem o poder de contar histórias e construir a identidade de um personagem, e são essas ferramentas que Paulo Ignez utiliza com maior frequência, alguns exemplos disso podem ser vistos nas figuras 13, 14 e 15.

Figura 13: *Concepts* de personagens criados por Paulo Ignez, professor de *Character Art* na escola de artes ICS.³⁸



Figura 14: *Concepts* de personagens criados por Paulo Ignez, professor de *Character Art* na escola de artes ICS.



³⁸Fonte: IGNEZ, Paulo – *Concepts* de Personagem. S. d. Disponível em: <<https://pauloignezjr.tumblr.com/>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Figura 15: *Concepts* de personagens criados por Paulo Ignez, professor de *Character Art* na escola de artes ICS.



Como os personagens na maioria das vezes são os elementos principais e mais marcantes de uma história, o trabalho do designer de personagens possui uma grande carga de responsabilidade na pré-produção de uma obra. O personagem principal de uma narrativa, por exemplo, deve possuir o poder de cativar e envolver o observador além de transmitir claramente quais suas características de personalidade mais importantes. Dessa forma, cada um dos elementos de sua vestimenta, os itens que utiliza e suas características físicas devem ser pensados para serem veículos de comunicação de uma ideia que irá marcar definitivamente aquele personagem em questão e podem, conseqüentemente, definir toda a estética de uma franquia dali em diante, influenciando diretamente nos resultados obtidos com o produto final.

Existem diversos exemplos de personagens que acabam se tornando ícones de uma franquia justamente pelas escolhas visuais tomadas por seus criadores. Um dos mais famosos é sem dúvida o personagem *Super Mario*. Esse personagem adquiriu ampla popularidade dentro do mundo dos *videogames* e as principais características atribuídas a ele são ligadas a elementos como o vermelho de seu chapéu ou o seu peculiar bigode, exemplos de recursos visuais que se tornaram componentes essenciais desse personagem ao longo do tempo e que serviram para consolidar toda a estética de uma franquia que já possui mais de trinta anos de mercado e um comprovado sucesso.

O personagem foi criado no início da década de 1980, pelo então designer e posteriormente CEO³⁹ da empresa Nintendo, Shigeru Miyamoto. Nessa época, Miyamoto foi contratado com o objetivo de desenvolver um jogo que salvasse a empresa após o desastroso lançamento do *arcade*⁴⁰ *Radar Scope* em 1979, que não obteve o número de vendas esperado e que poderia levá-la a falência, figura 16.

³⁹ Sigla em inglês para Chief Executive Officer, equivalente a um Diretor Executivo. In: < <https://www.google.com/search?q=ceo+meaning&oq=CEO+me&aqs=chrome.2.69i57j0l8j0i395.3443j1j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>>. Acesso em: 20 de Jan de 2021.

⁴⁰ Dispositivo eletrônico também conhecido como Fliperama no Brasil, consiste em uma plataforma fixa contendo um monitor, dois controladores (joysticks) e uma entrada para fichas de crédito. Muitas vezes rodava apenas um único jogo de *videogame*.

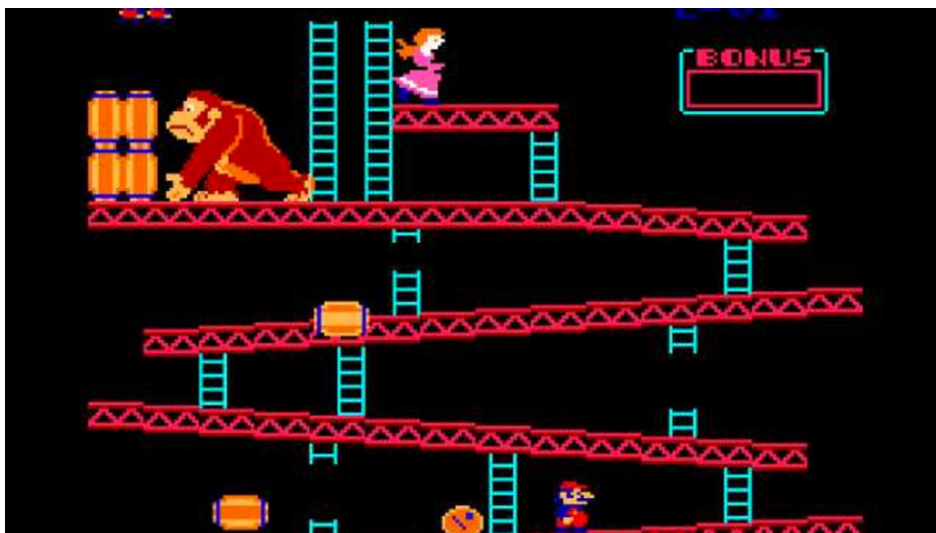
Figura 16: Cartaz de anúncio do arcade *Radar Scope* (Nintendo, 1979).⁴¹



O artista então tomou como base uma narrativa composta por um relacionamento amoroso entre três personagens que resultava em um conflito final, teve como inspiração a obra *Popeye*, porém, sem os direitos para usar os personagens dessa obra acabou por criar os seus próprios. Partindo desse ponto, definiu seus três personagens como sendo o herói apaixonado, inicialmente um carpinteiro chamado Mr. Video que depois veio a ser chamado Jumpman e posteriormente se consolidou como o Super Mario, sua namorada em perigo, que não recebeu um nome específico e, ao final, um monstro que a havia sequestrado, o gorila chamado Donkey Kong. Esses três personagens interagiam em uma trama onde o herói buscava resgatar sua namorada das garras do monstro, desviando de uma chuva de obstáculos lançados contra ele enquanto escalava os níveis de um cenário constituído por plataformas sobrepostas, como pode ser visto na figura 17.

⁴¹ Fonte: RADAR SCOPE. Nintendo WIKI. S. d. Disponível em: https://nintendo.fandom.com/wiki/Radar_Scope. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Figura 17: Um dos cenários do videogame Donkey Kong lançado para arcade em 1981.⁴²



Foi nessa época, no início de 1980, que o design passou a ganhar mais importância junto à mecânica dentro do meio dos videogames. Miyamoto declara em entrevista dada ao canal Vox em janeiro de 2017 que:

"[...] Well, early on, the people who made video games, they were technologists, they were programmers, they were hardware designers. But I wasn't. I was a designer, I studied Industrial design, I was an artist, I drew pictures. And so I think that it was in my generation that people who made videogames really became designers rather than technologists. [...]"⁴³.

O processo de criação de Jumpman, conhecido posteriormente como Super Mario, esteve diretamente ligado ao hardware da máquina que iria rodar o jogo e demonstra como um artista deve se adaptar as condições e ferramentas disponíveis dentro de um determinado cenário para poder, dentro de suas limitações, criar o melhor resultado possível.

No início da década de 1980 os videogames ou arcades como nesse caso, eram em sua maioria de 8-bits, o que significa que o processador dessas máquinas possuía a capacidade de gerar uma quantidade limitada de informações, possuindo assim um leque restrito de opções em termos de cores, movimentos e sons que poderiam ser reproduzidos⁴⁴. A força de

⁴²Fonte: Imagem retirada do site mentalfloss, do artigo "13 Things you Might not Know About Donkey Kong, escrito por BURNS, Janet, na data May, 14, 2015. Disponível em: <http://mentalfloss.com/article/63838/13-things-you-might-not-know-about-donkey-kong>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

⁴³VOX. Como o Inventor do Mario Projeta um jogo. VOX. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K-NBcP0YUQI>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

⁴⁴ARCADE. What does 8-bit / 16-bit actually refer to. S. d. Disponível em: <https://gaming.stackexchange.com/questions/8008/what-does-8-bit-16-bit-actually-refer-to>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Miyamoto como designer de personagens pode ser vista então na forma como ele conseguiu criar elementos visuais icônicos, como a utilização das cores vermelho e azul, por exemplo, que serviram para definir características essenciais da franquia Super Mario até os dias de hoje, em um meio que naquele momento possuía uma janela muito menor de possibilidades criativas, em termos visuais, do que podemos observar nos dias de hoje. Na figura 18 trago uma ilustração da evolução da representação gráfica do personagem Super Mario.

Figura 18: Evolução do design do personagem Super Mario⁴⁵



3.2 - Design de Ambientes ou Cenários

Dentro do processo de *concept*, a área de criação de cenários e ambientes é aquela onde trabalham os profissionais responsáveis por desenvolver as características visuais do mundo onde o jogo ou filme será ambientado. Cabe a esses profissionais a tarefa de pensar em cada um dos elementos que irão compor os cenários; desde a mobília de um local, a arquitetura de uma cidade até a vegetação de uma floresta, os itens presentes dentro de uma biblioteca e muitas outras coisas.

Por se tratar de quase 90% de toda a narrativa os ambientes devem ser pensados e planejados de forma a gerar o máximo de imersão possível no jogador ou espectador, ou seja, devem ser capazes de comunicar ao observador um conjunto de características que servirão para que este construa em seu consciente uma ideia sobre o que esperar de um determinado local ou como transitar sobre ele. Da mesma forma que as formas de um personagem podem dizer muito sobre a sua personalidade, as luzes utilizadas em um cenário podem dizer se ele é um ambiente acolhedor ou ameaçador.

A construção desses ambientes, da mesma forma que a construção de personagens, terá um processo de pensamento muito diferente dependendo da mídia para qual o produto final será destinado, porém, em termos de construção cenográfica essa diferença pode ser vista de forma muito mais clara. Ao pensar em um cenário para um filme o artista deverá se preocupar com cada um dos elementos presentes na cena, com a sua iluminação e com a forma como o ambiente será enquadrado pelas câmeras, possuindo um *storyboard* como guia

⁴⁵ Fonte: LAARMAN, Joris, Joris Laarman Lab: Design in the Digital Age. In. COOPER Hewitt. S. d. Disponível em: <<https://collection.cooperhewitt.org/objects/1108748937/>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

em cada uma de suas decisões, nos *videogames*, porém, o fator de “interação”⁴⁶ entra em voga e os cenários passam a ser pensados em termos de navegação e possibilidades de manipulação do mesmo pelo jogador.

Por exemplo, enquanto em um filme a luz de um ambiente serve para transmitir o clima de uma determinada cena ou direcionar o olhar do observador para um determinado ponto, em um *videogame*, além de servir para esses mesmos propósitos a luz atua como indicador para deixar claro quais os caminhos que podem ser seguidos e, juntamente com uma série de outros elementos, servirá como um guia para que o jogador saiba como navegar dentro daquele determinado cenário.

De uma forma resumida, enquanto dentro de um filme um artista visual envolvido nas etapas de *Concept Art* para cenários irá trabalhar mais próximo as pessoas envolvidas com a fotografia e aos cenógrafos com o intuito de contar uma história através do clima das cenas e do direcionamento da luz, dentro de um *videogame* ele irá trabalhar juntamente aos *game developers*⁴⁷ e aos *level designers*⁴⁸ para entender as limitações e diretrizes envolvidas na construção visual desses cenários, adaptando assim as suas peças a necessidades vinculadas a características específicas de um produto voltado para os *videogames*.

Como um exemplo das diferenças envolvidas no pensamento de cenários para mídias distintas, pode-se observar a forma como ambientes foram desenvolvidos e apresentados dentro de uma mesma narrativa que possuiu adaptações tanto para o cinema quanto para os *videogames*.

A narrativa em questão é o filme *Constantine* (2005, Warner Bros. Pictures), dirigido por Francis Lawrence. Ao longo de seu desenrolar, o filme apresenta momentos da narrativa em que o personagem principal visita uma dimensão alternativa, nesse caso o Inferno. Essas visitas ao Inferno são mostradas através de cenas curtas e que tem como objetivo apresentar alguns pontos essenciais para a construção da trama narrativa.

Pode-se interpretar aqui a curta duração das cenas como um fator utilizado para demonstrar que o ambiente visitado é tão hostil que o personagem, um homem mortal, não conseguiria sobreviver nele, além de não possuir poder suficiente para manter o portal entre as duas dimensões aberto durante muito tempo.

Nesse caso, a produtora Tippet Studios, responsável por criar visualmente esse cenário, se debruçou sobre uma série de questões definidas pelo diretor Francis Lawrence para conseguir construir o ambiente proposto de forma realista e que atendesse aos seus propósitos, se preocupando com elementos como atmosfera e ambientação de forma macro, mas não dando enfoque a forma como o personagem transitaria por aquele ambiente em seus

⁴⁶ Segundo Arlindo Machado, o termo interação não é o mais indicado para ser utilizado nesses casos, pois a possibilidade de interagir concretamente dentro de meios digitais ainda não existe, o que vemos na estrutura de um *videogame*, por exemplo, é o que pode ser chamado de processos reativos. Onde dentro de um leque pré-estabelecido de possibilidades, o interator acaba por escolher uma e observa na sequência os eventos decorrentes daquela escolha específica, sem margem para acontecimentos que não tenham sido previstos. MACHADO, ARLINDO. **A Arte do Video**. São Paulo, 1986. Ed. Brasiliense, pág.26.

⁴⁷ Profissionais envolvidos na construção da mecânica do jogo e na forma como as interações dos personagens com os demais elementos se dão.

⁴⁸ Profissionais que tem como objetivo pensar nas questões de navegação dentro de um cenário: qual sua planta, quais os caminhos que estarão disponíveis, quais são as principais formas que o compõem, como essas formas são organizadas hierarquicamente dentro dele e como elas atuam em conjunto com os caminhos para poder criar uma navegação fluída.

micro detalhes, ou seja, a equipe estava preocupada em como o inferno iria ser mostrado porém não estava preocupada em desenvolver um mapa desse ambiente.

Pode-se observar quais foram os pontos focais do pensamento artísticos na fase de pré-produção do cenário através de trechos da matéria *“Going to Hell and Back is a Nuclear Blast in ‘Constantine’”*, publicada no portal AWN.com em 18 de fevereiro de 2005, onde o supervisor de efeitos visuais Mike Fink dá um vislumbre das principais ideias que o diretor possuía para a representação visual do Inferno dentro do filme. Segundo Fink:

“[...]From the beginning, Lawrence wanted to stay away from the traditional imagery of bonfires, horns and pointy tails. He had very specific ideas about what hell should look like. Francis had been impressed by footage of nuclear blasts that he had seen, explains Fink. Right before the shockwave, there is a heat wave that melts everything away. You can actually see surfaces being superheated before the whole thing is blown away. Francis wanted this moment to form the basis for the look of hell in the movie. His idea was that hell is a parallel universe. It exists in another dimension as a complete replica of our world. You have the same buildings, the same streets, and the same rooms. The difference is that everything seems to be perpetually hit by a nuclear heat wave. This universe keeps decaying forever. It just never stops. We started to look at nuclear blasts footage and our main source of information was the material that Peter Kuran of Visual Concept Engineering had been able to declassify for the TV movie The Day After (1984). Another major source of inspiration was the disturbing work of Polish artist Zdzislaw Beksinski. His paintings of decaying corpses and corroded universes really echoed Francis vision.[...]”⁴⁹.

Parte do resultado final pode ser observado na figura 19.

⁴⁹ BIELIK, Alain. Going to Hell and Back is a Nuclear Blast in ‘Constantine’. **AWN.com**. February 18, 2005. Disponível em: <<https://www.awn.com/vfxworld/going-hell-and-back-nuclear-blast-constantine>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Figura 19: Momento em que o personagem Constantine adentra o Inferno.⁵⁰



Porém, na adaptação desse título para o *videogame* de mesmo nome, lançado também em 2005 para as plataformas *Playstation 2* e *PC*, o cenário Inferno é apresentado ao observador, nesse caso também jogador, de forma completamente diferente.

Os artistas envolvidos na adaptação desse ambiente dos cinemas para o *videogame* tiveram que levar a experiência de navegação em conta e pensar o inferno como um ambiente onde o personagem terá que transitar, enfrentar inimigos e explorá-lo de forma muito mais minuciosa do que é possível fazer em apenas alguns poucos minutos de cena.

Além disso as viagens para o inferno, dentro do *videogame*, ocorrem com mais frequência e funcionam em partes como um elemento responsável por resolver problemas ou abrir novos caminhos ao longo da evolução da narrativa, sendo parte da mecânica do jogo.

Dessa forma, devido ao fato de características visuais básicas como paleta de cores, clima e atmosfera já terem sido desenvolvidas para a produção voltada para o cinema, os artistas envolvidos em sua adaptação para os *videogames* buscaram se debruçar sobre outras questões como arquitetura, quais os elementos presentes em cada área do cenário e a distribuição hierárquica dos mesmos, além de terem de adaptar uma estética geral para diferentes tipos de mapas, sendo responsáveis por estabelecer uma coesão entre o resultado final apresentado em ambas as mídias, o que pode ser observado na figura 20.

⁵⁰ Fonte: IMDB. Constantine Photo Gallery. S. d. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0360486/mediaindex>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Figura 20: Cena mostrando parte do cenário Hell's Museum, uma das áreas do Inferno criadas para a adaptação do filme *Constantine* para o videogame.⁵¹



No início da história dos *videogames*, e também dos filmes, a criação de elementos visuais que iriam compor os cenários era limitada e, muitas vezes, tinha como objetivo servir como suporte para uma mecânica de comandos básicos de jogo ou como um simples pano de fundo.

Porém, com o avanço tecnológico e o desenvolvimento de programas de computador capazes de construir ambientes virtuais, nos quais era possível uma navegação tridimensional - além de possibilitar a criação de efeitos visuais cada vez mais elaborados - esses cenários passaram a adquirir cada vez mais complexidade e detalhamento.

Isso possibilitou um aumento na importância que esses cenários possuíam dentro das narrativas produzidas para meios que podiam contar com a utilização de tecnologia computacional, gerando um leque muito maior de possibilidades de criação para os artistas envolvidos em seu desenvolvimento.

Assim, tratando-se de criação e imaginação de ambientes fantásticos, o avanço na tecnologia implicou diretamente na forma como esses mundos podem ser representados. O avanço em chips de processamento gráfico permitiu que os ambientes apresentados se tornassem cada vez mais extensos e, no caso dos *videogames*, mais “interativos”.

Com esse avanço o artista que trabalha com *concept art* de cenários, primeiro nos filmes e posteriormente nos *videogames*, passou a estar envolvido em pesquisas cada vez mais aprofundadas sobre fauna e flora, arquitetura, geografia e elementos naturais, recolhendo centenas de referências que tem como objetivo servir de base para a construção de ambientes cada vez mais vividos e que transmitem um senso de realidade, aumentando o potencial de imersão do espectador e quebrando a sensação de artificialidade.

⁵¹ Fonte: Captura de tela obtida através do vídeo “Let’s Play Constantine – Part 4”. 3 de Agosto de 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=192&v=umdjlvh10rM>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Esse processo de pesquisa envolve desde a reunião de centenas de referências fotográficas, a criação de maquetes e modelos computadorizados, até o deslocamento de uma equipe de artistas para locais semelhantes aos que deverão ser representados no produto final, com o intuito de entender com maior propriedade as particularidades daquele ambiente em questão afim de reproduzi-las fielmente na obra final. Como exemplo desse trabalho de reunião de referências, pode ser citada uma das franquias contemporâneas na qual os títulos produzidos necessitaram de uma profunda pesquisa em termos de história e arquitetura, a franquia *Assassin's Creed*.

A proposta básica do jogo é possibilitar ao jogador a viagem em diferentes períodos da história da humanidade, tomando como pano de fundo uma irmandade de assassinos que tem como objetivo manter o controle sobre determinados setores da sociedade através da execução de figuras importantes para o contexto da época e do local em que se passam cada um dos jogos.

Sob esse pretexto, as equipes de desenvolvimento envolvidas nos projetos recriaram visualmente elementos de sociedades que existiram em períodos da história como o final da Idade Média durante as cruzadas, a Itália durante a Renascença, a cidade de Constantinopla durante o Império Otomano e até mesmo o Egito durante o domínio dos Faraós. Como podemos observar nas figuras 21 e 22, algumas localizações foram reproduzidas com fidelidade aos elementos existentes na vida real, como nesse caso em que a Piazza di San Marco localizada em Veneza, Itália é reproduzida em seus mínimos detalhes, criando um híbrido entre história e ficção que funciona como elemento propulsor de engajamento dos jogadores dentro da narrativa.

Figuras 21 e 22: Basílica di San Marcos, localizada na Piazza di San Marco em Veneza, Itália. Na primeira imagem⁵² é apresentada a representação da obra dentro do jogo e, na segunda imagem⁵³, uma fotografia do prédio atualmente.



⁵² Fonte: portal Wikia. S.d. Disponível em: <http://img3.wikia.nocookie.net/cb20120909230246/assassinscreed/images/d/dd/Saint_marks_basilica.png>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

⁵³ Fonte: página do Hotel Ca' Dei Conti. S. d. Disponível em: <<https://www.cadeiconti.com/location/st-895231/>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

3.3 - Design de Monstros e Criaturas

O processo de trabalho do artista responsável por desenvolver o design de monstros e criaturas consiste em criar estratégias visuais para representar qualquer tipo de personagem não humano que esteja inserido na história, seja esse personagem bom ou mal, tenha ele um papel importante ou secundário dentro do enredo.

Pensar as formas, o comportamento, o habitat em que vive e as adaptações oriundas dele são as tarefas que giram ao entorno da construção de criaturas que são fictícias, mas que devem parecer convincentes para o observador absorto, visando não romper o transe imersivo. Em resumo, um bom artista que tem como objetivo trabalhar com a criação de monstros voltados para as mídias de entretenimento em massa, deve saber representar essas criaturas de forma convincente ou cativante, visando inseri-las dentro da narrativa em harmonia com os demais elementos, e para isso realiza um intenso trabalho de estudo e pesquisa sobre as diferentes espécies existentes no mundo real.

O ponto mais interessante aqui é que, assim como todos os demais tópicos que compõem a *concept art*, o design de criaturas funciona como uma mescla de referências, retrabalhando o real e transformando-o em algo fantástico. Assim como a mitologia vem fazendo a milhares de anos, a criação de novas criaturas pode envolver a mescla entre as formas de um pássaro e de um leão, como no caso das esfinges egípcias, por exemplo, ou até mesmo de um homem e um touro, como visto no caso do Minotauro de Creta.

Trabalhando dessa forma artistas como Dan Baker, por exemplo, que trabalhou no filme *Criaturas Fantásticas e Onde Habitam* (2016, Warner Bros.), são capazes de imaginar diferentes tipos de criaturas através da junção entre animais como cobras e águias ou búfalos e besouros, como pode ser visto nas figuras 23, 24 e 25.

Figura 23: Concepts de Dan Baker para o filme *Animais Fantásticos e onde habitam* (2016).⁵⁴



⁵⁴ Fonte: BAKER, Dan – Creature Concept, 2016. In, Concept Art World. **Fantastic Beasts and Where to find Them Concept Art by Daniel Baker**. S. d. Disponível em: <http://conceptartworld.com/news/fantastic-beasts-and-where-to-find-them-concept-art-by-daniel-baker/>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Figura 24: Concepts de Dan Baker para o filme Animais Fantásticos e onde habitam (2016).



Figura 25: Concepts de Dan Baker para o filme Animais Fantásticos e onde habitam (2016).



Ao dar início ao design de uma criatura, o artista de *concept* deve levar em consideração uma série de fatores que irão garantir que aquele personagem possa ser bem aceito pelo público, esse personagem deve ter uma consistência visual e que seja coerente com o meio ambiente em que ele vive.

Caso eu vá criar um monstro marinho, por exemplo, deverei levar em consideração formas diferentes a serem utilizadas em sua construção. Nesse caso, por exemplo, elaboraria um design pensado para uma espécie adaptada a viver em um meio que possui uma densidade muito maior do que a encontrada na superfície, levando em consideração questões como: ela deverá ser grande ou pequena? Como se dá sua locomoção embaixo d'água? Do que se alimenta? Será uma presa ou um predador? E assim por diante, mostrando a importância e o peso que a pesquisa e reunião de referências têm dentro dessa área.

3.4 - Design de Veículos ou Transporte

Assim como as demais áreas citadas, o profissional de arte responsável por desenhar veículos ou meios de transporte, deve possuir uma noção sobre o contexto em que o veículo ou meio de transporte será utilizado: para que fim ele serve, será um veículo de transporte ou de carga, será um veículo aquático, terreno ou aéreo, militar ou de passeio?

Todas essas questões são importantes para o processo de pensamento e criação de meios de transporte e terão importância maior ou menor dependendo do tipo de obra para o qual este será desenvolvido; meios de transporte são muito menos necessários em jogos de exploração em terceira pessoa do que em jogos de corrida, por exemplo. Pensando no cinema, a importância que o Batcar possui dentro de um filme do Batman é muito maior do que a importância de uma carroça puxada por cavalos em um filme como *Sleepy Hollow* (1999, Paramount Pictures) de Tim Burton, por exemplo.

Normalmente pensar em meios de transporte envolve pensar a arquitetura e o ambiente onde esses veículos irão transitar, nesse ponto o designer de transportes irá manter contato constante com o designer de cenários para poderem estabelecer uma coerência entre as duas áreas. Como um meio de transporte pode ser desde um animal até uma nave espacial, o artista que atua nessa função precisa ter conhecimento em diferentes áreas das artes visuais, precisa entender como reproduzir estruturas com superfícies duras de forma convincente ou em como um animal irá se comportar no transporte de carga ou durante uma batalha, por exemplo.

Essa área não se restringe a aplicação em mídias de entretenimento, muito pelo contrário, está diretamente vinculada aos mercados de automóveis, motocicletas e aeronaves. E o artista que atua nesse campo tende muitas vezes a se especializar nesse nicho específico, tendo como objetivo ampliar o leque de oportunidades de trabalho em outros mercados, ou algumas vezes o processo inverso ocorre, quando o mercado de filmes e games contrata profissionais dessas outras áreas para atuar dentro de sua produção.

Assim como nas outras áreas a pesquisa e a consulta a referências é de extrema importância para que o design criado tenha consistência e seja harmonizado com todo o restante do filme ou jogo. O artista que atua nessa área deve ter pleno conhecimento sobre como funciona a mecânica de um carro, quais são seus componentes, em que período histórico ele se insere (seja esse período fictício ou não), qual a importância dele dentro do enredo etc, assim poderá basear o seu design e ter uma ideia de quais formas e linhas utilizar.

Mesmo que o veículo esteja sendo desenvolvido para um *videogame*, muitas questões que se mostram presentes na construção de modelos reais também devem ser levadas em consideração para modelos virtuais. Segundo a artista Karol Milkas, especializada em construção de modelos 3D de veículos, em entrevista concedida ao site 80 level no começo de 2018:

"[...]Even if it's 'only' a video game, things that were worked out in reality, even if simplified, will apply to video game graphics. You wouldn't want to see your character being cramped inside because there isn't enough space, or not really fitting at all due to skewed proportions. Same for mechanical parts: even if they are invisible, we still subconsciously try to figure out how

*things work, and the easier to understand the design is, the better the job was done.[...]”.*⁵⁵

Abordando outros pontos dentro dessa mesma entrevista, a artista informa que elementos como proporção do veículo, com relação ao cenário e aos personagens, e os materiais que compõem cada uma das formas servem para trazer mais veracidade para o modelo em si. Assim o bom designer de veículos deve ter um bom conhecimento sobre formas, sabendo quais são adequadas em um veículo feito para corridas e quais são adequadas para um veículo pensado para encarar batalhas em campo aberto, além de ter de saber representar de forma convincente os materiais que compõem o veículo, entendendo como a luz se comporta ao entrar em contato com diferentes superfícies e qual a mensagem que um determinado material transmite – um banco de couro pode transmitir a ideia de conforto, por exemplo, enquanto uma superfície de aço pode demonstrar que não foi feita para gerar conforto, mas sim para proteger, etc.

Dentro da área de produção de design para carros que serão voltados para ambientes fictícios o artista deve se atentar também para não sacrificar o senso de veracidade do veículo criando um estilo de design muito fora do que é comum vermos em veículos. Claro que isso irá variar de acordo com o tipo de jogo ou filme para o qual determinado veículo está sendo criado, pois as diretrizes criativas que servem para carros desenhados para um *videogame* como *Mario Kart*, por exemplo, serão completamente diferentes daquelas que serão dadas a um artista que trabalhará para um *videogame* como *Gran Turismo*, como pode-se observar nas figuras 26 e 27.

Figuras 26 e 27: Possibilidades presentes no design de veículos, tomando como exemplo o veículo Para-Wing, do game *Mario Kart Double Dash*⁵⁶, com o visual muito mais estilizado do que o veículo Toyota Sports 800, que existe na realidade e que aqui aparece adaptado para o *videogame* Gran Turismo 6.⁵⁷



⁵⁵ 80lv.com. **Vehicle Production for Games**. 23 January 2018. Disponível em:

<<https://80.lv/articles/vehicle-production-for-games/>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

⁵⁶ Mario Wiki. **Para-Wing**. S. d. Disponível em: <<https://www.mariowiki.com/Para-Wing>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

⁵⁷ Fonte: Gran Turismo Fandom. **Toyota SPORTS 800'65**. S. d. Disponível em: <https://gran-turismo.fandom.com/wiki/Toyota_SPORTS_800_%2765>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.



3.5 - Design de Objetos, Itens e Acessórios

Prop design ou Design de Objetos é a área da *concept art* que conversará com todas as demais áreas mostradas anteriormente nesse texto, pois envolve a criação de itens e objetos que terão maior ou menor importância para os personagens, cenários ou criaturas em questão.

A criação de *props* se baseia em desenhar, ou modelar em 3D, objetos que ajudarão a compor um ambiente; uma sala de um escritório de advocacia, por exemplo, em meados do século XX será cheia de caixas contendo papéis, armários para arquivo e máquinas de escrever, enquanto esse mesmo cenário nos dias contemporâneos conterá um número menor de objetos, substituindo os arquivos físicos por computadores de mesa e notebooks.

Pensando em termos de personagens o profissional que atua como designer de objetos, será responsável por pensar a forma como esse personagem interage com o cenário em que está inserido e por criar os itens e acessórios que o ajudarão a enfrentar os desafios referentes a cada área do jogo, da mesma forma no cinema, onde este irá trabalhar junto com os roteiristas e diretores de arte para entender todas as situações pela qual o personagem irá passar e assim poder criar os objetos que irão auxiliá-lo nesses momentos.

Como o número de objetos presentes em um filme ou *videogame* é muito grande, ocorre uma hierarquização dos tipos de objeto de acordo com a sua importância dentro do enredo. Essa organização irá servir para definir quais objetos tem mais prioridade na linha de produção e irá guiar também o processo de produção deles. Por exemplo, ao longo de um *videogame* como Resident Evil 4 existem centenas de objetos como caixas, mobília, lustres, talheres etc que estão presentes em quase todos os cenários da história, porém os itens que compõem a mala do personagem, como armas e acessórios, são únicos e não podem ser encontrados em qualquer ambiente.

Assim, os objetos com menos peso no enredo são muitas vezes produzidos em larga escala e alguns modelos são criados de forma a apresentar pequenas variações de design que são aproveitadas no jogo colocando o objeto em posições diversas, assim quando os jogadores

entram em contato com cada um desses objetos acabam acreditando se tratar de um objeto diferente do anterior, gerando a sensação de variedade e trazendo mais vida ao cenário.

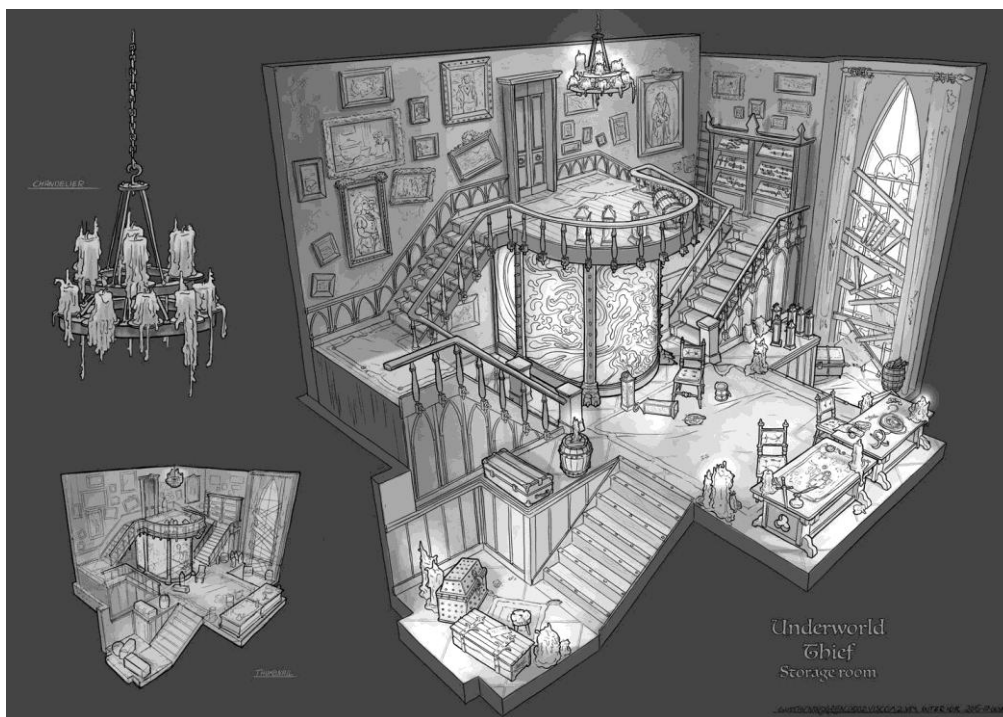
Enquanto isso, objetos que possuem importância maior para o desenvolvimento da narrativa, ficam a cargo de um grupo ou de um artista específico que irá desenvolvê-lo da mesma forma com que são criados personagens, por exemplo, elaborando uma série de sketches a fim de criar muitas opções que ao final serão aceitas ou rejeitadas, levando a escolha do modelo mais adequado.

Essa talvez, seja a categoria mais abrangente dentro da área de *Concept Art* pois abarca diferentes tópicos como armas, móveis e vegetação, exigindo do artista que irá atuar nessa área um conhecimento também muito extenso sobre diferentes tópicos e, novamente, muitas horas de pesquisa e uma grande quantidade de referências.

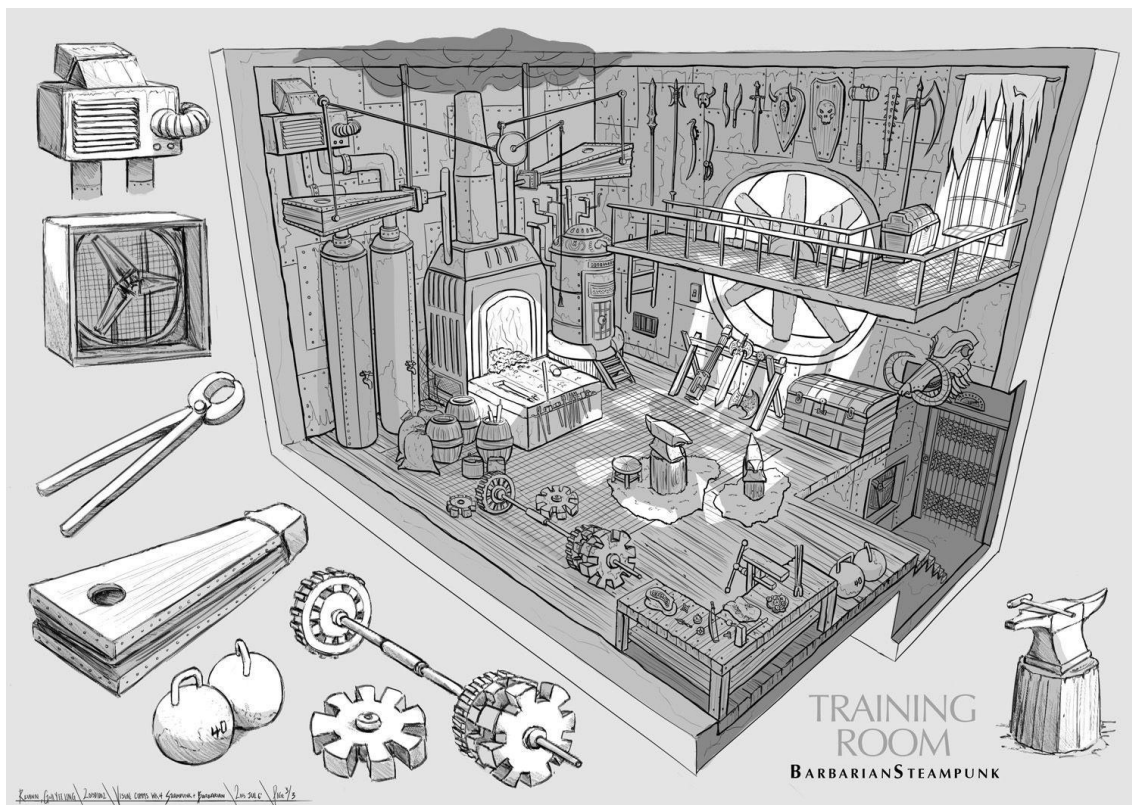
Pessoas que atuam nessa área trabalham em conjunto com os designers de cenários com o intuito de manter a coerência entre os objetos e ambientes criados. Além disso, cada um desses objetos tem como intuito reforçar o senso de veracidade de um ambiente, podendo servir para revelar pontos do enredo que ocorrem apenas em segundo plano ou para ajudar o personagem principal a resolver um quebra cabeça de complexidade elevada.

Como exemplo, pode-se observar nas figuras 28 e 29, exercícios aplicados na escola Feng Zhu de Design para Entretenimento onde os alunos devem comunicar a personalidade de um personagem através do ambiente em que este habita, transmitindo quais seus gostos, personalidade e história através dos objetos dispostos pelo cenário.

Figuras 28 e 29: Design de ambientes e objetos feitos por alunos da escola Feng Zhu de Design para Entretenimento.⁵⁸



⁵⁸ Fonte: Feng Zhu Design Blog. **Old School RPG Room Designs**. July 13, 2015. Disponível em: <http://fengzhudesign.blogspot.com/2015/07/old-school-rpg-room-designs.html?spref=fb>. Acesso em 20 de jan. de 2021.



São esses então os principais tópicos existentes dentro do meio da *concept art*, cada um desses campos irá ser abordado de forma diferente dependendo do projeto para o qual está voltado, recebendo adaptações e diretrizes para que possa se encaixar e ser útil no processo de produção de um determinado produto. O artista pode optar por dar início a sua carreira em um desses campos, se especializando em algo específico ou pode transitar entre todos eles, dependendo do nível do seu trabalho.

Portanto, é possível compreender a amplitude deste meio, a quantidade de tópicos que podem ser estudados e aplicados em um produto e o quanto a pesquisa é importante para que o trabalho seja bem elaborado. E é justamente esse ponto, a pesquisa visual, que me atrai e sobre o qual eu buscarei falar um pouco mais no próximo capítulo.

4 - Porque escolhi *Concept Art*?

Minha relação com o desenho ou a pintura começou na minha infância. Nessa época, quando eu tinha por volta de cinco ou seis anos, minha avó me trazia livros de zoologia e botânica recheados de figuras que me mantinham entretido durante longas horas, lembro da sensação de curiosidade que as formas diferentes de cada um dos animais apresentados nesses livros despertavam em mim.

Todos eles eram meticulosamente representados através de pinturas e desenhos e eram catalogados em uma ordem que não me recordo muito bem, mas que me fazia questionar sobre características específicas de cada uma das espécies ali apresentadas, como as diferenças existentes entre répteis e aves, por exemplo.

Assim, com a curiosidade alimentada pela variedade de formas, comecei a desenhar. Eu copiava cada uma das ilustrações que continham esses animais através da utilização de papel carbono ou papel vegetal, guiando meus traços através das linhas da arte original e assim dando início a construção de uma comunicação mais apurada entre minhas mãos e meu cérebro e consequentemente a minha prática de desenho. Algo que viria a influenciar todo o resto de minha vida.

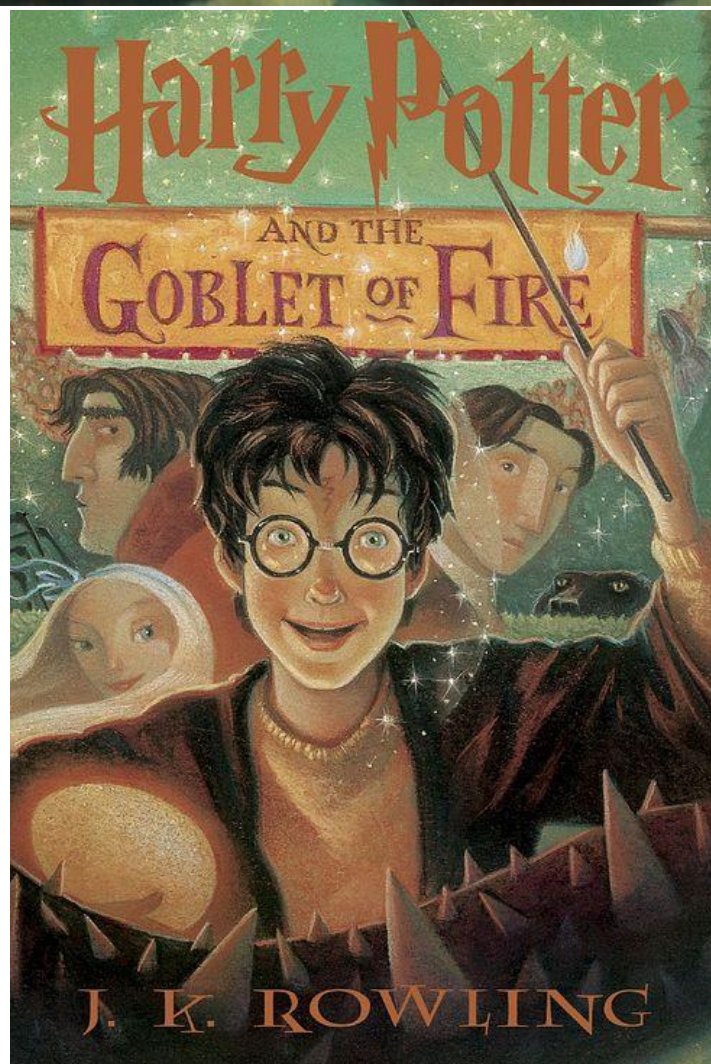
Passados alguns anos, a minha alfabetização permitiu que a literatura se tornasse um segundo ponto de impulso no meu processo de envolvimento com as artes. Acompanhar a saga Harry Potter nos primeiros anos de 2000, com o auxílio dos filmes da série, serviu para estimular a criação de imagens em minha mente. Agora meus desenhos passariam a ser guiados por concepções pessoais minhas, sem a necessidade de copiar diretamente nenhum outro desenho ou pintura.

Na época, o que mais me marcou foram os personagens, cada um deles possuía características específicas e papéis importantes dentro da narrativa o que fazia com que a imagem deles fosse passada e repassada na minha mente ao longo da leitura do livro. Lembro que desenhei boa parte daqueles que apareciam no quarto livro da série, chamado *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, em um caderno de educação artística do ensino fundamental que, infelizmente, acabou se perdendo depois de todos esses anos.

Esses personagens configuraram minhas primeiras explorações dentro da área de desenho da figura humana e definiram a forma como desenho retratos e construo os elementos da face até os dias de hoje. Meu método de representar o nariz, por exemplo, foi muito influenciado pela capa do mesmo livro, apresentada nas figuras 30 e 31.

Inclusive, todas as ilustrações de Mary Grandpré eram, na época, minha principal fonte de consulta e referência em como desenhar humanos.

Figuras 30 e 31: Arte de Mary Grandpré para a capa do livro *Harry Potter e o Cálice de Fogo*.⁵⁹



⁵⁹ Fonte: GRANDPRÉ, Mary – Capa do Livro Harry Potter e o Cálice de fogo, s.d. Artes retiradas dos portais Art Insights (s. d) e Buzz Feed (“**Harry Potter**” get Seven New Illustrated Covers, publicado em July 31, 2013. Disponíveis em: <<https://artinsights.com/wp-content/uploads/2013/11/4718561075.jpg>>; <<https://www.buzzfeed.com/meganp25/harry-potter-gets-seven-new-illustrated-covers>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

Porém ainda acredito que o período mais importante para o meu desenvolvimento como artista, e que tem implicações diretas com a escolha do tema do Trabalho de Conclusão de Curso, se deu no ano de 2008 após meu primeiro contato com os RPGs de mesa.

Esses jogos são compostos basicamente de um grupo de pessoas que se reúnem em sessões onde um deles, chamado de mestre do jogo, é o responsável por narrar uma história, que pode ser de sua própria autoria ou baseada em sistemas de jogo já prontos, para os demais participantes. Estes através de um conjunto de regras e do jogo de dados participam ativamente dos eventos que ocorrem na narrativa e consequentemente influenciam em seu desenrolar.

A experiência com esse tipo de jogo mostrou que era possível que eu mesmo criasse um mundo que possuísse seus próprios personagens, suas cavernas e castelos, sua própria dinâmica e suas particularidades, o que me interessou de imediato. Como o jogo era inteiramente baseado em diálogos e lançamento de dados, a utilização de imagens servia como um complemento para ajudar os jogadores a visualizar elementos de difícil descrição e ilustrar eventos e personagens que apareciam ao longo da narrativa.

Em 2008 o acesso possível aos livros de cenários de campanha como *Dungeons & Dragons* e *Dragonlance* ocorria através de PDFs baixados da internet e como nem todos os participantes do jogo tinham acesso a essa ferramenta, ou até mesmo paciência para ler os livros, acabei criando um sistema de pontuação simplificado. Criei algumas fichas contendo os atributos e pontuações dos personagens e me tornei o mestre de uma campanha de RPG ambientada em mundo de fantasia medieval, com muitas referências a franquias como *The Legend of Zelda* e *O Senhor dos anéis*.

Após elaborar o sistema básico, dei início à criação da parte visual do mundo imaginado por mim através da construção de mapas, desenho de itens, personagens e cenários. Com isso, conforme os jogadores progrediam na narrativa e as características principais de seus personagens se alteravam, além do surgimento de novos personagens e da exploração de novos cenários, eu ia alimentando uma lista de novas ilustrações que eu deveria fazer para auxiliar meus colegas e compreenderem visualmente o que eu descrevia verbalmente.

Apresento a seguir as figuras 32 até 41, contendo algumas das muitas peças elaboradas para complementar a narrativa criada e desenvolvida por mim e pelos jogadores naquela época. Todos os desenhos foram feitos com lápis grafite de diferentes durezas sobre folha sulfite comum a pelo menos treze anos atrás:

Figura 32: Mapa que desenvolvi para RPG de mesa em 2008.



Figura 33: Mapa que desenvolvi para RPG de mesa no Ano de 2008.

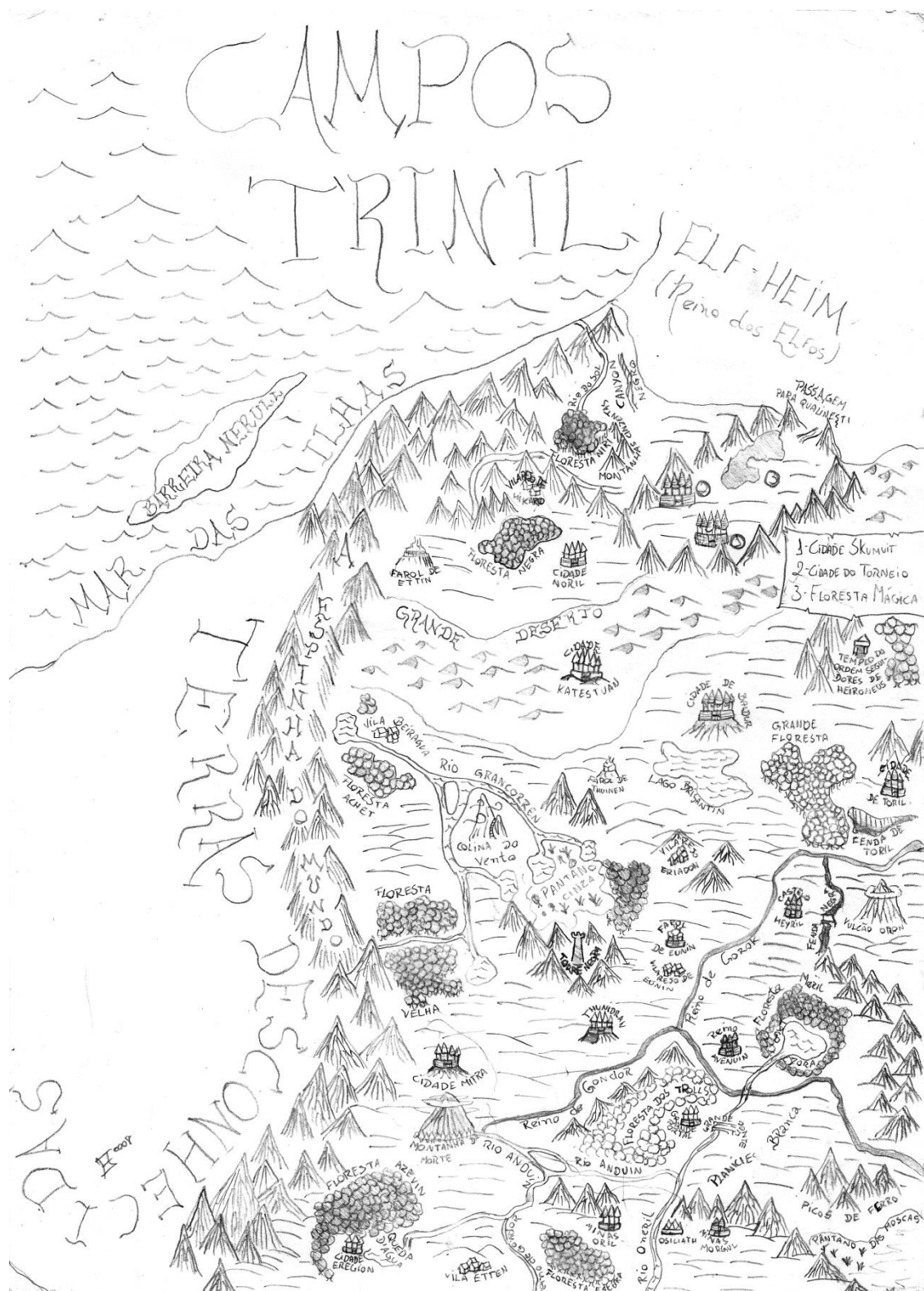


Figura 34: Planta que desenvolvi para RPG de mesa em 2008. Nesse caso, coloquei a folha sulfite sobre o fogo a uma distância que não a queimasse, mas que a deixasse amarelada para passar a ideia de que aquilo era um documento muito antigo, procurando criar uma ponte entre a nossa realidade tangível e o mundo fictício da narrativa.



Figura 35: Design de cenário que desenvolvi para RPG de mesa no ano de 2008.

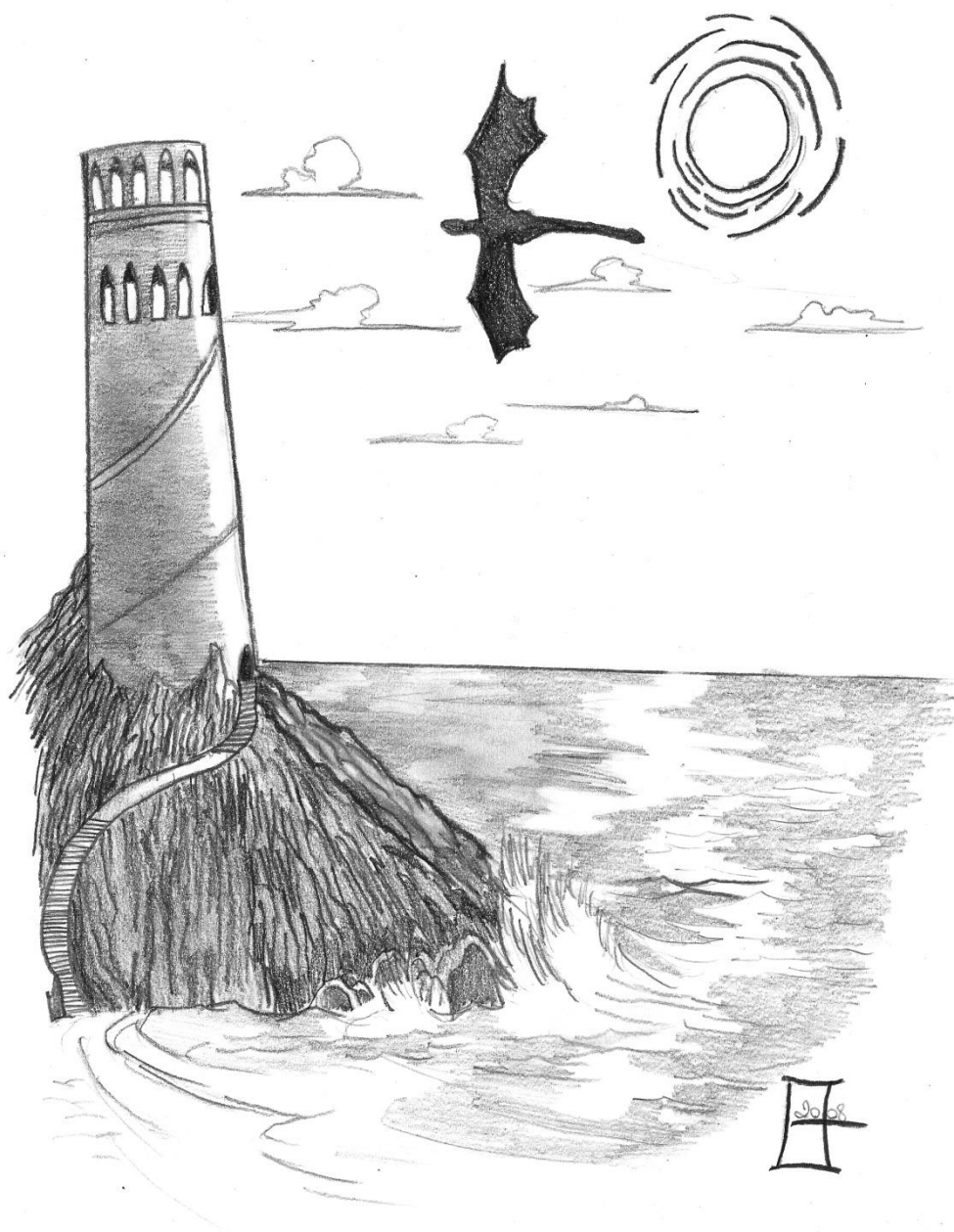


Figura 36: Design de cenário desenvolvido para RPG de mesa no ano de 2008.



Figura 37: Design de personagem, desenvolvido no ano de 2008 com base nas características descritas pelo jogador que o interpretava.



Figura 38: Design de vilão desenvolvido para RPG de mesa no ano de 2008.



Figura 39: Design de arma desenvolvido para RPG de mesa no ano de 2008.



Figura 40: Design de arma desenvolvido para RPG de mesa no ano de 2008.

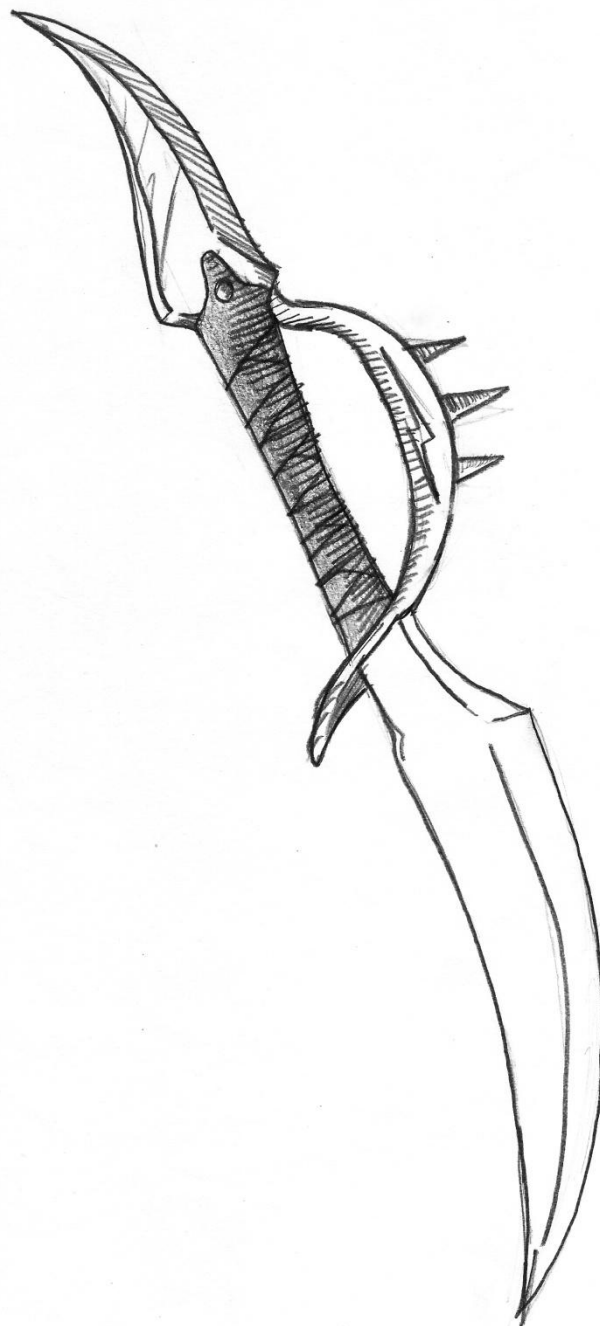
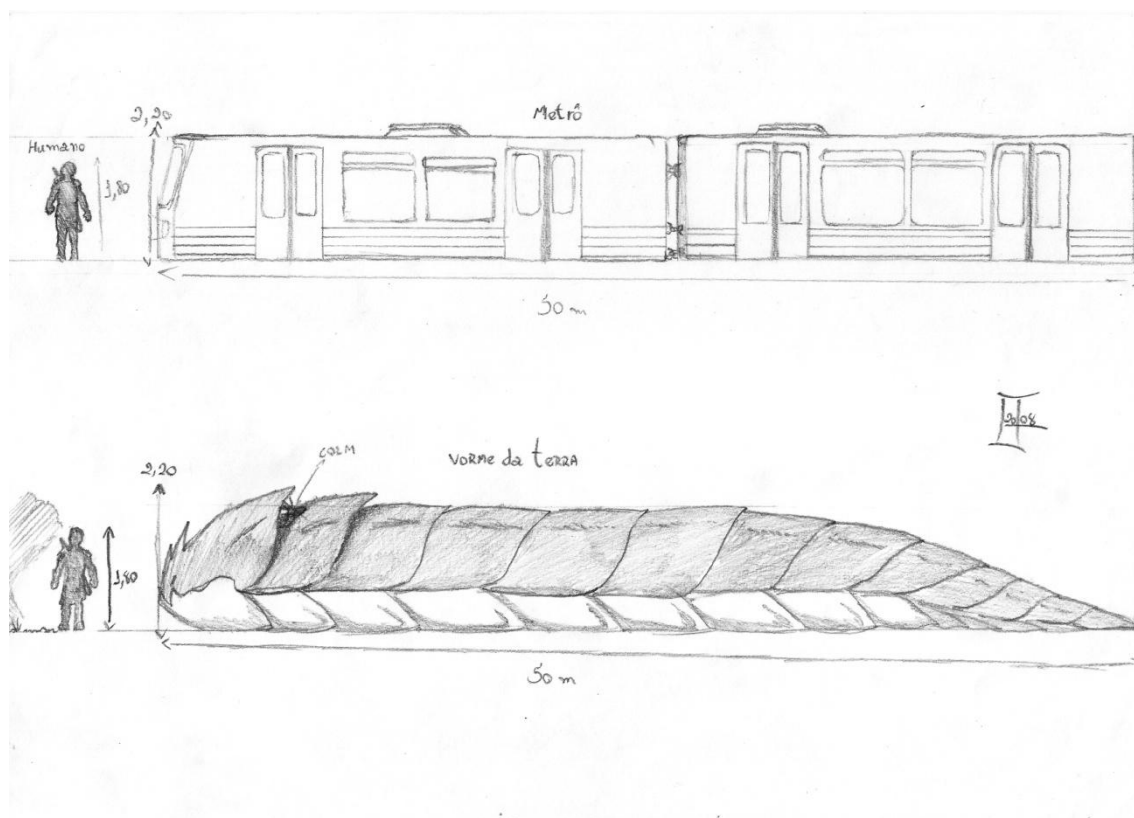


Figura 41: Design de criatura desenvolvido para RPG de mesa no ano de 2008, com escala para comparação com a estatura humana.



O contato com os livros voltados para RPGs de mesa, em um primeiro momento se deu através dos chamados livros-jogo, que eram compostos por uma série de eventos narrados e organizados em um sistema de rizoma, onde o jogador é colocado como personagem principal e deve, a partir de suas próprias decisões ou através de um lance de dados, definir qual caminho será tomado dentre as alternativas dadas para a resolução do evento em questão.

Por exemplo: “Você é um herói trajado de capa e armado de espada e se depara com um inimigo, qual será sua decisão, enfrentá-lo, fugir ou se esconder?” A primeira opção é escolhida pelo leitor, então tem início o desenrolar do evento, presente em outra página aleatória do livro e indicada na passagem anterior: “Você se prepara e, com toda a sua força e habilidade, parte para cima do monstro horrendo, jogue os dados, caso o resultado seja menor ou igual 6 você falhou, caso o resultado seja maior, o ataque foi bem sucedido”.

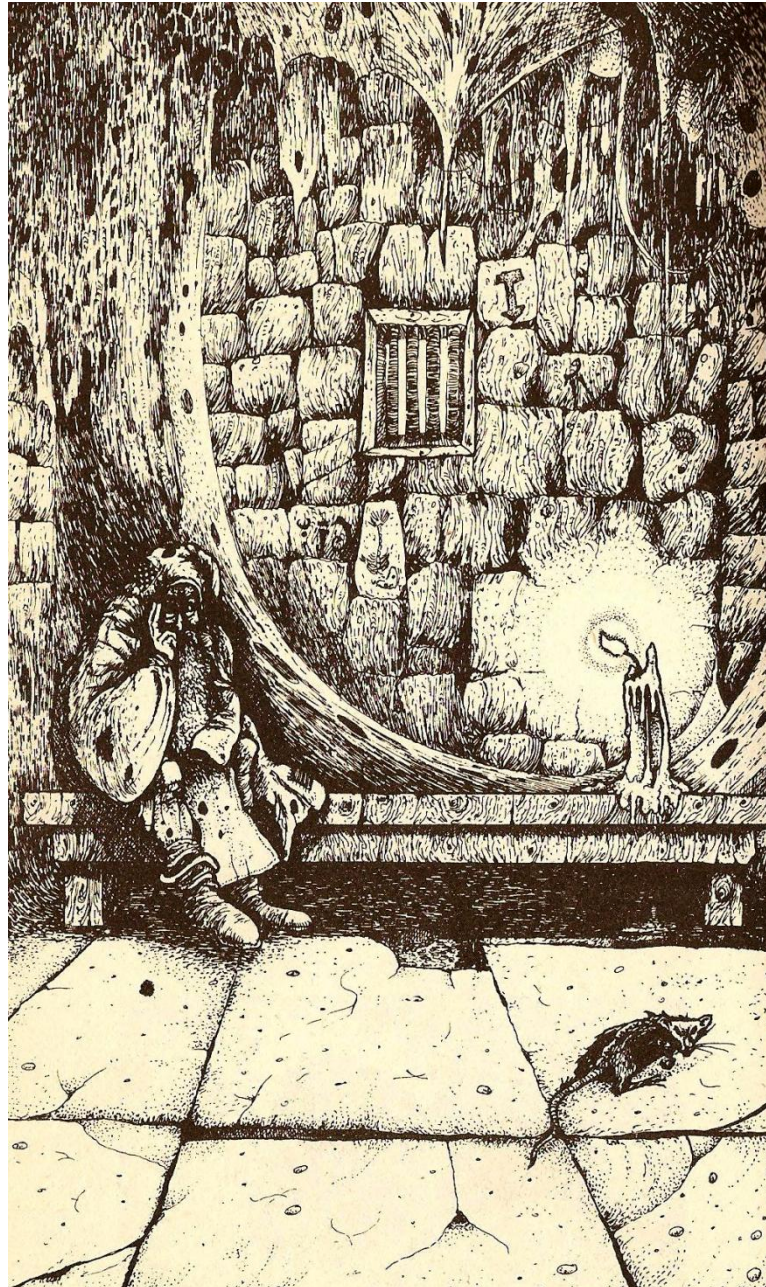
Esses livros foram criados pelos ingleses Ian Livingstone e Steve Jackson no final da década de 1970 e publicados no Brasil com o título *Aventuras Fantásticas* pela editora Marques Saraiva em meados da década de 1980.

Em sua maioria, as narrativas eram ambientadas em cenários de Fantasia e traziam ilustrações em seu interior para ajudar na visualização de determinados eventos. A estética que pode ser observada nessas ilustrações ficou gravada em minha mente e sua influência pode claramente ser vista nos desenhos que fiz posteriormente, principalmente o uso de hachuras ou tramas para construir sombras e dar volume aos elementos.

No início da graduação, percebi que esse estilo de representação estava diretamente ligado a técnicas de gravura como litografia, xilografia e gravura em metal e pude relacionar os trabalhos que tive contato através dos livros-jogo aos trabalhos desenvolvidos por Gustave

Doré durante o século XIX. Todas essas relações podem ser vistas nas figuras 42 e 43, e sua influência pode ser notada nos trabalhos apresentados anteriormente.

Figura 42: Ilustração desenvolvida pelo artista Bob Harvey para o livro *Mares de Sangue*, uma das obras que compõem a série *Aventuras Fantásticas* (1985).⁶⁰



⁶⁰Fonte: HARVEY, Bob – ilustração presente no livro *Seas of Blood*, 1985. In, Fighting Fantasy Project. *Seas of Blood – Conclusions*. April 8, 2016. Disponível em: <<https://fightingfantasyproject.wordpress.com/>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Figura 43: Ilustração criada por Gustave Doré para a obra *Don Quixote de La Mancha* (1863).⁶¹



Posteriormente pude ter contato com diversos livros da franquia *Dungeons & Dragons* e, como dito anteriormente, todos eles eram ricamente ilustrados. Foi através deles que estabeleci meu primeiro contato com o trabalho de diversos artistas voltados para o gênero de fantasia e que também tinham como objetivo criar personagens e contar histórias através de pinturas e desenhos.

Tratando-se de narrativas fantásticas, a maior parte dos cenários e personagens, além de serem escritos, poderiam ser apresentados de forma visual para enriquecer a experiência do leitor e reforçar a sensação de imersão dentro dos ambientes onde se passavam as narrativas. Assim, artistas como Todd Lockwood, cuja arte pode ser vista na figura 44, por exemplo, fizeram com que eu mergulhasse de cabeça em histórias de fantasia pela primeira vez e serviram para que, naquele momento, eu decidisse que viver ilustrando e criando mundos de ficção seria o que eu gostaria de fazer para o resto de minha vida.

⁶¹Fonte: DORÉ, Gustave – Ilustração desenvolvida para o conto Dom Quixote de La Mancha, 1863. Imagem extraída do portal Wikipedia. S.d. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Don_Quixote_1.jpg>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Figura 44: Design de Dragão criado por Todd Lockwood para o Livro dos Monstros da 3ª Edição da série Dungeons & Dragons.⁶²



Além da franquia de jogos de mesa, mais ou menos nessa mesma época, também tive contato com o jogo de cartas *Magic: The Gathering*. Assim como a série Dungeons & Dragons, esse jogo teve grande influência no início do meu contato com arte pois a atmosfera criada e transmitida através de pinturas que serviam para ilustrar as cartas do jogo me agradava profundamente e passei a comprá-las não para jogar, mas sim para poder apreciar as imagens que o compunham. Dessa forma, mesmo que por um breve momento, eu era transportado para ambientes mágicos com uma iluminação surreal e cenários épicos, imaginando histórias e alimentando ainda mais a minha criatividade.

Posteriormente, na graduação, pude descobrir que muitas vezes o que me atraía nessas obras era o sentimento de sublime transmitido através de esquemas de luz e paletas de cores bem definidas, além da escala dos ambientes apresentados.

Nesse quesito, o artista que possuía as obras que mais me impressionavam, era John Avon. As cartas ilustradas por ele, me transmitiam a sensação de paz e mistério como nenhuma outra (como pode ser observado nas figuras 45 e 46) e até hoje tenho como desafio

⁶²Fonte: LOCKWOOD, Todd – Red Dragon. S. d. In, Red Dragon. **The Art of Todd Lockwood**. S. d. Disponível em: < <https://www.toddlockwood.com/dragons#/red-dragon-2/> >. Acesso em: 20 de Jan. de 2021.

peçoal poder alcançar a capacidade de transmitir sensações, através da cor e da luz, da mesma forma que ele.

Figura 45: Arte de Jhon Avon desenvolvida para o jogo de cartas Magic: The Gathering.⁶³



Figura 46: Arte de Jhon Avon desenvolvida para o jogo de cartas Magic: The Gathering.⁶⁴



⁶³ Fonte: AVON, Jhon – Landscapes, s, d.. **Jhon Avon Art.** S. d. Disponível em: < <https://johnavonart.com/> >. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

⁶⁴ Ibid.

Após 2015, enquanto já estava na graduação de artes, a evolução no meu conhecimento da língua inglesa, permitiu que eu pudesse ler e aprender muito mais sobre os processos de produção de alguns desses artistas, me dando a possibilidade de procurar reproduzi-los em minhas próprias obras.

Um dos pontos principais durante esse período foi compreender que a maior parte dessas ilustrações, como uma pintura a óleo de Ralph MacQuarrie, por exemplo, não são nem iniciadas sem que antes o artista tenha produzido uma série de pequenos esboços de composição e luz, rascunhos de cada um dos elementos presentes na cena, estudos de cor e uma série de testes preliminares.

Com isso em mente, passei a organizar a forma como eu desenho de maneira mais processual, entendendo a importância do esboço como uma ferramenta de geração e exploração de ideias e dividindo o meu processo em etapas, onde em cada uma delas exploro um aspecto ou elemento que irá compor a obra final.

O reflexo dessas práticas pode ser observado em obras que desenvolvi ao longo da graduação e que apresentarei aqui através das próximas figuras. O primeiro conjunto de imagens, que vai da figura 47 até a 51, apresenta rascunhos e estudos que elaborei durante a disciplina Prática de Fundamentos da Linguagem Visual, ministrada pela professora Silvia Laurentiz no ano de 2017.

Nessa disciplina, um grupo de estudantes uniu esforços para criar uma pequena animação visando aplicar conceitos abordados em uma disciplina anterior, o roteiro da animação consistia em uma personagem sentada em um ponto de ônibus na calada da noite que parecia estar eternamente esperando o seu coletivo chegar. Durante a espera ela verificava que existia alguém caído no meio da rua em um ponto iluminado pela luz de um poste, ao se levantar para verificar o que era aquilo ela percebia que o corpo caído era o dela mesma, se dando conta do porquê a sua espera no ponto parecer ser eterna, e revivendo o momento do acidente que a havia matado.

As figuras mostram ideias criadas nas etapas iniciais de pensamento sobre a animação onde, através do roteiro pré-estabelecido, procurei mostrar a minha visão sobre o cenário, as luzes e as cores que deveriam ser utilizadas. Essas ideias foram descartadas posteriormente e optamos por outro *concept*, que possuía uma estrutura mais simples e mais adequada para o tipo de animação e o prazo que possuíamos para produzi-la.

Figura 47: *Concept* de Cenário criado para a disciplina Prática de Fundamentos da Linguagem Visual. Primeiros rascunhos (2017).

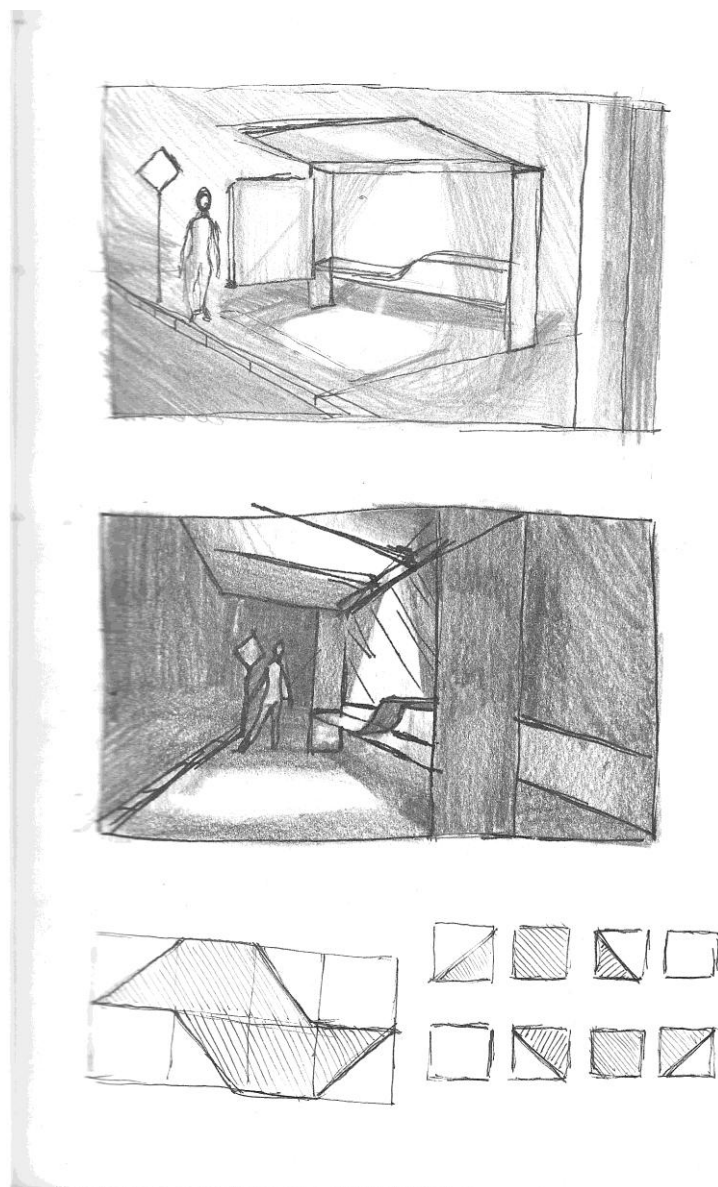


Figura 48: *Concept de Cenário* criado para a disciplina Prática de Fundamentos da Linguagem Visual – Linhas (Grafite sobre Papel Sulfite).

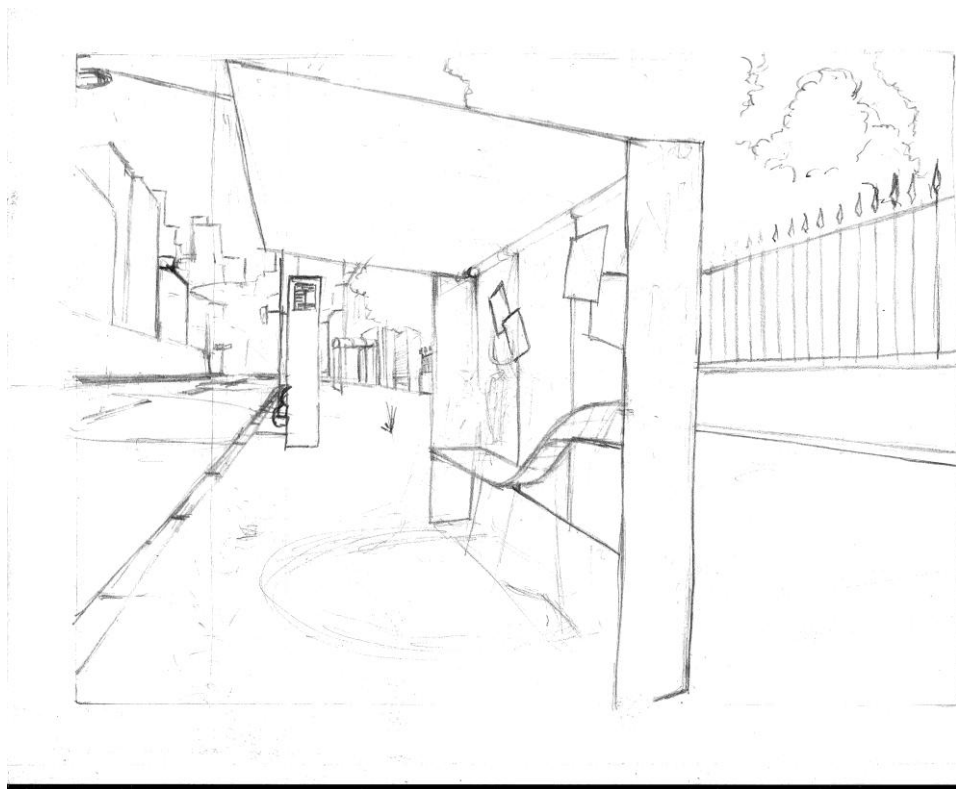


Figura 49: *Concept de Cenário* criado para a disciplina Prática de Fundamentos da Linguagem Visual – Linhas finalizadas (Desenho digital).

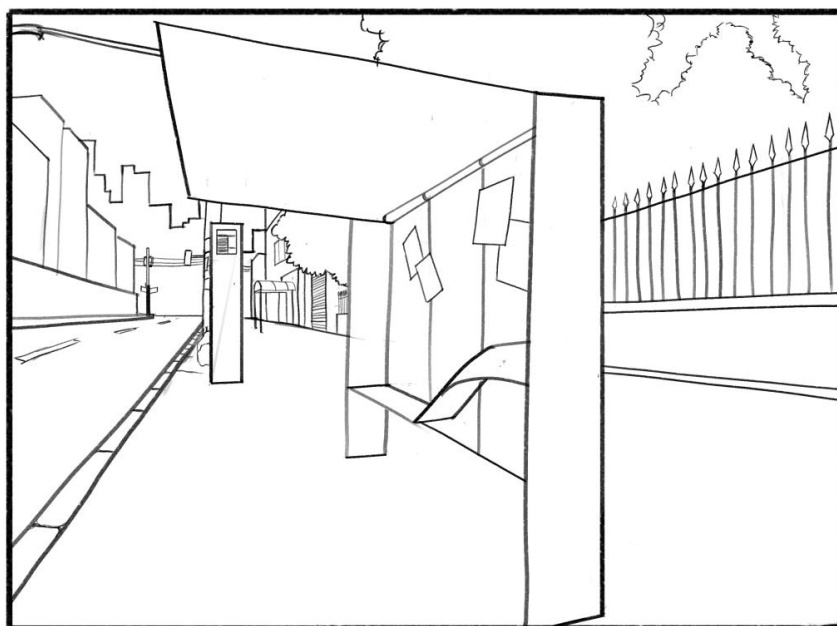
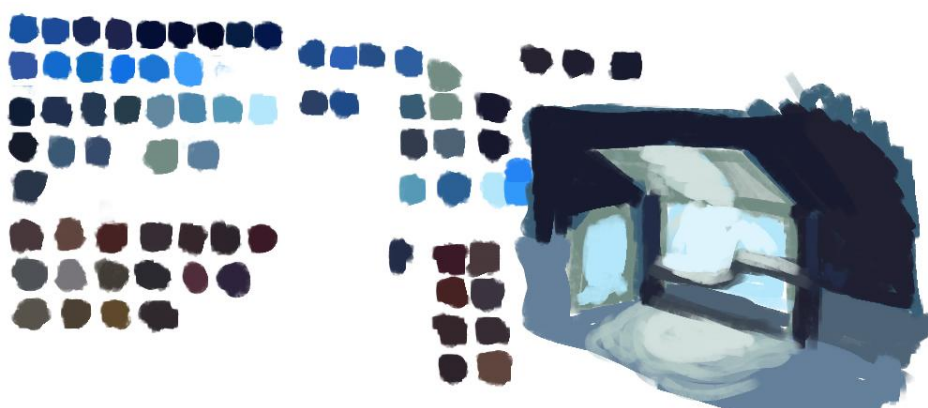


Figura 50: Estudo de Valores para cenário. Desenvolvido para a disciplina Prática de Fundamentos da Linguagem Visual.



Figura 51: Estudo de paleta de cores para cenário. Desenvolvido para a disciplina Prática de Fundamentos da Linguagem Visual.



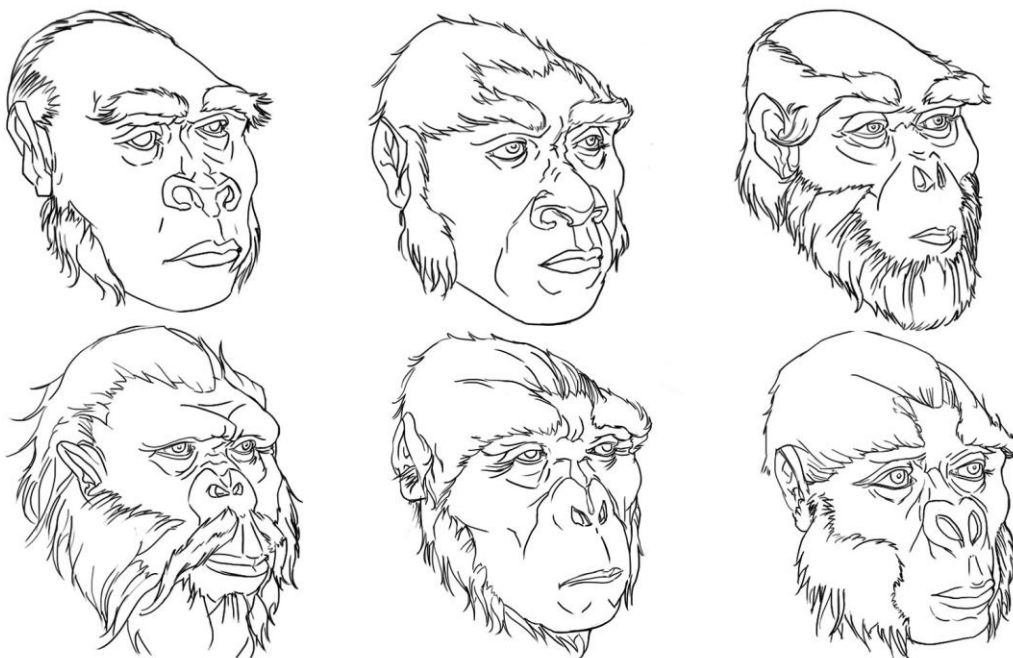
O segundo projeto onde o pensamento processual sobre a produção de uma obra pode ser visto de forma clara é composto por diversos estudos que realizei com o objetivo de criar uma ilustração onde apresentava um dos ancestrais diretos do homem, o *Australopithecus Afarensis*.

Para isso, iniciei a pesquisa através de referências bibliográficas, buscando entender algumas características dessa criatura e do ambiente em que ele vivia. Para isso utilizei muitas informações presentes no site do *American Museum of Natural History*⁶⁵ e no *Atlas da História do Mundo* publicado pela Folha de São Paulo em 1995.

Em um segundo momento, passei a recolher referências visuais de primatas e de fósseis do *Australopithecus* para utilizar como guia na hora do desenho. Com essas referências em mãos dei início a exploração de formas e criei diferentes versões de como poderia ter sido a face dessa criatura.

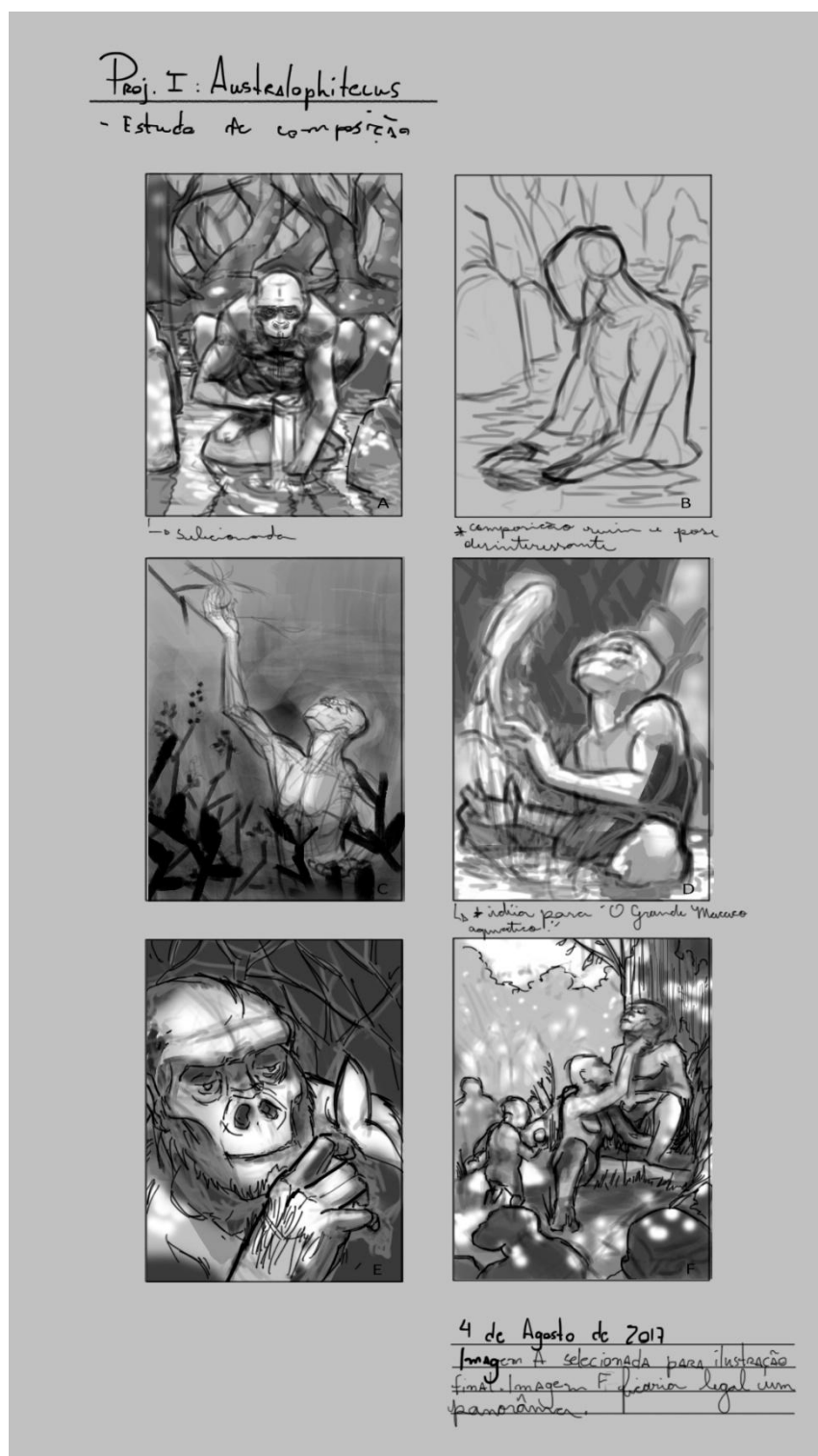
Definida qual das opções seria utilizada, dei início a criação de pequenos esboços do que poderia ser uma boa composição para uma ilustração que tem como objetivo apresentar o personagem em seu ambiente natural. Ao final optei por seguir em frente com duas das variações que desenvolvi e ainda criei ideias para a iluminação da cena além de desenvolver cada uma das ilustrações até a etapa de finalização das linhas. O projeto acabou sendo abandonado desde então, mas o resultado pode ser observado nas figuras 52 até 56, logo a seguir.

Figura 52: Estudo de possíveis faces para o *Australopithecus Afarensis*. Projeto Pessoal feito em desenho digital através do Photoshop (2017).



⁶⁵ Anne and Bernard Spitzer Hall of Human Origin. **American Museum of Natural History**. S.d. Disponível em: <<https://www.amnh.org/exhibitions/permanent/human-origins>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

Figura 53: Thumbnail⁶⁶ Sketches de composição de cena. Projeto Pessoal (2017).



⁶⁶ THUMBNAIL: subs. "a very small or concise description, representation or summary. In. Google Tradutor. <<https://translate.google.com.br/?hl=pt-BR&sl=en&tl=pt&text=Thumbnail&op=translate>>. Acessado em 02 de Fevereiro de 2021.

Figura 54: *Thumbnail sketches* para estudo de valores e iluminação. Projeto pessoal (2017).

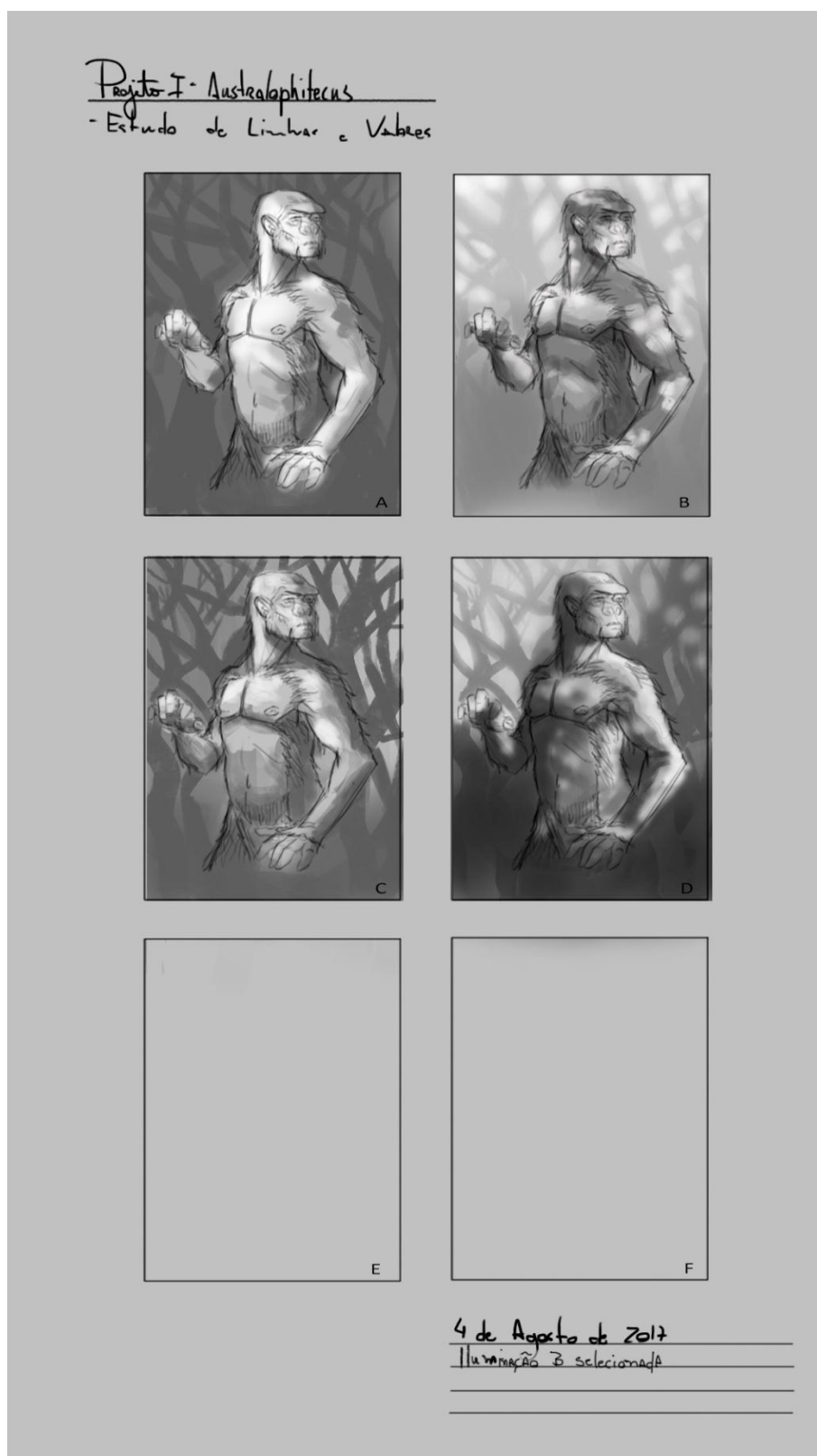


Figura 55: Linhas finalizadas, cenário I. Projeto Pessoal (2017).



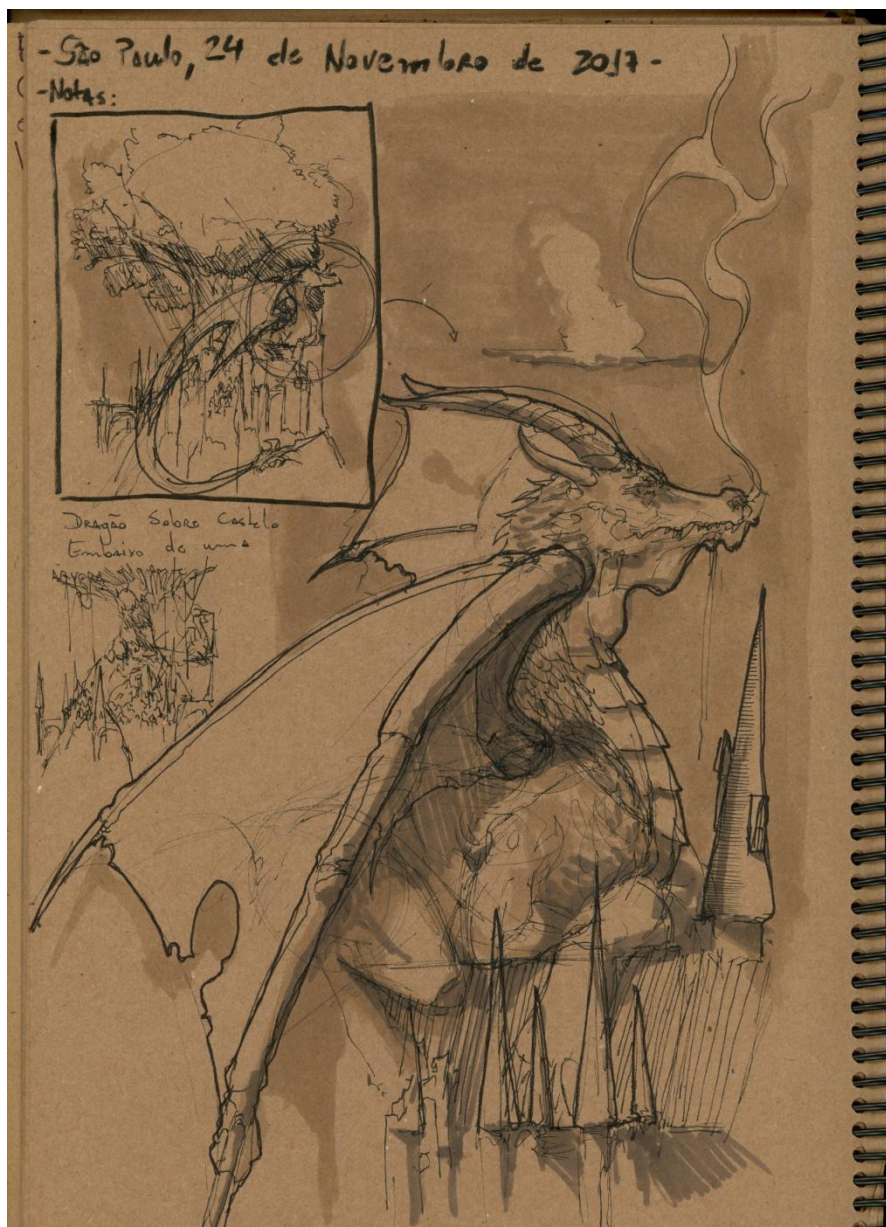
Figura 56: Linhas Finalizadas, cenário 2. Projeto pessoal (2017).



O terceiro projeto apresentado trata de um conjunto de ilustrações que desenvolvi para a disciplina Prática de Gravura II, ministrada pelo professor Marco Buti, no ano de 2017, e que seriam reproduzidas através da técnica de litografia. Aqui o pensamento processual não foi utilizado em todos os trabalhos, porém em um deles foi essencial para que a ideia final fosse

executada de forma clara. Apresentarei nas figuras 57, 58 e 59 os rascunhos criados durante a fase de concepção primária da obra, procurando não abordar os processos envolvidos na reprodução litográfica.

Figuras 57, 58 e 59: Rascunhos e resultado final de ilustração feita para a disciplina Prática de Gravura II (2017).







Além desses projetos apresentados, desenvolvi mais alguns estudos de cores, thumbnails e *concepts*. Dentre os que posso destacar estão estudos de cores de obras de James Gurney, rascunhos de possíveis cenários, o *design* de uma personagem fictícia para a qual, além de desenvolver a parte visual, procurei também escrever um pequeno roteiro contando sua história pessoal e o *concept* que serviu como auxílio durante o processo de modelagem de uma escultura em argila. Apresento todos esses exercícios nas figuras 60 a 77.

Figura 60: Estudo de cores com base na obra March Snow, do artista James Gurney, feito no Photoshop com o auxílio de uma tablet Wacom.

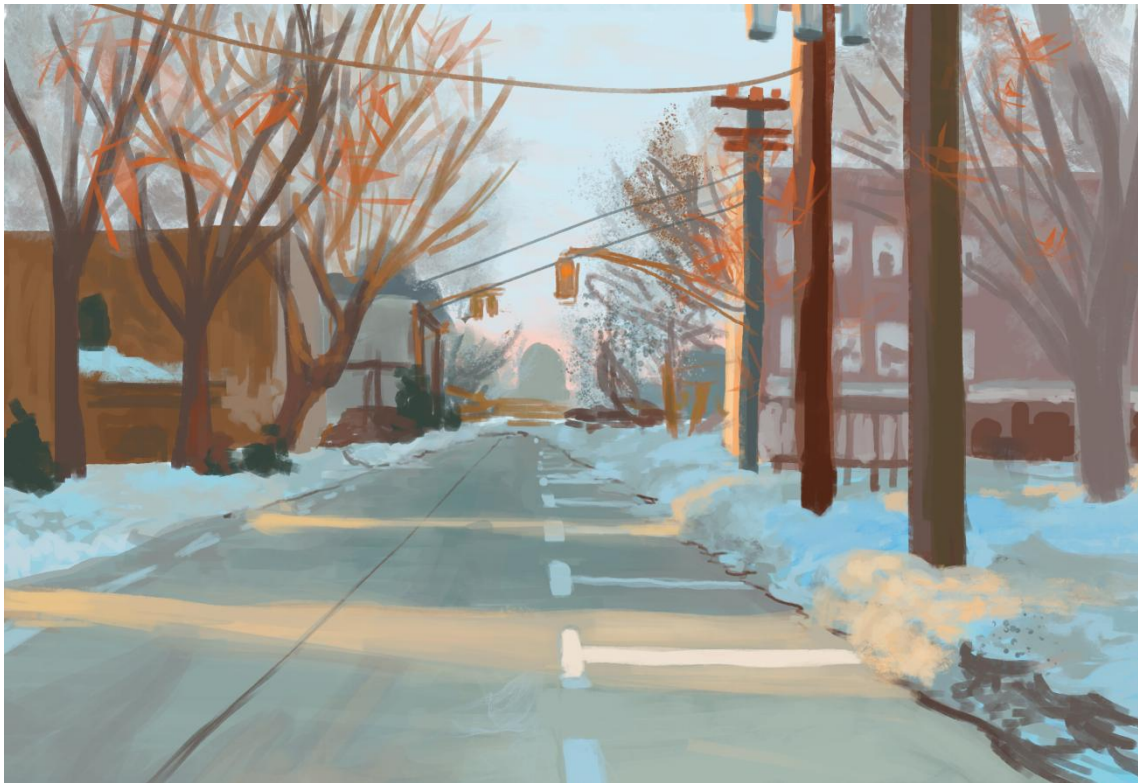


Figura 61: James Gurney, March Snow – Obra Original – Acrílico sobre papel.⁶⁷



⁶⁷ Fonte: GURNEY, James - March Snow in Kingston, 2017. In, **Gurney Journey**. March 22, 2017. Disponível em: < <http://gurneyjourney.blogspot.com/2017/03/march-snow-in-kingston.html> >. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Figura 62: *Thumbnail sketches de cenários, projeto pessoal (2017).*

Persp Week I - Thumbs 1e2 pts de fuga
7 de Agosto

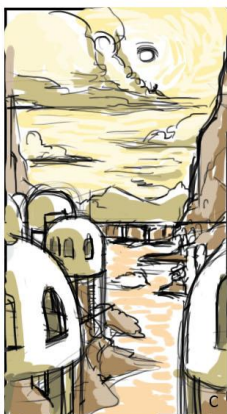
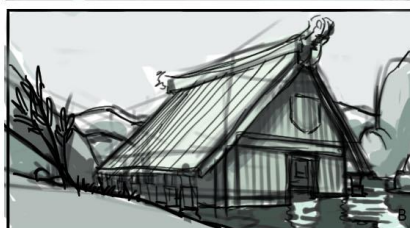
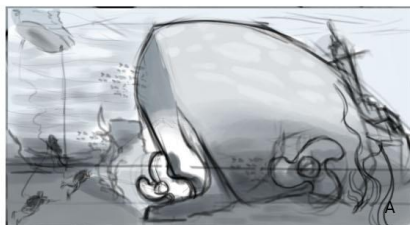


Figura 63: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

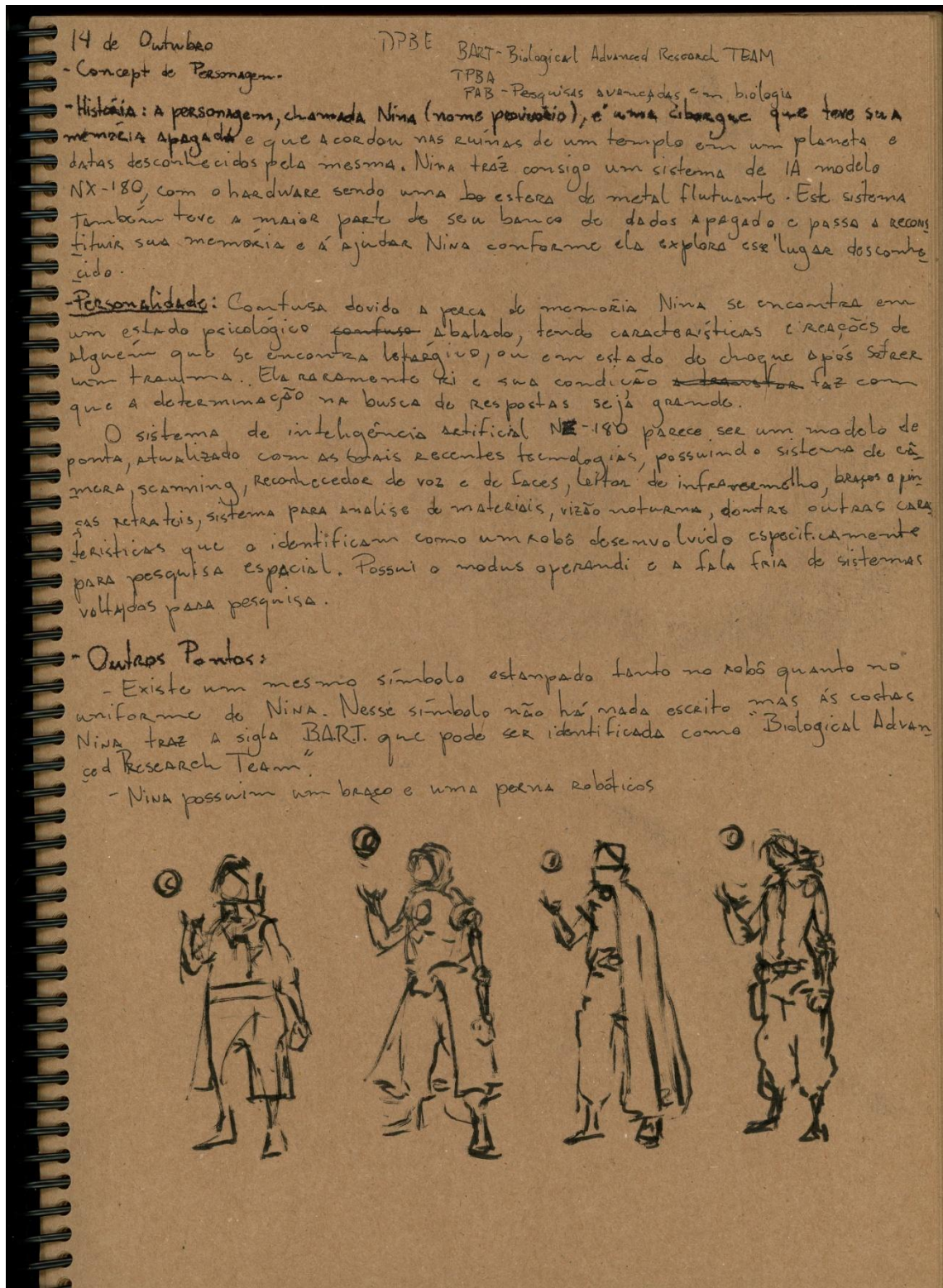


Figura 64: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

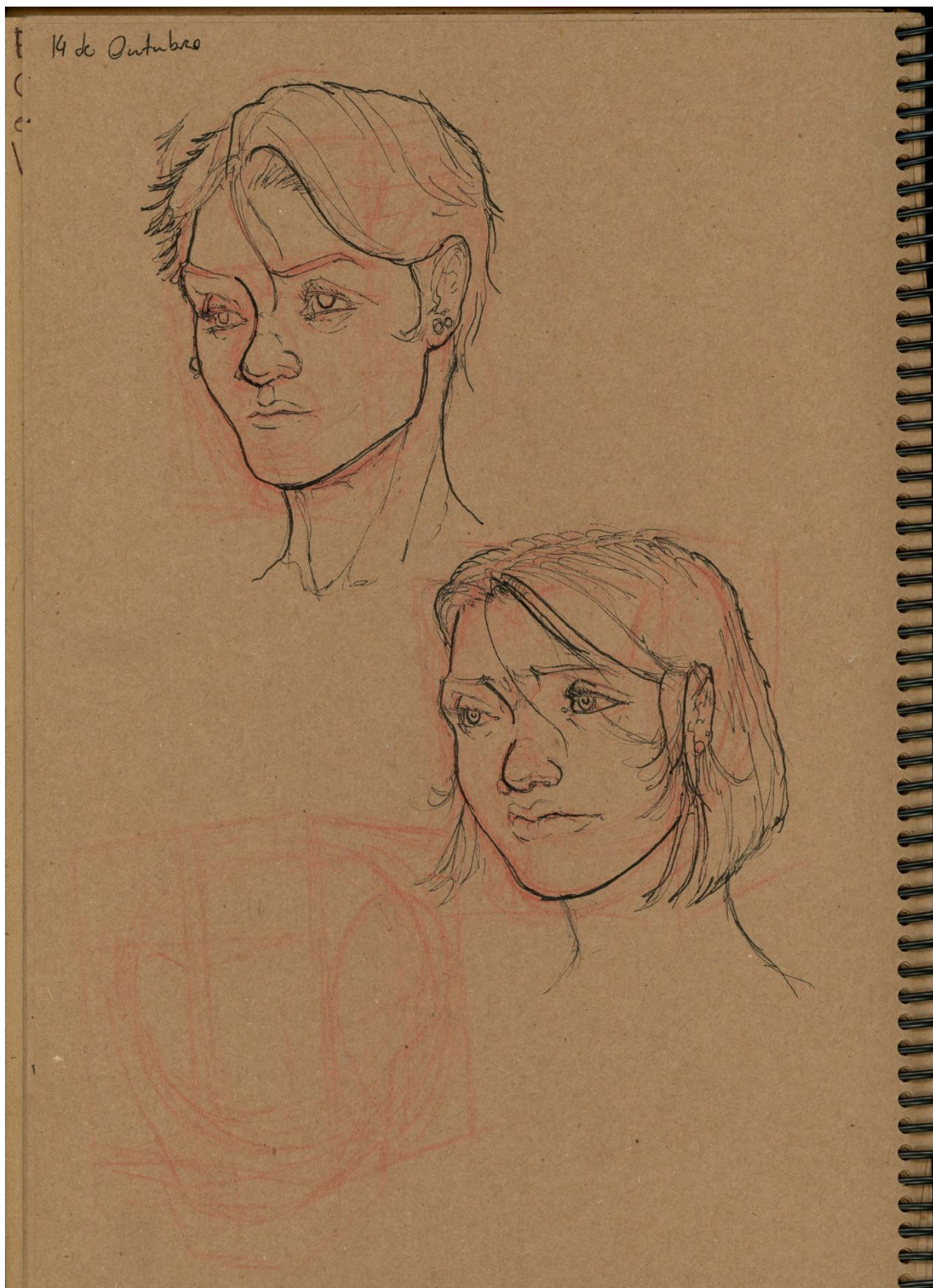


Figura 65: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

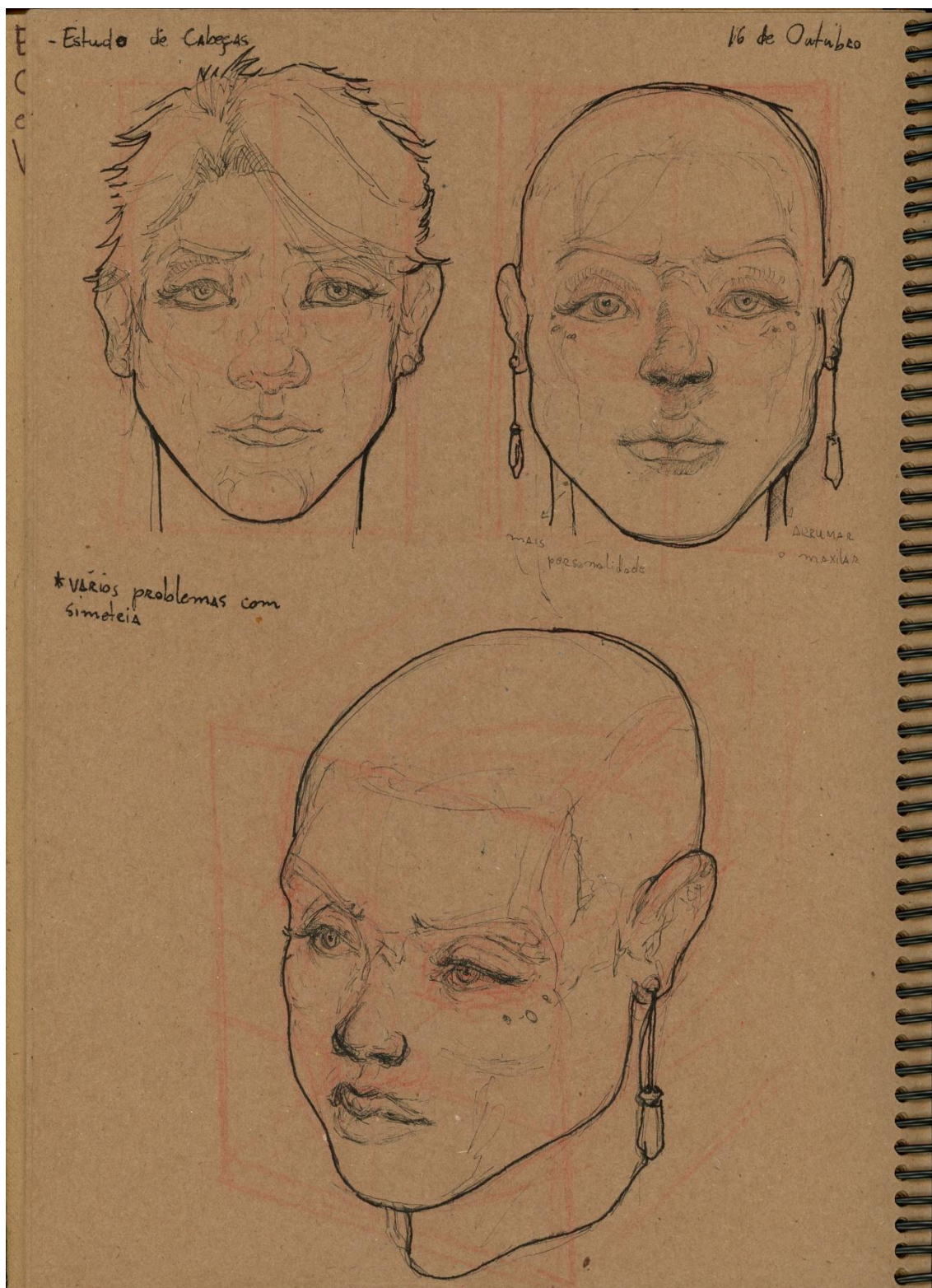


Figura 66: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

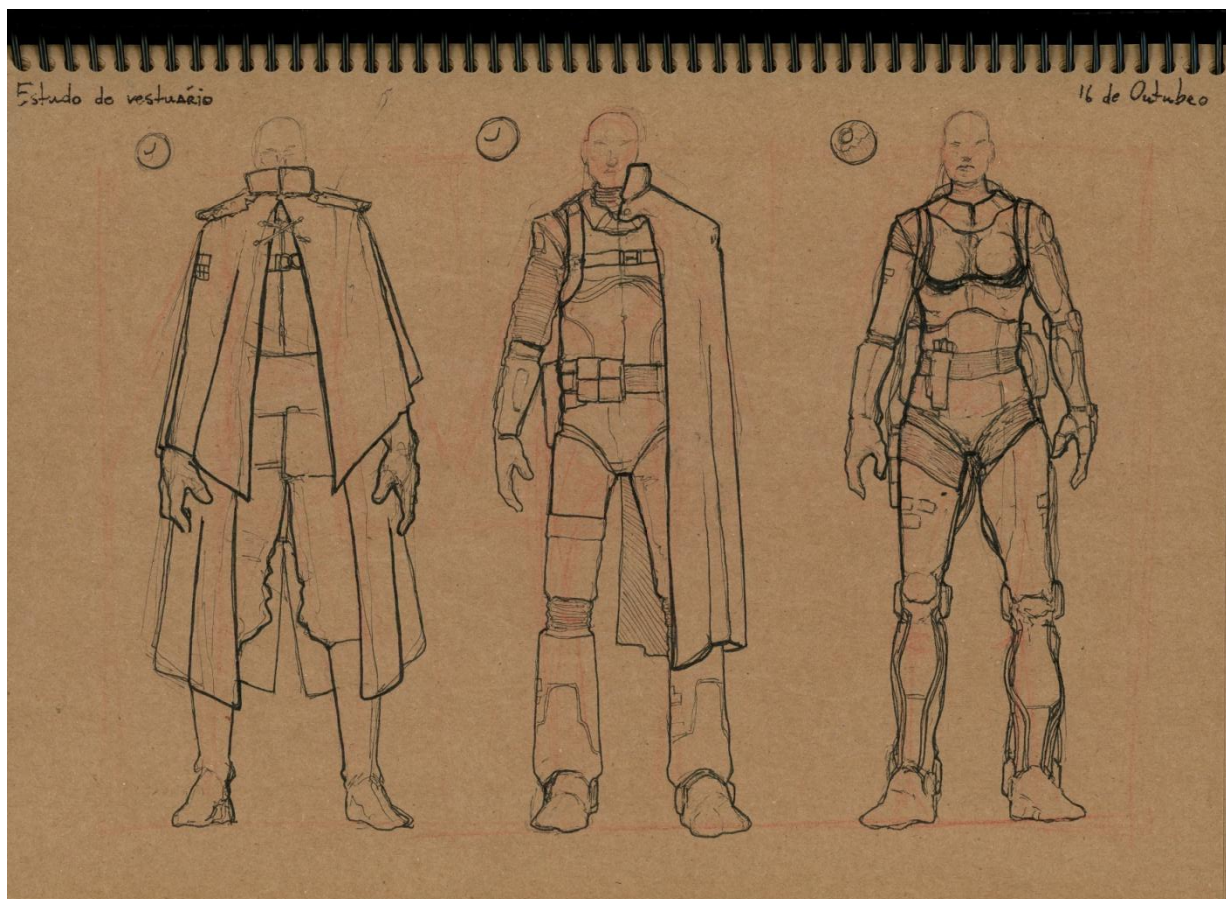


Figura 67: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

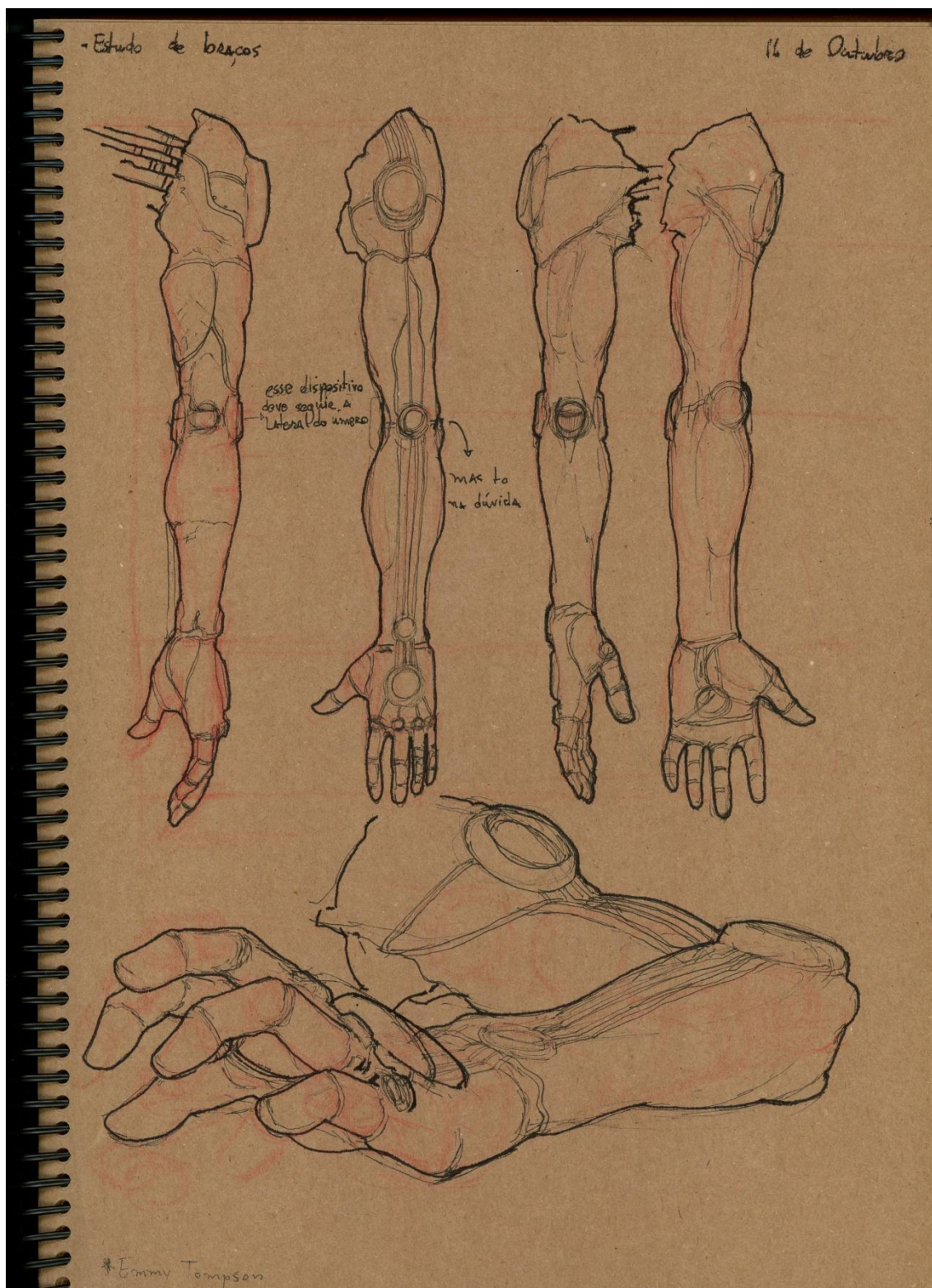


Figura 68: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

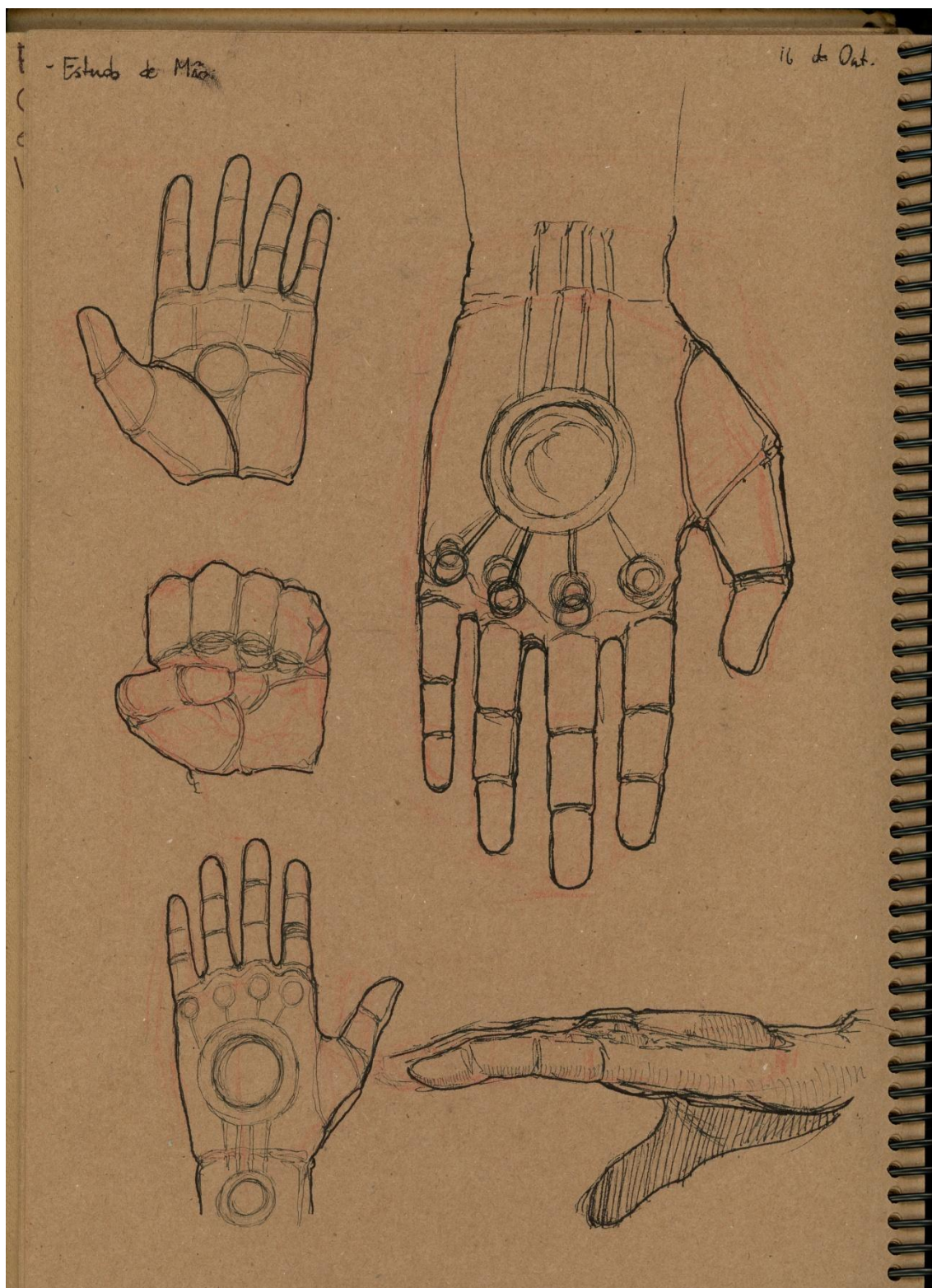


Figura 69: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

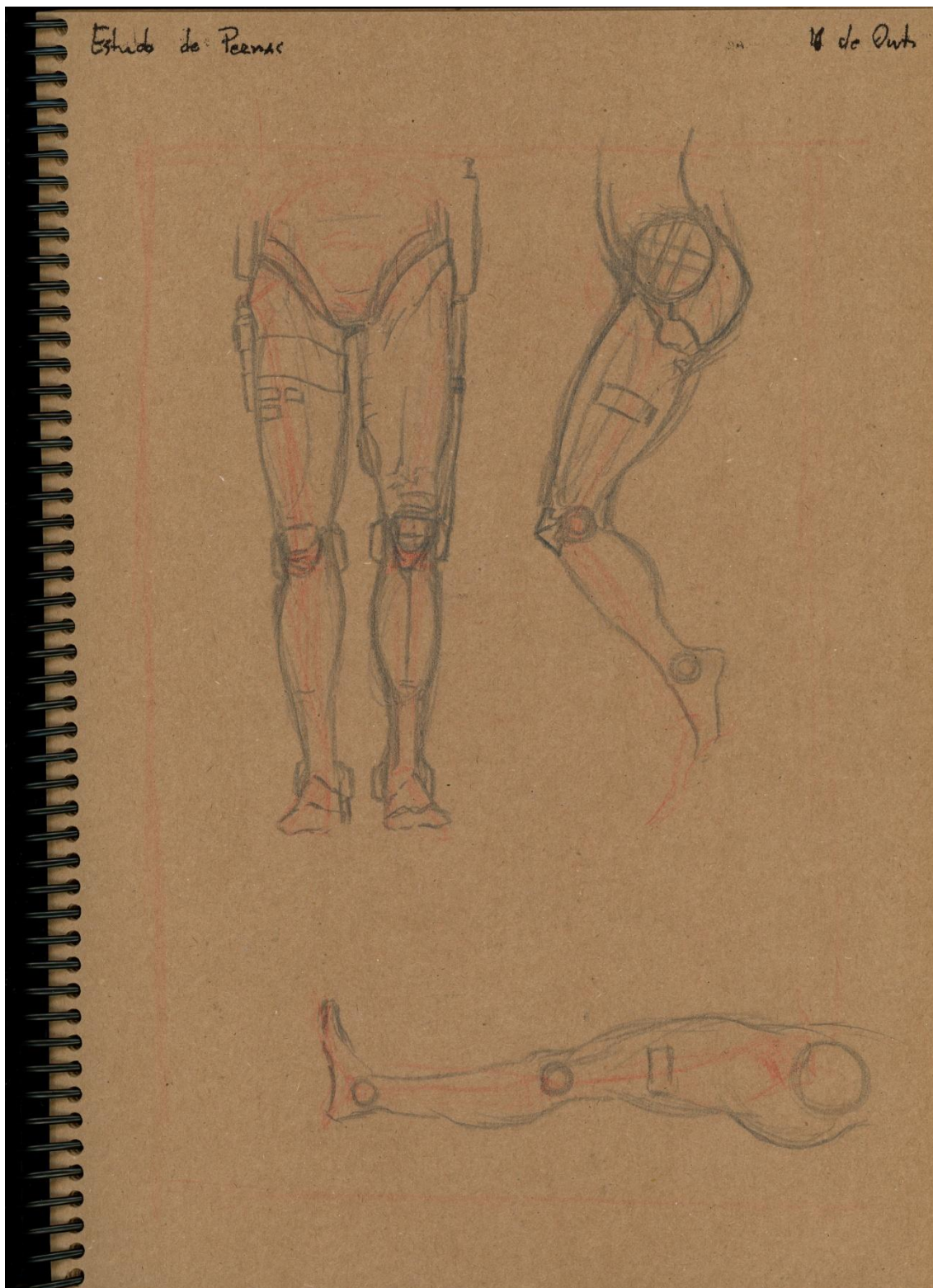


Figura 70: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

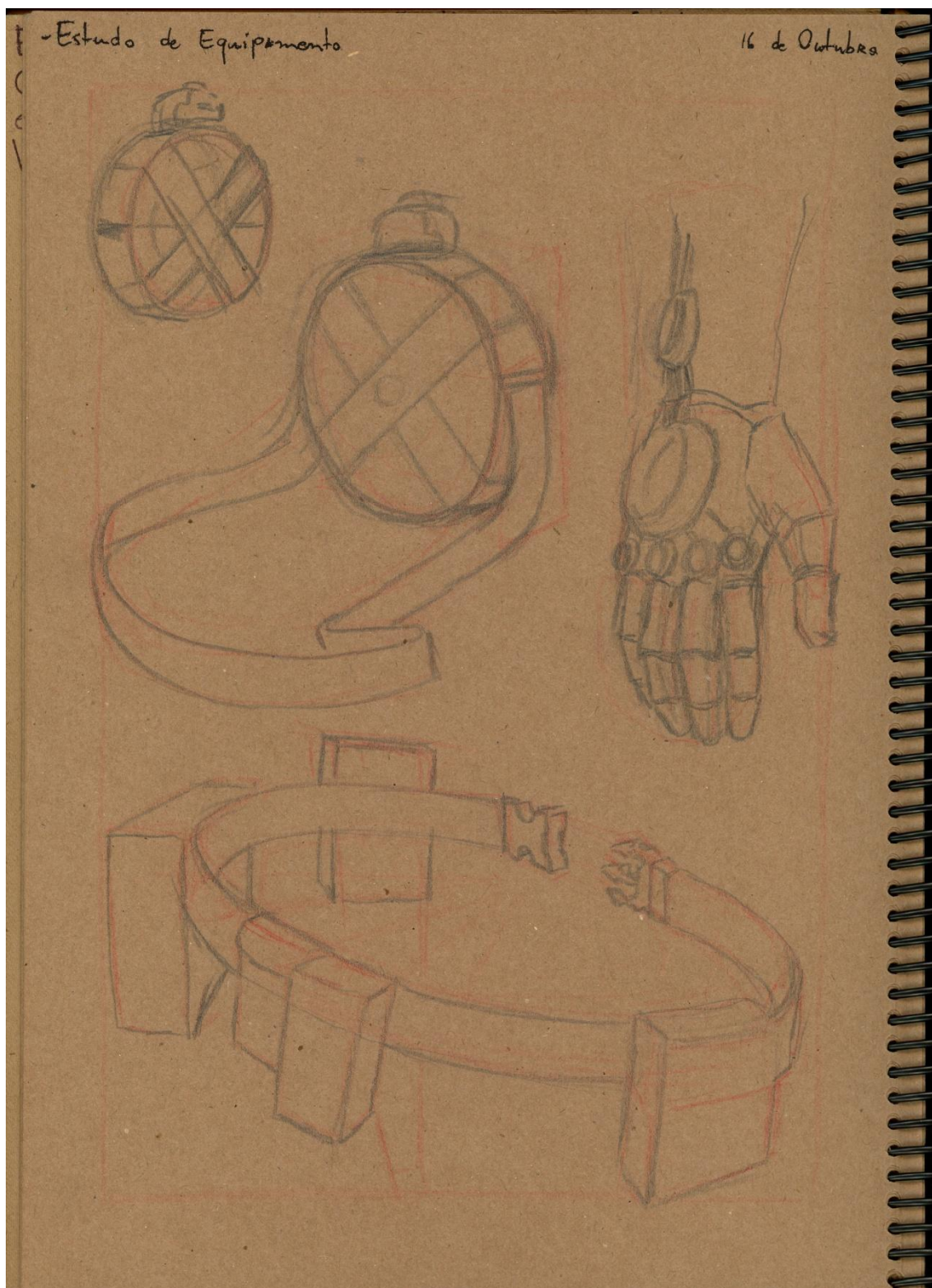


Figura 71: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

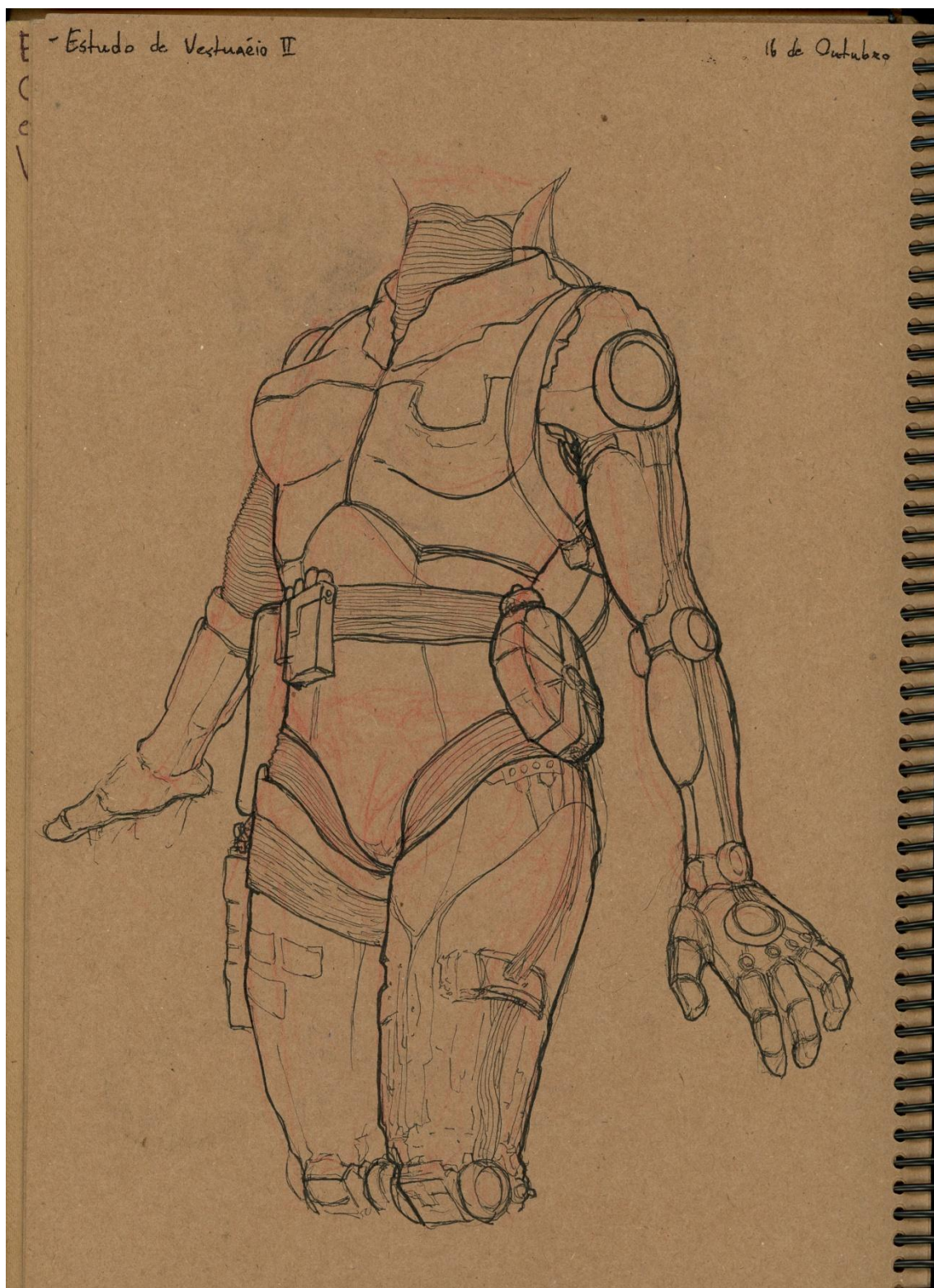


Figura 72: Rascunhos feitos com o intuito de gerar ideias visuais de como seria uma personagem presente em um pequeno roteiro escrito por mim (2017).

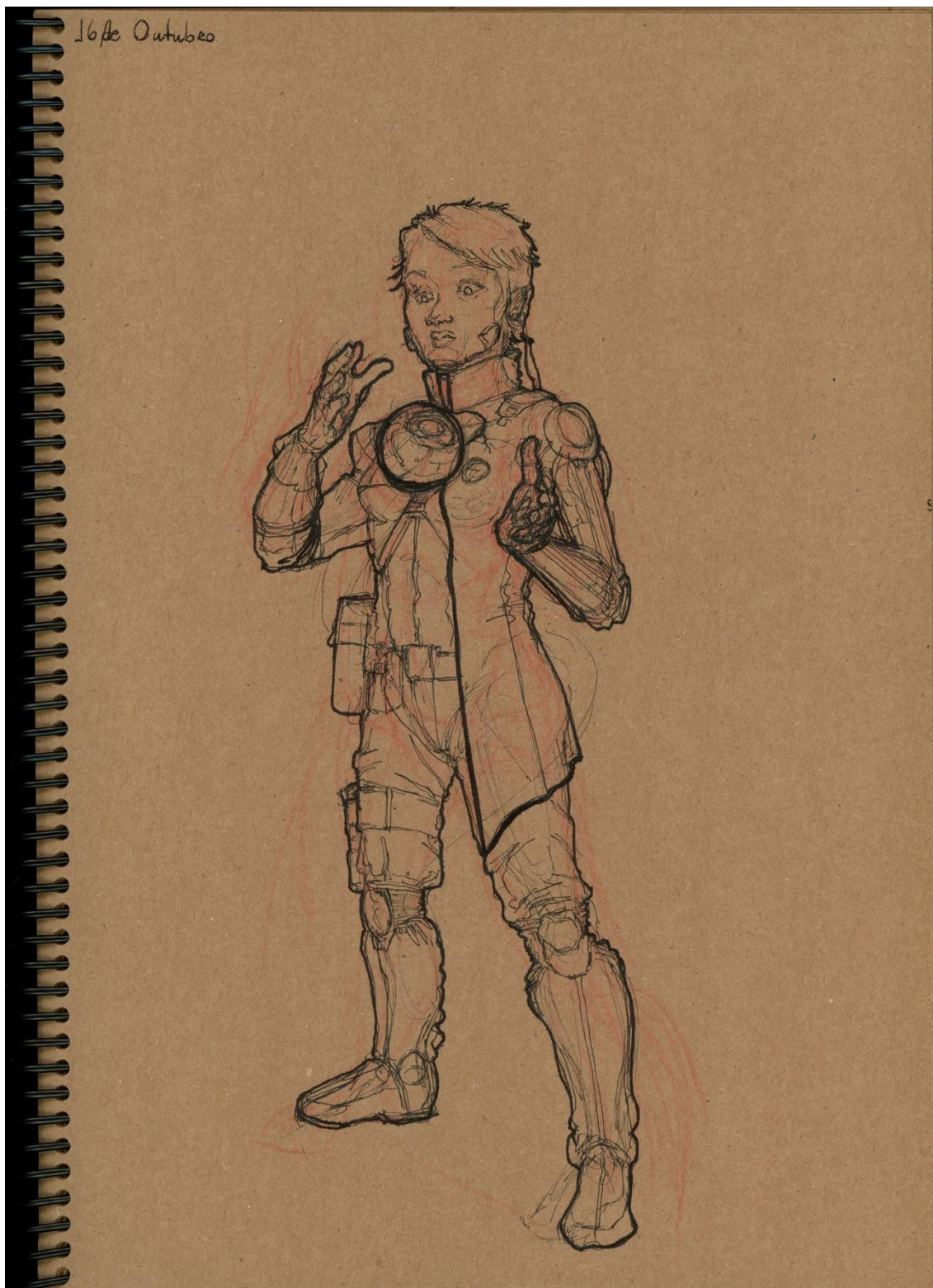


Figura 73: Concept de criatura feito para a disciplina de Cerâmica. Aqui o processo de rascunho foi pensado exatamente da forma como funciona na essência da *concept art*, servindo de instrumento de pesquisa e experimentação antes de partir para as etapas de modelagem (2019).

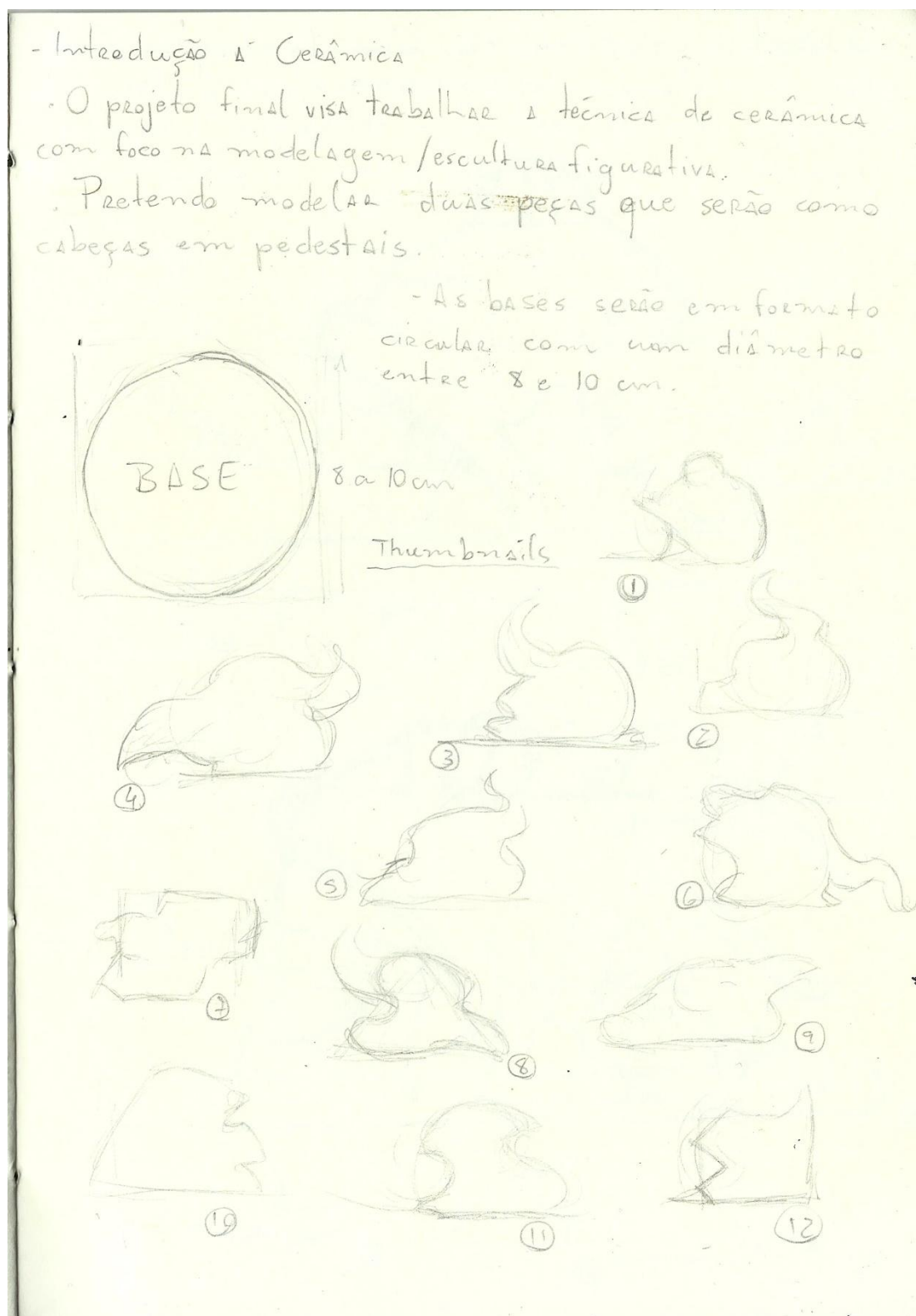


Figura 74: Concept de criatura feito para a disciplina de Cerâmica.

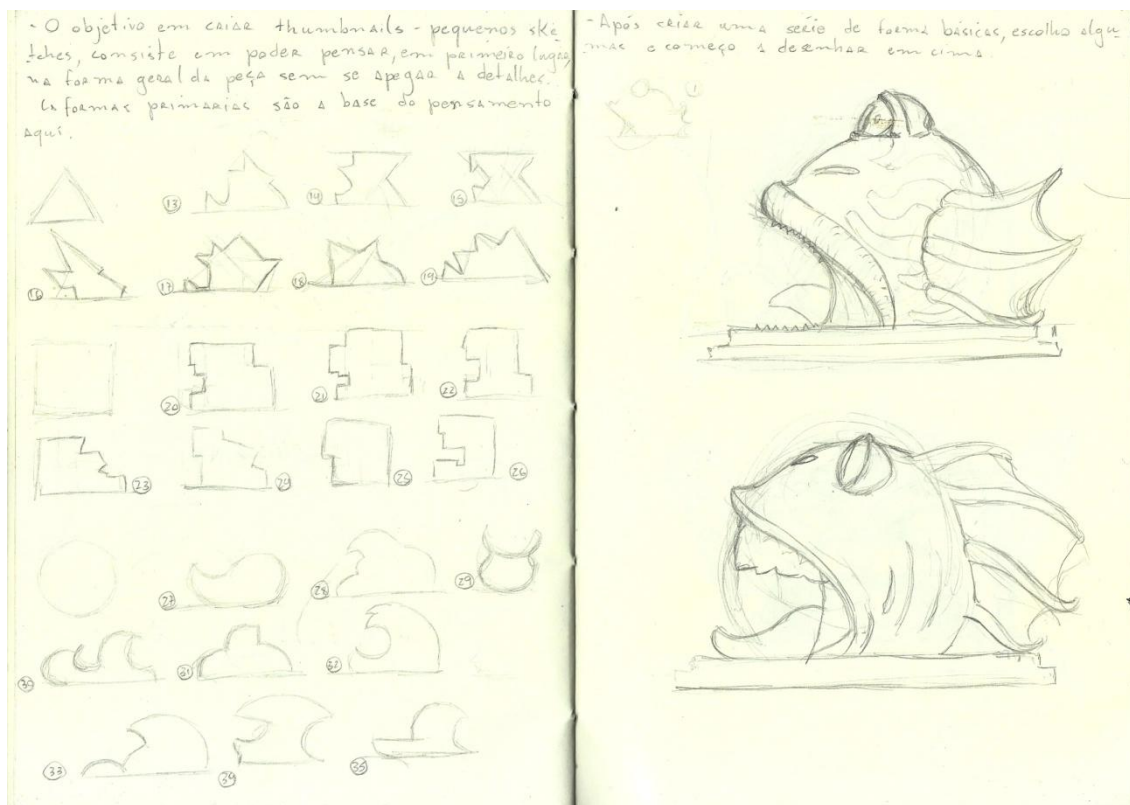


Figura 75: Concept de criatura feito para a disciplina de Cerâmica.

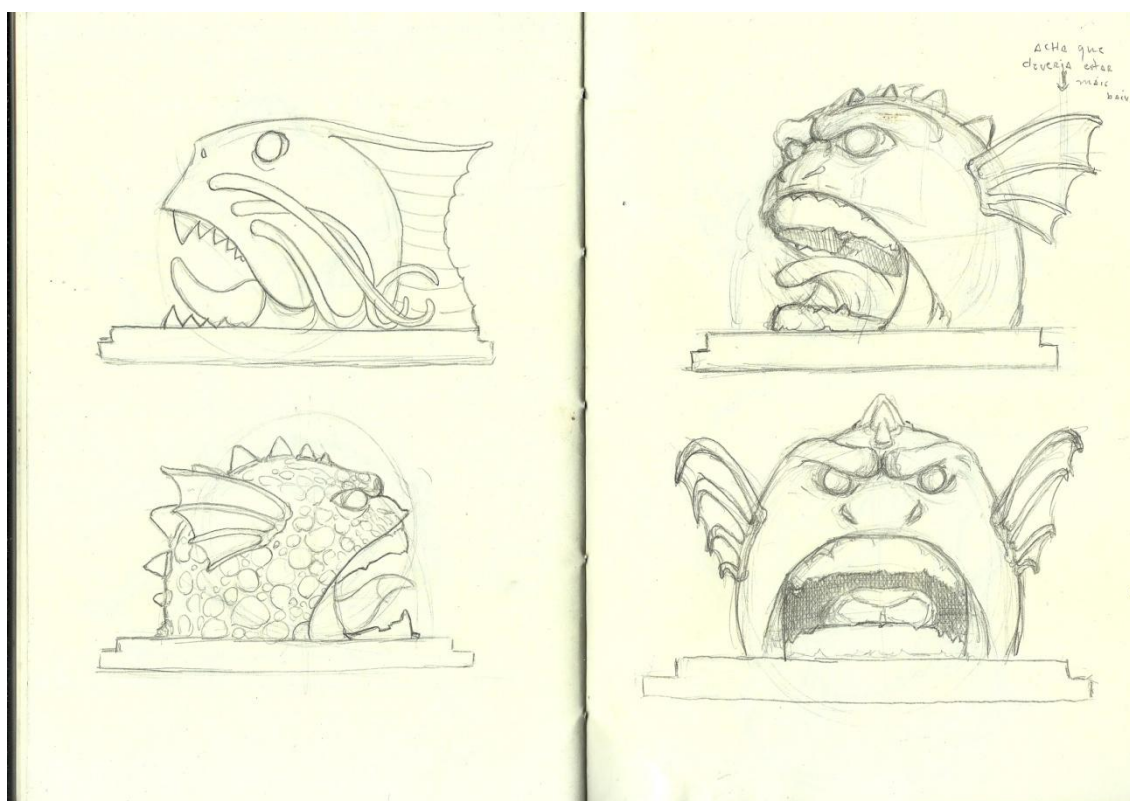


Figura 76: Escultura de argila que tomou como base o *concept*.



Figura 77: Escultura de argila que tomou como base o *concept*.



Todas as obras, rascunhos e estudos apresentados aqui, formam uma pequena parte de tudo que desenvolvi ao longo de minha graduação, porém em nenhuma delas eu enxergo um resultado que possa ser tomado como profissional ou que seja capaz de compor um portfólio de alguém que visa trabalhar como artista de *Concept Art*. Assim, terei como um dos objetivos

atrelados a esse trabalho de conclusão de curso, desenvolver obras que ultrapassem tudo que fiz até agora em termos de qualidade e que possam ser utilizadas como as primeiras dentro da construção de meu portfólio.

5. O Trabalho Prático

Todo o projeto prático no início iria se basear em um roteiro básico criado por mim com o intuito de apresentar uma narrativa e delimitar assim o que deveria ser desenhado ou não. Porém, devido ao fato de que seria interessante poder entregar um trabalho final e não somente uma série de iterações de personagens variados, acabei optando pela construção de um único personagem, que seria apresentado em uma ilustração ao término do processo de *concept*.

O desenvolvimento desse personagem visou demonstrar de forma prática a maior parte das etapas envolvidas na criação de qualquer outro personagem, porém sem tomar nenhum tipo de descrição prévia muito detalhada, baseando-se apenas na ideia de que ele seria um viajante e mercenário inserido em um universo de estética *steampunk*, e que ganharia a vida vagando e sobrevivendo de recompensas de missões aleatórias.

Como dito no início do trabalho, quando abordada à questão sobre as diferenças entre *concept art* e ilustração, a primeira forma de arte pode ter a segunda como objetivo ou produto final, ou seja, você pode desenvolver ideias através de *concepts* para, ao final, utilizá-las na composição de uma ilustração que será divulgada ao público, e é exatamente isso que procurei desenvolver durante a parte prática deste trabalho.

Foi criado um personagem e foram pensadas diversas características, tanto fisionômicas quanto dos equipamentos, para ao fim do processo ser criada uma ilustração apresentando o personagem na sua forma final após ter passado por todo o processo de desenvolvimento anterior.

Listo abaixo todas as etapas realizadas nessa parte do projeto:

Design de Personagem

- Thumbnails
- Desenvolvimento visual das primeiras ideias obtidas através das thumbnails.
- Elaboração de *sketches* com base nas primeiras ideias e definição de qual será o personagem escolhido.
- Definição da face do personagem.
- Elaboração de diferentes expressões faciais
- Design de uniforme
- Cores do uniforme
- Design de equipamento.
- Elaboração de ilustração como produto final.

Realizando essas etapas busquei reproduzir o processo aplicado dentro da indústria de entretenimento, principalmente no campo de jogos eletrônicos, tendo como objetivo a prática de desenho e utilização de ferramentas de forma a agregar mais conhecimento ao meu processo de trabalho.

5.1 - *Thumbnails*

Nesse primeiro estágio do trabalho prático, me concentrei em desenvolver variações de uniforme para poder ter um maior número de escolhas possíveis para o visual final do meu personagem. Com isso em mente e tomando como base o processo de desenvolvimento descrito no livro *Skillfull Huntsman*, dei início à criação das “*thumbnails*”, que são utilizadas pelos artistas presentes no livro como ponto de partida para a criação de um novo personagem, processo que procurei aplicar também no desenvolvimento do meu próprio trabalho.

Thumbnails são pequenos esboços criados com o objetivo de pensar em diferentes soluções visuais para uma ideia, nesse caso um personagem. A vantagem desse tipo de técnica é que ela permite que o artista consiga criar um volume alto de opções em um curto período de tempo, pois devido ao fato de não levarem em consideração pequenos detalhes, focando mais na forma geral do objeto de estudo, não demandam uma técnica extremamente elaborada, dando ao artista a opção de criá-las apenas com manchas ou linhas soltas e garantindo assim uma execução mais rápida do trabalho.

No meu caso, essa foi uma etapa muito satisfatória e interessante de ser executada. Satisfatória porque me permitiu esboçar livremente ideias que surgiam na hora e produziu uma grande quantidade de opções em apenas uma sessão de desenho, e interessante porque esses rascunhos simples, conseguiram impulsionar a minha criatividade visual de forma muito efetiva, tornando assim mais fácil a tarefa de criar um personagem do zero.

Para realizar essa primeira etapa, utilizei materiais como aquarela e nanquim, tanto em tinta quanto com a caneta, para poder criar manchas e formas variadas. Ao todo, para esse personagem, preenchi quatro folhas, de formato A3, com o total de duzentas e quatro formas diferentes.

Acredito que o processo de elaboração das quatro folhas de *thumbnails* não levou, aproximadamente, mais do que três ou quatro horas para ser concluído e, como dito anteriormente, gerou um grande volume de material para trabalhar na elaboração inicial do personagem. Abaixo irei falar um pouco sobre o processo de elaboração de cada uma das quatro folhas e como foi para mim desenvolvê-las em termos de técnica e pensamento visual.

Figura 78: Folha 1 – formas 1 a 50.



Nesse momento (figura 78) eu estava começando o trabalho, então ainda não tinha nenhuma ideia de como iria se desenrolar o experimento, além do fato de ser a primeira vez que iniciava algo com o objetivo de criar um grande volume de formas, o que gerou, a princípio, certa apreensão e influenciou na escolha dos materiais que eu utilizaria. Assim, optei por um pincel de ponta afilada juntamente com tinta nanquim levemente diluída em água, acreditando que, pelo fato de esses materiais serem mais difíceis de controlar, eles poderiam criar acidentes e surpresas que poderiam resultar em formas que poderiam vir a me render novas ideias.

Foram elaboradas cinquenta manchas que, em um primeiro momento, procurei manter em uma determinada escala de tamanho, mas que aos poucos acabaram ganhando dimensões maiores na folha. Em todas elas, apesar do traço mais solto e deliberado obtido através da utilização do pincel e do nanquim com água, mantive a regra de sempre elaborar as manchas tomando como base a ideia de uma figura humanoide, isso faria com que eu mantivesse o foco em formas cujo objetivo principal era levar ao desenvolvimento de um personagem com traços humanos.

Figura 79: Folha 2 – formas 51 a 89.



Depois de ter passado algum tempo usando pincel e nanquim, dei início à segunda folha (figura 79) procurando colocar uma ideia diferente em prática, utilizar linhas que tomavam como guia formas básicas, para combiná-las em diferentes dimensões e orientações criando assim, novas formas.

Por exemplo, na primeira linha da folha, determinei que todas as figuras desenhadas tomariam como referência a forma de um triângulo, ou seja, teriam muitas linhas retas, colocadas em posição diagonal, além de vários ângulos menores que 90º, fazendo referência a formas pontudas e espinhosas.

Nessa linha, devido à utilização constante de traços em diagonal, acabei adicionando alguns detalhes que não são necessariamente esperados nessa fase do processo, mas que acabaram acontecendo aqui por força do hábito. Esses detalhes em sua maioria estão relacionados ao sombreamento das formas visando criar a sensação de volume, o que foi feito aqui utilizando algo semelhante à técnica “*cross hatching*”⁶⁸.

⁶⁸ *CROSS HATCHING*: noun. “two groups of parallel lines that are drawn close together across each other... on parts of a picture to show differences of light and darkness.” In. <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/cross-hatching>>. Acessado em 02 de Fevereiro de 2021.

Com essa mesma diretriz em mente eu fiz três linhas além da primeira que tomou como base um triângulo, fiz a segunda tomando como referência um círculo e a terceira tomando como referência um quadrado.

Já na última linha de formas tomei como base linhas retas, curvas e diagonais para combiná-las e pensar em diferentes formas para o personagem. Senti muita dificuldade em trabalhar com as formas mais 'duras' como o triângulo e quadrado, pois parecia que eu era sempre inclinado a fazer uma curva ou um traço mais livre e orgânico. Em contraponto, as formas que levavam em consideração linhas curvas e tinham formato mais orgânico, foram muito simples de serem feitas e o desenho saiu de maneira muito mais fluida.

Todo o processo foi feito utilizando uma caneta nanquim Unipen tamanho 3.0, essas canetas de ponta porosa permitem o maior controle do fluxo de tinta e consequentemente da espessura das linhas, sendo uma alternativa à pena, porém com suas próprias vantagens e limitações.

Figura 80: Folha 3 – 90 a 155.

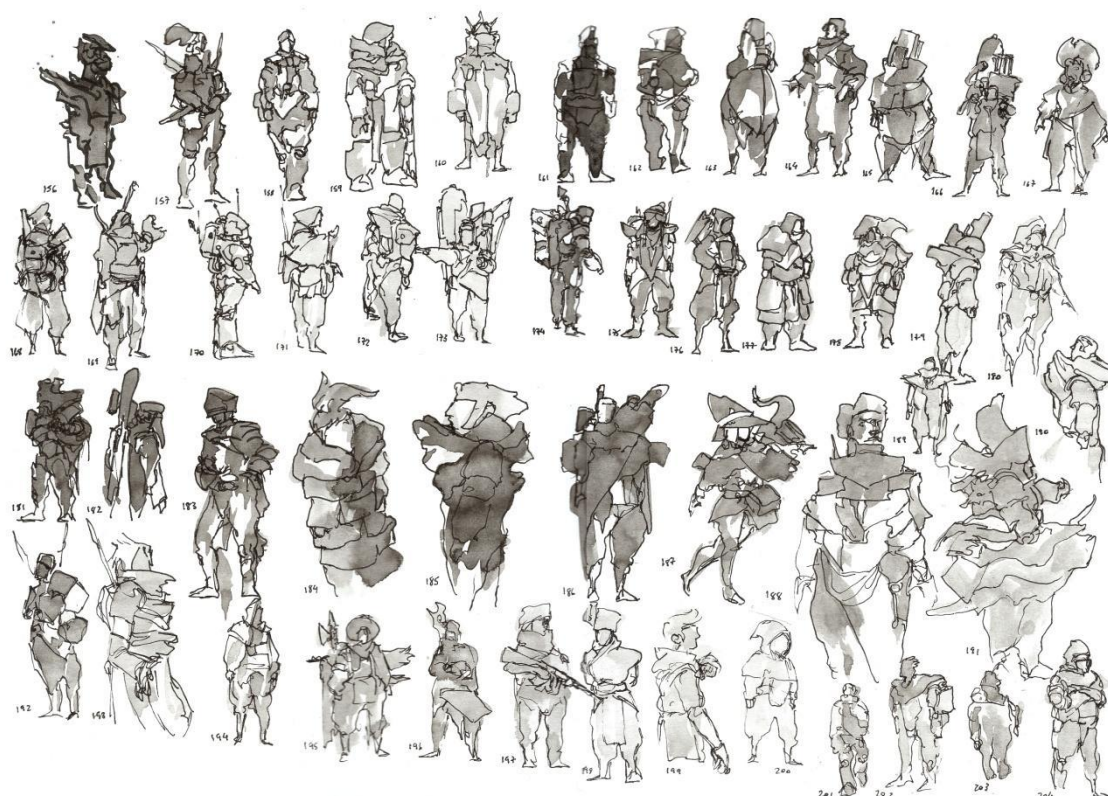


Na terceira folha (figura 80), utilizei canetas conhecidas como marcadores. Esse tipo de material tem, como característica possuir uma grande carga de tinta, que pode ser utilizada através de duas pontas diferentes, uma em cada extremidade da caneta, sendo uma ponta achatada e a outra afilada. O conjunto de canetas utilizado era da marca Sinoart e pertencia a um kit contendo diferentes tons de cinza, do mais claro até o mais escuro em uma paleta de cinco tons diferentes. Porém, esses tons de cinza não eram completamente neutros, tendo variações de saturação voltadas para cores mais quentes, sendo esse um fator que não foi tão relevante para a elaboração do material final, visto que o foco aqui era o formato das manchas criadas e não necessariamente sua cor.

As primeiras ideias surgiram através da marcação de diferentes manchas no papel em um primeiro momento e, em um segundo momento, utilizando essas manchas como base para desenhar linhas com a caneta nanquim, criando assim uma combinação aproximada das técnicas utilizadas na primeira e na segunda folha.

Essa combinação foi feita apenas com os tons mais claros, já para os mais escuros procurei utilizar apenas os marcadores, visto que a semelhança de valor tonal entre o preto da linha e cor escura da mancha não permitiriam um contraste satisfatório. Essas últimas formas não renderam muitas ideias que foram utilizadas posteriormente, porém foi bem divertido fazer.

Figura 81: Folha 4 – 156 a 204.



Essa (figura 81) foi a última folha a ser preenchida e acredito que tenha sido a mais interessante de ser elaborada devido a combinação mais fluída de manchas e linhas, impulsionando um processo que havia sido iniciado já na folha anterior. Aqui, diluí uma pequena quantidade de nanquim em uma grande quantidade de água, criando o que alguns artistas costumam chamar de “aguada de nanquim”. Isso me deu a possibilidade de criar manchas muito mais soltas e aleatórias, pouco controladas, de diferentes tons e que, para mim, geraram resultados mais complexos, influenciando positivamente nas ideias que iam surgindo através do contorno feito com a caneta nanquim.

Da mesma forma que trabalhei na terceira folha, criei primeiro todas as manchas com aguada e pincel para, em seguida, procurar dar algum sentido a elas utilizando linhas como contorno. Foram criadas quarenta e oito formas utilizando essa técnica que, a meu ver, foi a

mais efetiva em termos de elaboração de ideias visuais que poderiam ser utilizadas como base para o personagem.

5.2 - Desenvolvimento Visual

Depois de ter finalizado o processo de criação das *thumbnails*, selecionei apenas algumas das formas criadas para que pudesse trabalhar um pouco mais em cada uma, visando desenvolver ainda mais esses primeiros esboços, adicionando mais informações a eles. A ideia aqui era continuar trabalhando de forma pouco controlada e mais livre, porém dando um pouco mais de atenção a alguns detalhes, iniciando assim as etapas de refinamento e aprimoramento da forma final, ainda sem ir muito a fundo em questões técnicas e detalhes.

Assim, para que pudesse evitar me concentrar em pequenos detalhes, o que acabo fazendo muito quando trabalho com meios lineares, optei por continuar com o pincel, um meio que cria manchas em vez de linhas. Porém dessa vez optei pela tinta guache, utilizando diferentes combinações de cores para cada um dos desenhos, simplesmente para entender melhor como esse material funcionava e também por acreditar que isso traria um interesse visual, em termos de diferenciação de textura e valor tonal, maior para cada uma dessas imagens.

Ao todo foram escolhidas doze formas e elaborados novos desenhos visando explorar essas formas em uma escala maior do que a desenhada anteriormente:

Figura 82: Personagem 1 – forma número 42:



Esse desenho (Fig. 82) tomou como base a forma 42 presente na Folha 1 (Fig. 78) de *thumbnails*. Acredito que o que tenha me atraído nesse pequeno esboço foi o fato de o mesmo remeter a ideia de um personagem que utilizasse um capacete com viseira e capa, além de carregar armas ou objetos longos nas costas, elementos que seriam interessantes acrescentar em um visual final.

A roupa com gola, a utilização de capacete e a capa, poderiam dar indícios de um protagonista que explora ou vive um ambiente inóspito e hostil, que precisa de mantos para se proteger do frio e de viseiras para se proteger de partículas no ar, me fazendo pensar em ambientes extraterrestres ou desérticos.

Para criar esse esboço utilizei guache laranja, desenhando uma base estrutural para a figura, e guache vermelho para trabalhar mais a fundo as formas finais. Ao final, consegui perceber que acabei errando um pouco nas proporções dos membros do personagem, o que procurei corrigir nos esboços que foram criados posteriormente.

Figura 83: Personagem 2 – forma número 45.



Lembro que a única coisa que me chamou atenção na forma 45 (Fig. 83), presente na Folha 1 (Fig.78), em um primeiro momento, era o fato de que um conjunto de linhas, na área onde deveria estar localizado o rosto do personagem, acabou me parecendo semelhante a óculos de ski.

Tomando a ideia dos óculos como base e a aparente postura questionadora que a forma ganhava na *thumbnail*, desenvolvi o segundo personagem. Esse segundo personagem recebeu uma feição mais séria e, a meu ver, um ar de anti-herói, não fazendo muito o perfil de um personagem heroico ou galante. Fiz referência a uma pistola em sua mão direita e coloquei um par de calçados no estilo oriental em seus pés, além de adicionar os óculos e uma espécie de fone de ouvido com antena, na tentativa de buscar criar elementos característicos e específicos e que trariam ainda mais personalidade ao personagem.

Figura 84: Personagem 3 - forma número 63.



Esse personagem (Fig. 84) foi criado tomando como base a forma número 63, presente na Folha 2 (Fig. 79) de *thumbnails*. O que mais me chamou atenção nessa forma, foi a ideia de que o personagem utilizaria algo semelhante a um chapéu longo também com características orientais, sendo esse um fator determinante para a escolha dessa forma para ser levada a um nível superior de construção e detalhamento.

Continuei trabalhando com o pincel de ponta afilada e dessa vez escolhi um tom de azul acinzentado para reproduzir um personagem que, durante a execução, acabou ganhando traços que remetem a uma personalidade mais séria.

O chapéu acabou adquirindo, involuntariamente, algumas características oriundas de memórias visuais referentes a vestuário tanto oriental, quanto ocidental, ganhando uma aba mais larga e chata posicionada abaixo da linha dos olhos, pressupondo a existência de uma possível viseira e um cuidado extra com a ideia de preservar a identidade daquele que estivesse por baixo do acessório. Este ficava preso ao rosto do personagem através de uma alça que ligava a extremidade esquerda à extremidade direita do chapéu, mantendo-o seguro através da pressão das alças, que também serviriam de contrapeso para a parte alta do mesmo, que se elevava muito acima do topo da cabeça.

Além disso, esse personagem, na minha visão, ganhou alguns traços que somados as suas características visuais, passavam a ideia de seriedade em termos de personalidade, lembrando os antigos guerreiros *rōnin*⁶⁹ presentes no Japão feudal.

Nessa fase do trabalho, seu visual ganhou botas de cano alto e uma série de mantos que indicavam a habitação em um ambiente de clima frio e a arma do personagem foi definida com o formato de algo semelhante a um rifle. Em um primeiro momento pensei em equipá-lo com uma espada, porém acredito que isso acabaria limitando muito a personalidade ou até mesmo a história do personagem, quase definindo ele como um samurai. Assim, optei por esboçar uma arma de cano longo, pensando que seria interessante para o personagem trazer um objeto com tecnologia mais avançada combinado a um visual de uma época anterior aquela tecnologia.

Figura 85: Personagem 4 – Forma 65.



⁶⁹ Britannica, The Editors of Encyclopaedia. "Rōnin". *Encyclopedia Britannica*, 12 Oct. 2015. "Rōnin, any of the masterless samurai warrior aristocrats of the late Muromachi (1138–1573) and Tokugawa (1603–1867) periods who were often vagrant and disruptive and sometimes actively rebellious." In: <<https://www.britannica.com/topic/ronin>>. Acesso em 03 de Fevereiro de 2021.

As formas criadas na folha de *thumbnails* 2 (Fig. 79), que utilizavam linhas curvas, foram as que mais me chamaram atenção. Assim, dei continuidade à construção de personagens tomando como referência a forma 65, apenas duas posições à frente da última referência.

Durante o desenho desse personagem (Fig. 85), foquei no arco criado a partir da abertura dos seus braços e mantive a ideia de vestuário muito próxima àquela presente no rascunho inicial, preservando o gorro e as calças largas. Acredito que a curva feita pelo gorro utilizado pelo personagem estabeleça um contrapeso com relação à curva criada pela abertura dos braços, então esses fatores, somados ao espaçamento correto das pernas do personagem, criaram uma sensação de equilíbrio na imagem que também me serviu como estímulo ao escolhê-lo para dar continuidade ao seu desenvolvimento visual.

Tomei como base as curvas e volumes presentes no rascunho, porém procurei fazer da elaboração dessa peça uma experiência de traço solto e sem maiores preocupações com os detalhes, criando volume com várias linhas orgânicas. Disso nasceu o movimento presente no cabelo do personagem e com isso a ideia de que a figura me lembrava algo mais sobrenatural, assim, adotei a expressão de olhar fixo, com olhos arregalados e sobrancelhas erguidas para indicar alguns dos possíveis traços de personalidade que esse personagem poderia vir a ter.

Figura 86: Personagem 5 – Forma 67.



Para desenvolver o personagem 5 (Fig. 86), tomei como referência a forma 67, também bem próxima das últimas duas utilizadas como referência, presente na Folha 2 (Fig. 79) e pertencente à linha de *thumbnails* que tomavam um círculo como forma base para serem elaboradas.

O que mais me chamou atenção nesse rascunho foi, novamente, a forma que lembrava um capacete com o design contendo vários compartimentos arredondados, possuindo uma viseira e caimentos de proteção lateral, para proteger aquele que o utilizasse do calor e da poeira em excesso. Assim, o personagem de número cinco, tomou mais o design do capacete como referência e acabou deixando de lado a postura presente no rascunho, o que posteriormente acreditei ter sido um erro, visto que a pose adotada por esse personagem nessa segunda fase de elaboração acabou não trazendo nenhum tipo de interesse visual.

A meu ver, essa foi uma das figuras que teve pouco sucesso ou apelo para mim em suas formas finais, devido ao fato de ter adquirido uma postura estática e um uniforme que a meu ver era pouco interessante, não sendo assim uma opção a ser adotada para o personagem principal de uma trama.

Figura 87: Personagem 6 – forma 93.



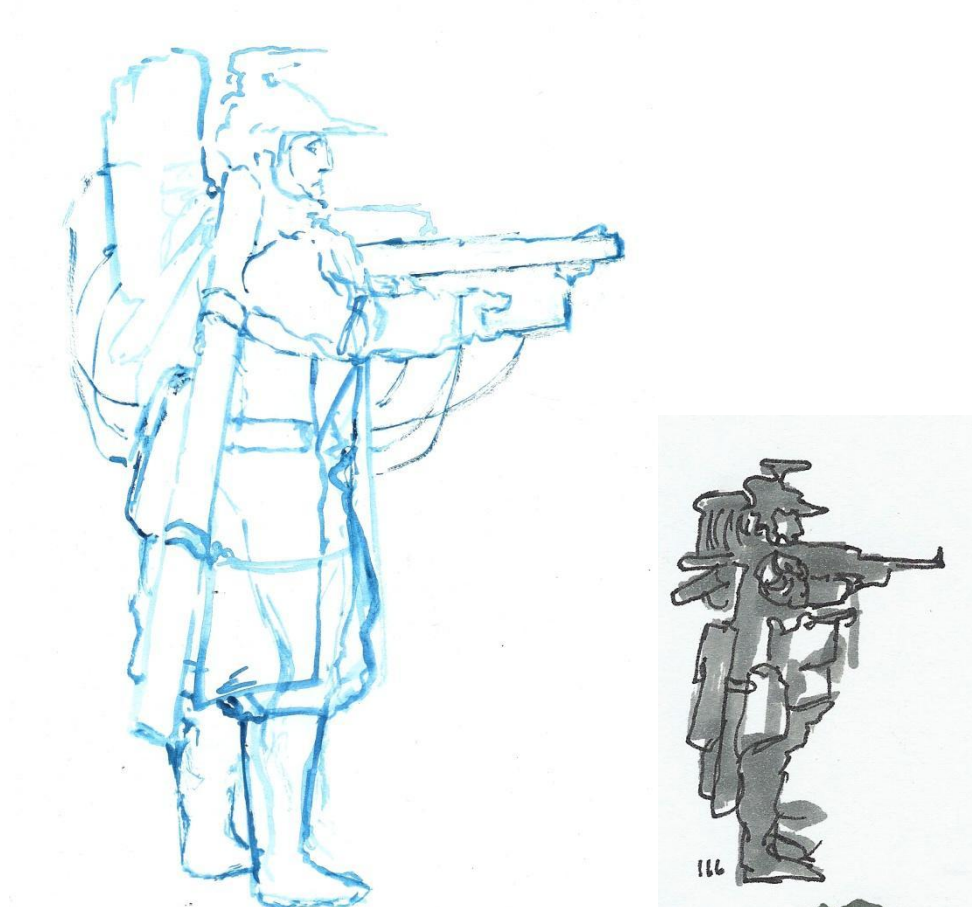
Partindo agora para a folha de *thumbnails* 3 (Fig. 80) escolhi a forma 93 como base para o desenvolvimento do próximo personagem (Fig. 87). Aqui, fiquei interessado no rascunho

inicial devido à postura ereta apresentada pelo personagem, pela arma que ele parecia carregar e pelo cajado que ele trazia consigo, sendo esses os principais fatores que me levaram a escolhê-lo para desenvolver um pouco mais.

Porém, durante a execução do desenho final acabei focando na criação de uma figura construída de forma mais técnica, ou seja, levando em consideração a perspectiva do espaço tridimensional em que o personagem se inseria e criando uma base com formas primárias para depois desenhar as roupas e os acessórios. Essas etapas ainda não deveriam ter sido implementadas e acabaram sendo mal executadas, com isso, acabei perdendo o movimento presente na postura do personagem que podia ser observada no rascunho e acabei tendo uma pose um tanto quanto estática como resultado.

Acabei inserindo uma espingarda como arma, que não estava de nenhuma forma sinalizada no rascunho inicial, e um grande canhão atrelado as costas do personagem, acabei também não dando tanta atenção ao cajado. Como pontos positivos dessa figura, posso citar o rosto, no qual poucas manchas acabaram dando uma ideia de muitos detalhes, o capacete que ficou com uma forma alongada para trás, remetendo as penas da cabeça de um pássaro e também a perspectiva do corpo, que acabou ficando correta no final das contas.

Figura 88: Personagem 7 – Forma 116.

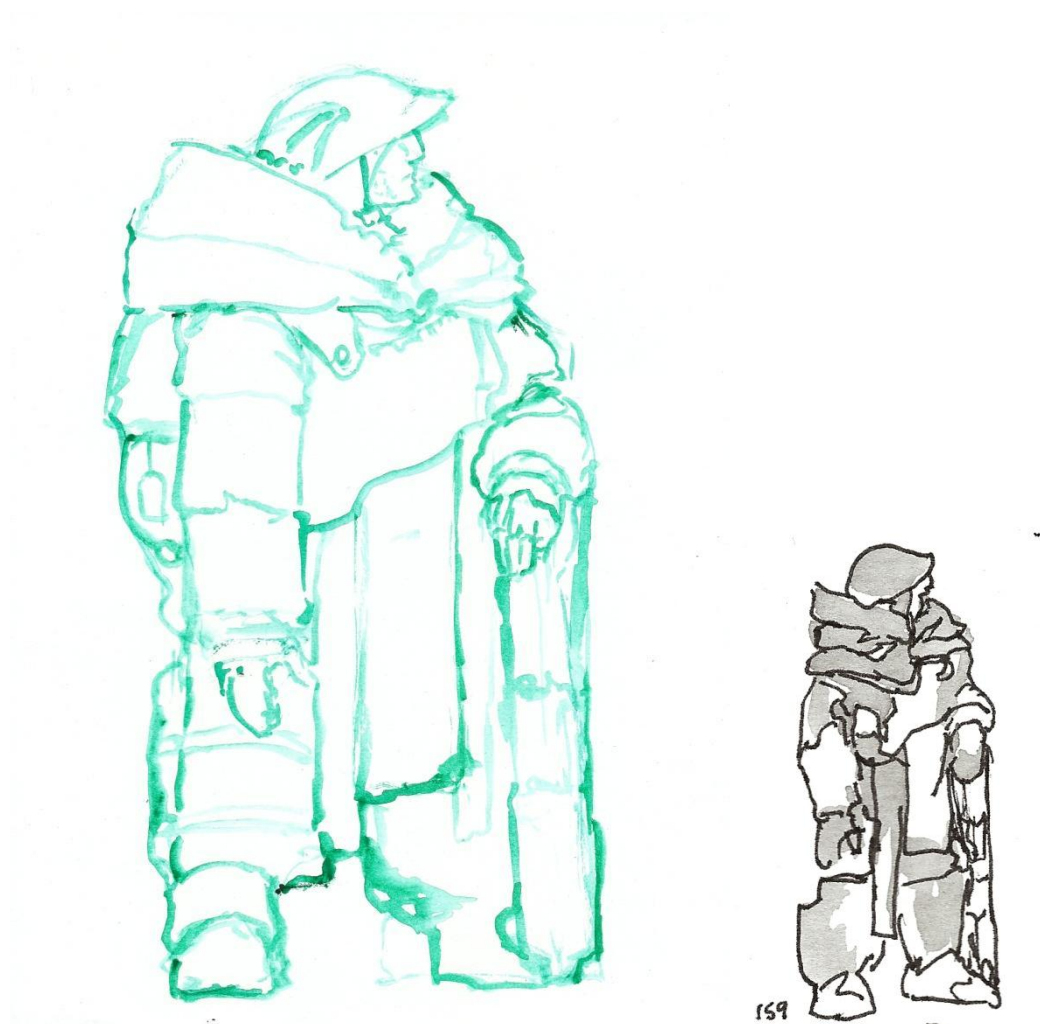


O Personagem 7 (Fig. 88) nasceu tomando como base a forma 116, que já estava em grande parte desenvolvida, possuindo volumes e itens específicos muito característicos já sinalizados no rascunho inicial, sendo exatamente esse o ponto que mais me atraiu no momento de escolher esse rascunho para uma elaboração mais aprofundada.

Devido ao fato de o personagem carregar uma arma longa, semelhante a um fuzil, possuir um capacete acoplado com algum tipo de item técnico e carregar mochilas e uma série de outros itens, imaginei ele como sendo alguém de perfil militar, porém com uma grade carga de conhecimento técnico, podendo fazer parte da engenharia ou da aeronáutica de algum órgão militar.

Procurei representar essas características na figura final, munindo o personagem com um sobretudo e com algumas mochilas e equipamentos a tiracolo. Gostei muito do tom de azul que consegui obter com a tinta guache, conseguindo criar pontos com maior e menor concentração de pigmento. Além disso, a silhueta da face e do capacete também ficaram muito interessantes, o que me levou a criar um esboço um pouco mais elaborado dessa área, apenas para explorar o personagem um pouco mais e que será mostrado no próximo item deste capítulo.

Figura 89: Personagem 8 – forma 159.



Esse personagem (Fig. 89) nasceu tomando como inspiração a forma 159, desenhada na Folha 4 de *thumbnails* (Fig. 81) . O rascunho inicial, criado com base na junção de linhas e manchas de nanquim, possuía diversas características gráficas que poderiam facilmente ser reproduzidas em um desenho maior e contendo mais detalhes.

É possível imaginar, ao olhar para essa pequena *thumbnail*, que essa figura deveria representar um personagem de grande porte, que calçaria botas grandes, carregaria um canhão como arma e utilizaria um capacete achatado. Assim, com essa imagem em mente e dessa vez optando pela utilização do verde, apenas para observar as características desse material, dei início ao rascunho da figura número sete.

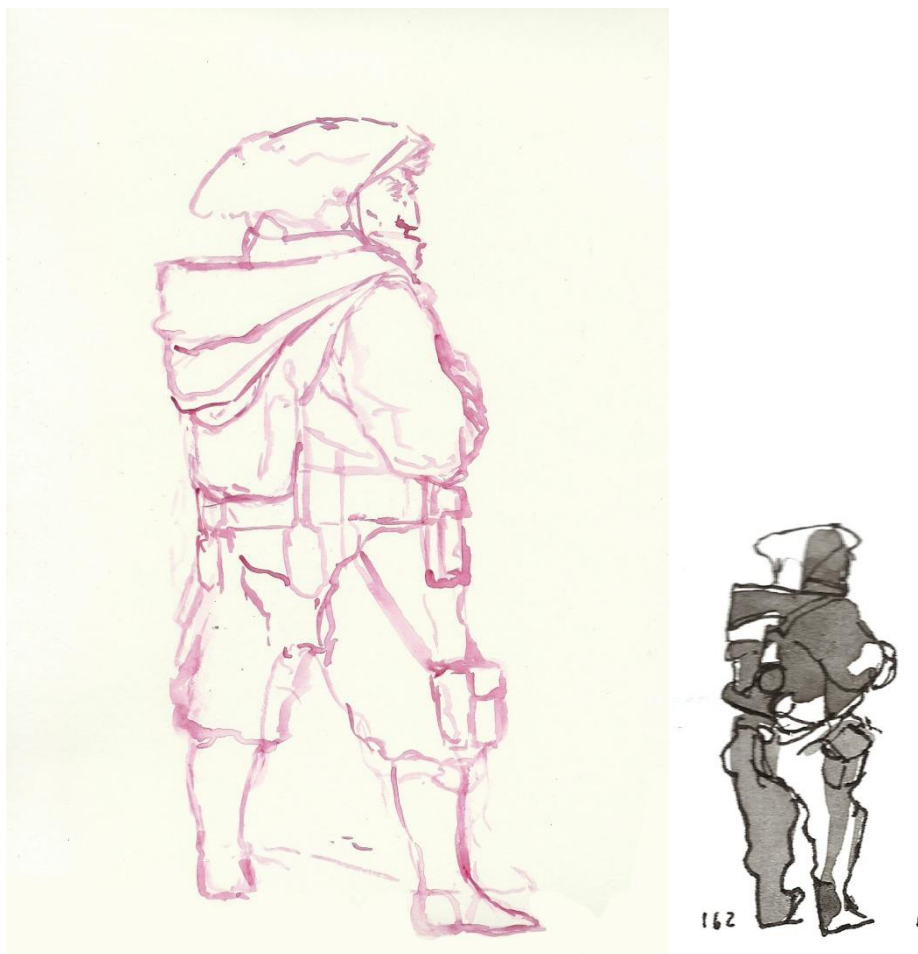
Acabei centralizando a figura na folha e procurei dar a ela um aspecto monolítico, onde a forma geral traz a ideia de robustez e força, ou seja, esse seria um personagem extremamente forte e todo o seu equipamento deveria fazer jus a isso. Dessa forma, a figura ganhou um traje de proteção semelhante àqueles utilizados por povos que vivem em áreas de frio extremo, com uma composição de várias partes que remontavam a peles e mantos que se sobrepunham sobre outros mantos, para evitar por completo a passagem das rajadas de vento gelado. As botas foram representadas como sendo firmes e largas, o que ajudaria na

locomoção em grandes placas de neve e a arma foi definida como um grande canhão que, devido ao seu tamanho, permitia ao personagem apoiar-se sobre ele.

O capacete ganhou um adereço semelhante a uma nadadeira e uma proteção para o rosto do personagem, que consiste em uma tira de pano colocada na parte lateral da face do mesmo, a viseira foi alongada de forma a proteger os seus olhos e a forma geral do acessório foi mantida, seguindo com o aspecto achatado.

O processo de execução desse desenho seguiu basicamente o mesmo modelo das duas últimas figuras, contendo traços mais soltos e me preocupando mais com as formas do que com as proporções, sendo o resultado um dos esboços que mais gostei de fazer.

Figura 90: Personagem 9 – Forma 162.



Tomando como base a *thumbnail* 162, dei início ao desenvolvimento do Personagem 9 (Fig. 90).

O rascunho escolhido, presente na Folha 4 de *thumbnails* (Fig. 81), à primeira vista me transmitiu a visão de uma figura com gorro, mochila nas costas e alguns equipamentos deixados a tiracolo. A organização das linhas e manchas de nanquim fez com que a postura desse personagem ficasse de certa forma, engraçada, pois leva a entender que o personagem está segurando a mochila pelas alças sobre os ombros, além dele também não aparentar ter

um porte atlético. Características que, a meu ver, poderiam traçar a personalidade desse personagem e que seriam interessantes de ser exploradas um pouco mais a fundo.

Características de personalidade como timidez e insegurança, sugeridas pelas manchas iniciais do desenho, foram pensadas ainda na fase de observação do rascunho, porém a figura número oito, que resultou do desenho mais elaborado dessa mesma figura, não conseguiu capturá-las como um todo.

O personagem que foi criado trouxe os braços curvados segurando a mochila pelas alças, porém não trouxe a mesma postura retraída devido ao fato de as pernas aqui terem ficado mais espaçadas do que na figura inicial, o que trouxe para o personagem mais equilíbrio e transmitiu uma ideia muito mais forte de segurança. A face do personagem reforçou ainda mais essa postura confiante devido às sobrancelhas arqueadas e o nariz aquilino, somadas as marcas de expressão presentes nas maçãs do rosto, que a meu ver, fazem com que o personagem tenha ficado com um ar mais sério e determinado.

Todo o desenvolvimento desse desenho utilizou os mesmos materiais utilizados nos desenhos anteriores, porém dessa vez acabei equilibrando um pouco mais a utilização de linhas livres e as proporções do personagem.

Figura 91: Personagem 10 – forma 167.



O Personagem 10 (Fig. 91) tomou a forma 167, presente na Folha 4 de *thumbnails* (Fig. 81) , como referência para ser desenvolvido. A *thumbnail* escolhida me chamou a atenção devido ao formato arredondado do chapéu e dos brincos, que possivelmente o personagem utilizaria, bem como pelo vestuário e a posição das mãos e das pernas que eram indicados nas linhas iniciais.

Com essas ideias em mente acabei desenhando uma figura que se assemelha muito, no geral, ao visual de algum pirata ou marinheiro do século dezoito. As formas resultantes das linhas utilizadas para desenvolver a face do personagem e seus adereços, fizeram que com que, a meu ver, ele ganhasse um ar jovial, transmitindo a ideia de um personagem corajoso e determinado.

O chapéu, devido ao seu tamanho, remonta a um cargo de alto escalão dentro da tripulação de um navio e o personagem, devido a sua feição e estatura, demonstra possuir uma idade pouco avançada, o que gera estranhamento e dá a entender que ele pode ser alguém que, ou é um prodígio ou está no lugar errado. Criando assim dois tipos possíveis de pano de fundo narrativo e que poderiam servir de base para um desenvolvimento mais aprofundado da personalidade e da história do personagem.

Figura 92: Personagem 11 – forma 169.



A *thumbnail* 169 (Fig. 92) traz uma série de características marcantes e que me fizeram optar por tomá-la como base para o desenvolvimento do Personagem 11 (Fig. 92). Ao observá-la é possível captar a ideia de que esse personagem carrega uma arma tão longa quanto a sua própria estatura, utiliza roupas com capuz e mantos longos, além de carregar algo semelhante a um pássaro em seu braço esquerdo.

Tomando esses elementos como referência, criei o personagem número onze. A execução desse desenho acabou acontecendo de forma mais trabalhosa e complicada que as demais figuras, pois utilizando o pincel, acabei focando muito em aspectos técnicos de proporção, perspectiva e detalhes, e deixei em segundo plano algumas características gerais como postura e movimento, o que acabou resultando em uma figura estática e que transmite muito pouco da personalidade que havia sido pensada inicialmente para ele.

Figura 93: Personagem 12 – forma 176.



Esse foi o último personagem a ser desenhado e tomou como ponto de partida a *thumbnail* 166 (Fig. 93). Esse rascunho me chamou atenção pelo objeto que carregava nas costas, que poderia remeter a um grande baú ou coisa do tipo, além disso as calças largas, as botas de cano alto e as mãos na cintura, foram outros elementos que me inspiraram a tomá-la como referência para a última figura.

O desenvolvimento desse personagem acabou acontecendo de forma semelhante ao do número onze, onde acabei focando mais em detalhes técnicos do que na execução da imagem como um todo e, por isso, acabei criando uma última peça sem interesse ou carisma, o que

para mim, indicou que era hora de parar com esse processo e partir para algo mais aprofundado.

Com a elaboração de todas essas figuras, consegui aplicar e desenvolver muito mais minhas técnicas de desenho, além de me aprofundar nas possibilidades de criação e desenvolvimento de roteiros que cada um dos personagens, devido as suas diferentes características visuais, poderiam vir a oferecer. A próxima etapa então, seria escolher apenas uma dessas figuras e desenvolvê-la como personagem em um outro nível de produção e detalhamento que viesse a resultar no personagem final.

5.3 – *Sketches: reelaborando rascunhos*⁷⁰

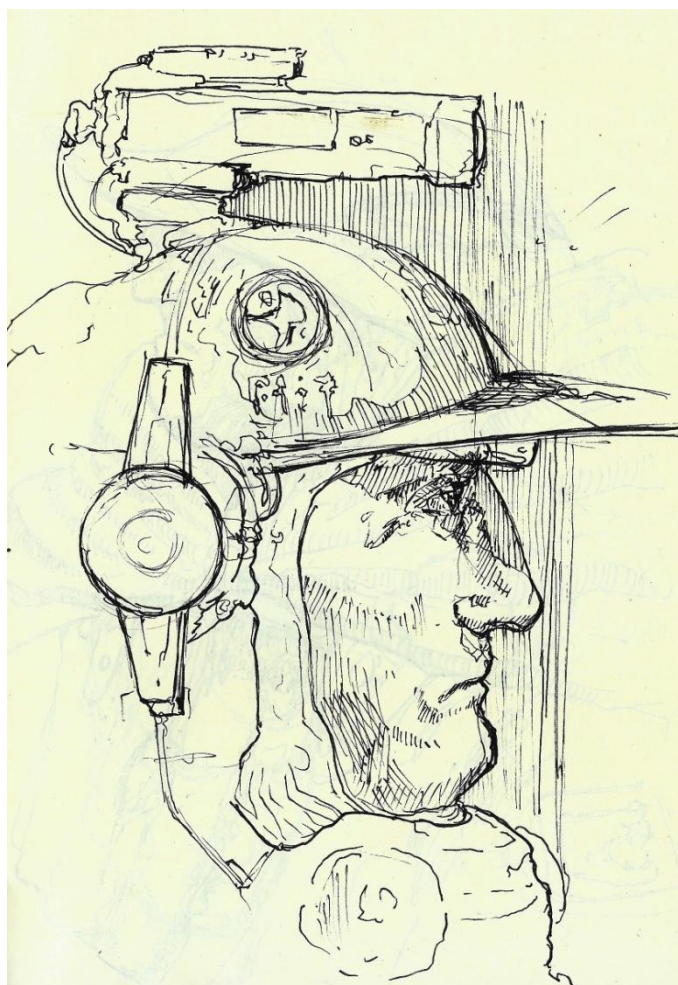
Após ter desenhado os doze personagens que mais me despertaram interesse ao observar as *thumbnails*, cheguei ao momento do processo em que teria de escolher apenas um deles para ser de fato o personagem definitivo. Essa segunda fase de triagem é empolgante e ao mesmo tempo difícil de ser realizada pois, ao mesmo tempo que se quer muito poder desenvolver e entender um personagem mais a fundo, são tantas ideias interessantes que a indecisão, por vezes, acaba surgindo.

Assim sendo, organizei para este item, algumas imagens que produzi tomando como referências algumas das figuras desenvolvidas na fase anterior. A maior parte desses experimentos foram apenas *sketches* e foi durante o processo de elaboração desses estudos que acabei escolhendo aquele que seria o personagem em seu formato final.

Os primeiros *sketches* mais elaborados que fiz, foram esboços das faces dos personagens 7 e 8. Esses *sketches* (figuras 94 e 95) foram feitos sem nenhum tipo de compromisso com um resultado final e tiveram como propósito apenas explorar como poderiam ser determinadas características daquele personagem se vistas com um zoom aproximado e com uma abordagem visual diferente.

⁷⁰ SKETCH: noun: “a *simple*, quickly-made *drawing* that does not have many *details*”. In: DICIO, Cambridge Dictionary. S.d. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/sketch>>. Acesso em 03 de Fevereiro de 2021.

Figura 94: Esboço de face, personagem 7.



Na figura 94 realizei um estudo da face do personagem oito, levando em consideração as características que haviam sido abordadas na fase anterior, onde algumas ideias levantadas com relação ao personagem levavam a crer que ele seria algo como um cientista militar, procurei expressar seriedade e experiência em suas feições, representando-o como um homem mais velho e de semblante fechado.

Além disso, esse personagem traz consigo diversos equipamentos que, muito provavelmente estão relacionados à sua profissão, isso se reflete inclusive em seu capacete que aqui procurei desenvolver um pouco mais adicionando um comunicador à orelha esquerda e um dispositivo de filmagem e medição acoplado a parte superior do equipamento, bem como adicionei uma proteção de vedação que liga o capacete ao restante do traje.

Figura 95: Esboço de face, personagem 8.



E na figura 95 dei continuidade ao mesmo tipo de *sketch* exploratório. Levando em consideração as características do personagem pensadas na fase anterior, como o fato de ele ser uma figura robusta e de força extrema, procurei desenhar um perfil com feições duras e pouco amistosas. Somados aos traços duros, reproduzi o capacete de forma mais detalhada, definindo a sua real altura com relação aos olhos do personagem, como era feito o encaixe na cabeça e elaborando um pouco mais a nadadeira moldada na lateral. Da mesma forma reproduzi o manto espesso que cobria os ombros do soldado, mostrando as presilhas que o prendem ao manto inferior, também muito espesso.

Ambas as figuras foram feitas em um *sketchbook*⁷¹ de formato A5 com a utilização de uma caneta nanquim *UniPin* 3.0 e em ambas foi adotada a mesma estética. Gosto muito de reproduzir linhas e com elas criar diferentes texturas ou agregar volume a uma determinada forma, o que fiz utilizando a técnica de “*cross hatching*”, já citada anteriormente. Assim sendo, em ambas as figuras utilizei esses recursos à vontade, ainda pensando em um *sketch*, porém me aprofundando um pouco mais no nível de detalhes.

⁷¹ SKETCHBOOK: noun: “A sketchbook is a book of plain paper for *drawing on*.” In: DICIO, Cambridge Dictionary. S.d. Disponível em: < <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/sketchbook> >. Acesso em 03 de Fevereiro de 2021.

Após essa primeira experiência, decidi que poderia explorar um pouco mais os outros personagens e voltei a tomá-los como referência em busca de mais alternativas. O personagem número três havia me chamado a atenção desde o início, e assim como os demais personagens também poderia se enquadrar facilmente dentro de um roteiro mais profundo, pois trazia elementos consigo que permitiam criar um bom pano de fundo para a sua história. Assim, dei início a uma série de rascunhos que visavam entender um pouco mais a fundo a estética do personagem e quais seriam os seus equipamentos.

Como ponto de partida, fiz um *sketch* um pouco mais elaborado da figura criada na fase anterior. Esse estudo (fig. 96) foi feito em uma folha de formato A3 e utilizando apenas grafite preto, ambos fatores que tinham como objetivo garantir a movimentação mais livre das minhas mãos devido ao tamanho da folha, permitindo assim a realização de gestos mais amplos e me garantindo maior liberdade no traço, no momento do desenho.

No processo de elaboração dessa imagem, acabei não desenhando uma estrutura base para o personagem, estabelecendo a proporção apenas com base em medidas feitas com a lapiseira 0,5 a olho nu.

Assim, me concentrei na criação de linhas soltas e em grande quantidade, isso serviu para poder explorar de forma mais tranquila as dobras dos tecidos que compunham as vestes e as luvas utilizadas pelo personagem, porém acabou fazendo com que ele adquirisse uma forma orgânica demais pois perdeu a indicação de volume que os cotovelos deveriam criar por baixo do tecido.

Além disso, gostei muito do visual que consegui atribuir ao chapéu utilizado (esse mesmo *design* viria a me causar problemas posteriormente) pelo personagem e achei interessante o fato de o rifle ser guardado em um estojo semelhante às bainhas de espadas samurai.

Figura 96: rascunho personagem três.



Esses elementos me deixaram empolgado e optei por explorar mais a fundo alguns aspectos deles para poder decidir se seguiria com esse personagem como definitivo. Para começar, fiz algumas reproduções de vistas da cabeça do personagem em ângulos diferentes do frontal que havia sido utilizado até então (Fig. 97), além de fazer estudos do rosto e já tentar começar a compreender como o chapéu do personagem se encaixaria em sua cabeça.

Figura 97: *sketch* do personagem três.



Figura 98: *sketch* do personagem três.

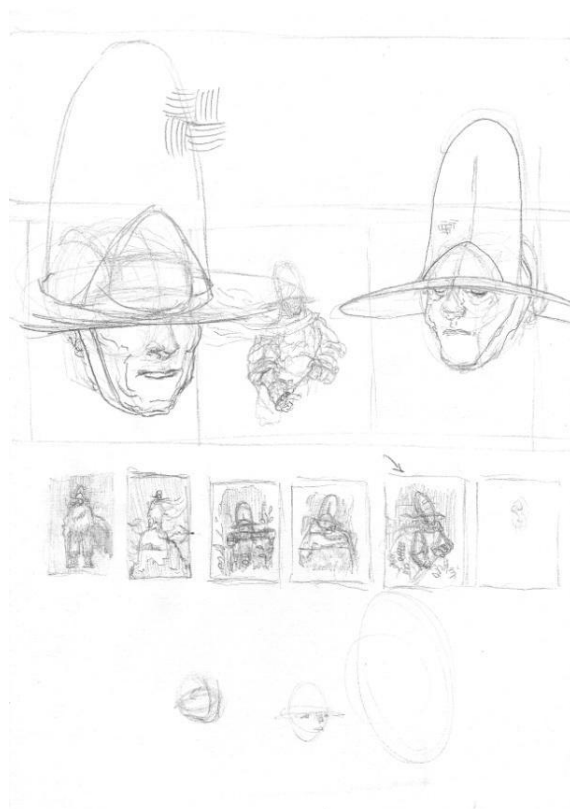


Figura 99: *sketch* do personagem três.

6 de Agosto de 2014



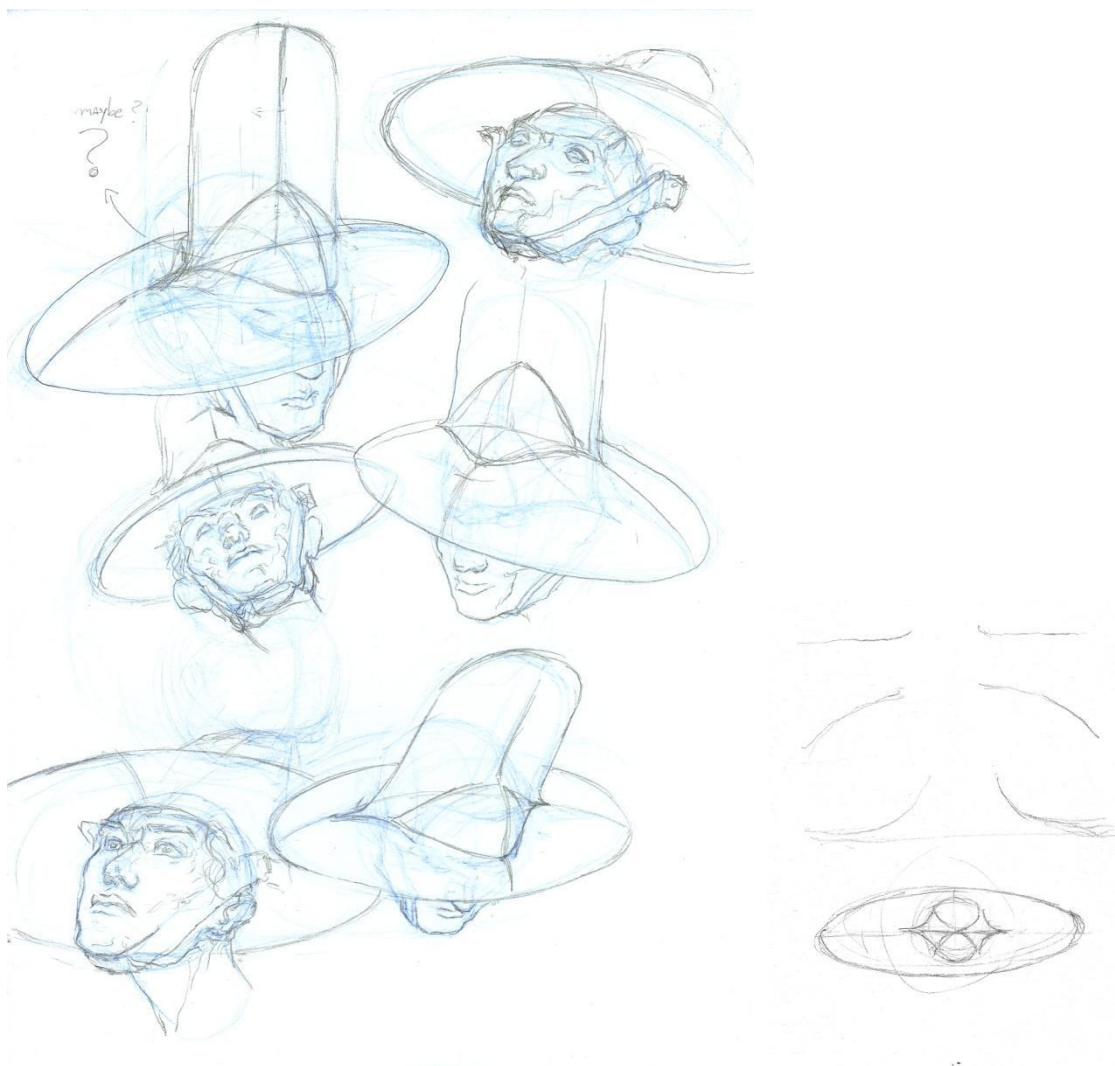
Figura 100: *sketch* do personagem três.



Em todos esses *sketches*, senti uma dificuldade muito grande em reproduzir o chapéu do personagem em diferentes ângulos, por isso decidi fazer alguns estudos (Figs. 101 e 102) para

compreender melhor como seria a estrutura desse acessório e como ele seria visualizado nessas diferentes posições.

Figuras 101 e 102: estudos de chapéu do personagem três.



Foi nessa fase que compreendi o quão complicado seria criar um personagem que se movimentasse de forma funcional com um chapéu como o que havia sido reproduzido nos desenhos anteriores. Todas as tentativas acabaram se mostrando infrutíferas ou revelaram que o design do acessório parecia confuso ou pouco atraente dependendo do ângulo escolhido.

Assim, optei por deixar esse personagem em segundo plano e partir para o desenvolvimento de mais uma das figuras criadas anteriormente, buscando agora um visual que não fosse tão complexo quanto o apresentado pelo personagem três.

Para dar continuidade aos meus testes, escolhi então, o personagem número dois, que possuía uma postura física de “enfrentamento” que representava, para mim, o indicativo de um personagem com muito mais personalidade do que qualquer um dos que haviam sido desenhados antes. Além disso, o visual do personagem também me atraía devido ao fato de

ele utilizar óculos, o que permitia um tipo de exploração que ainda não havia sido testada dentro desse projeto.

Dei então início aos esboços para procurar entender um pouco mais a fundo a personalidade e o visual do personagem.

Figura 103: *sketch* personagem três.

6 de Agosto de 2019



Esse (fig. 103) foi o primeiro *sketch* feito desse personagem e acabou ganhando um ar muito mais sério e formal do que o que eu esperava, pois na minha concepção, a personalidade e as expressões dele deveriam demonstrar muito menos seriedade e muito mais um ar de sarcasmo.

Assim, algum tempo depois de ter feito esse primeiro rascunho, voltei ao projeto e procurei trabalhar de uma forma mais direcionada, partindo do pressuposto de que aquele seria de fato o personagem final. Criei então um rascunho inicial para o seu uniforme (fig. 110) e fiz uma série de outros rascunhos visando explorar expressões faciais que trariam mais personalidade para ele (figs. 104 até 109).

Figura 104: estudos de face e expressões do personagem dois.

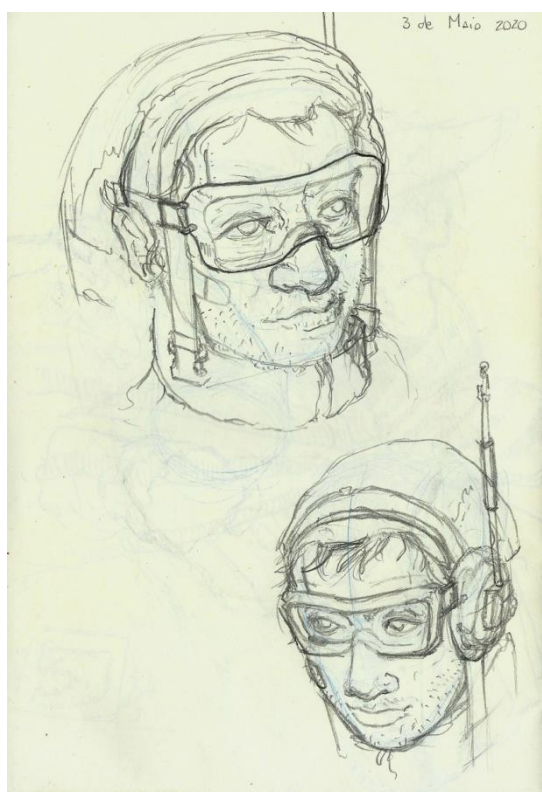


Figura 105: estudo de face do personagem dois.



Figura 106: estudo de face do personagem dois.



Figura 107: estudos de face e expressões do personagem dois.



Figura 108: estudos de face e expressões do personagem dois.



Figura 109: estudos de face e expressões do personagem dois.



Figura 110: estudo de uniforme do personagem dois.



Todos esses estudos (Figs. 104 a 110) foram feitos em um *sketchbook* no formato A5 utilizando lapiseiras 0.5 e 0.7, com grafites azul e preto respectivamente, e foram muito úteis pois definiram de fato como seria o visual do personagem dali em diante.

As duas primeiras vistas de três quartos que desenhei, me ajudaram a compreender melhor como seria o equipamento utilizado pelo personagem, que aqui passou a ser definido por um kit contendo óculos protetores, um fone esquerdo com antena comunicadora e duas alças que prendiam o conjunto às laterais da face do personagem.

Foi também nesses dois primeiros *sketches* que elementos como o *band-aid* e a cicatriz foram adicionados a face do personagem, além disso, foi aqui que características físicas da face, como formato dos olhos, nariz e boca também foram definidas e adotadas a partir de então para o restante do projeto.

Fiz quatro vistas ortogonais da face do personagem, procurando entender como ele ficaria com e sem a utilização do equipamento e do gorro, e procurando compreender a fisionomia de seu perfil ao reproduzir vistas das laterais direita e esquerda de sua face. Fiz também rascunhos de um total de dez expressões faciais diferentes, imaginando a reação do personagem a diversas situações e representando diferentes estados emocionais dele.

Ao final do processo, fiz um estudo de corpo completo do personagem, imaginando os elementos de seu vestuário e substituindo os chinelos de estilo oriental por botas de cano alto

comuns, porém acabei não indo muito a fundo na variação de vestuário nessa etapa pois acreditei que já era o momento de mudar o meio que eu estava utilizando para fazer meus desenhos, mudando então para a mídia digital.

Após terminar todos os rascunhos, defini que aquele seria de fato o visual que serviria como base para o personagem final. Cheguei a essa conclusão pois esse foi o personagem com qual consegui trabalhar de forma mais simples e fluída, tendo conseguido estabelecer personalidade, expressões e equipamentos de forma sólida e rápida, o que indicava que ele poderia ter um desenvolvimento de sucesso dali em diante.

Tendo isso em mente, encerrei a utilização de mídias tradicionais analógicas e optei por dar início à utilização do software de edição de imagens *Photoshop*, uma ferramenta digital. Essa decisão foi tomada devido ao fato de as ferramentas digitais possibilitarem a edição de imagens, adição de cores e arte finalização do projeto como um todo de forma mais simples e rápida do que os meios tradicionais, além de também serem ferramentas largamente utilizadas pelas empresas que desenvolvem *games*.

5.4 - Do meio tradicional para o digital

Conforme explicado no item anterior, a opção de passar a utilizar o computador para a criação das imagens que dariam continuidade ao trabalho se deu devido à facilidade que esse meio traz para edição e inserção de diferentes tipos de efeitos nessas imagens.

Além disso, uma das propostas iniciais era reproduzir a linha de produção utilizada em estúdios de *concept design*, que tem o *Photoshop* como uma de suas principais ferramentas de trabalho. Sendo assim, seria interessante entender um pouco mais a utilização dos recursos desse software e também voltar a colocar em prática a utilização de uma mesa digital para desenhar e colorir um desenho, o que eu não fazia há algum tempo.

Dei continuidade ao desenvolvimento do trabalho criando *sketches*, agora digitais, tanto do uniforme quanto da face do personagem e de seus equipamentos tomando como base os *sketches* feitos em meu *sketchbook* e mostrados no final do item anterior.

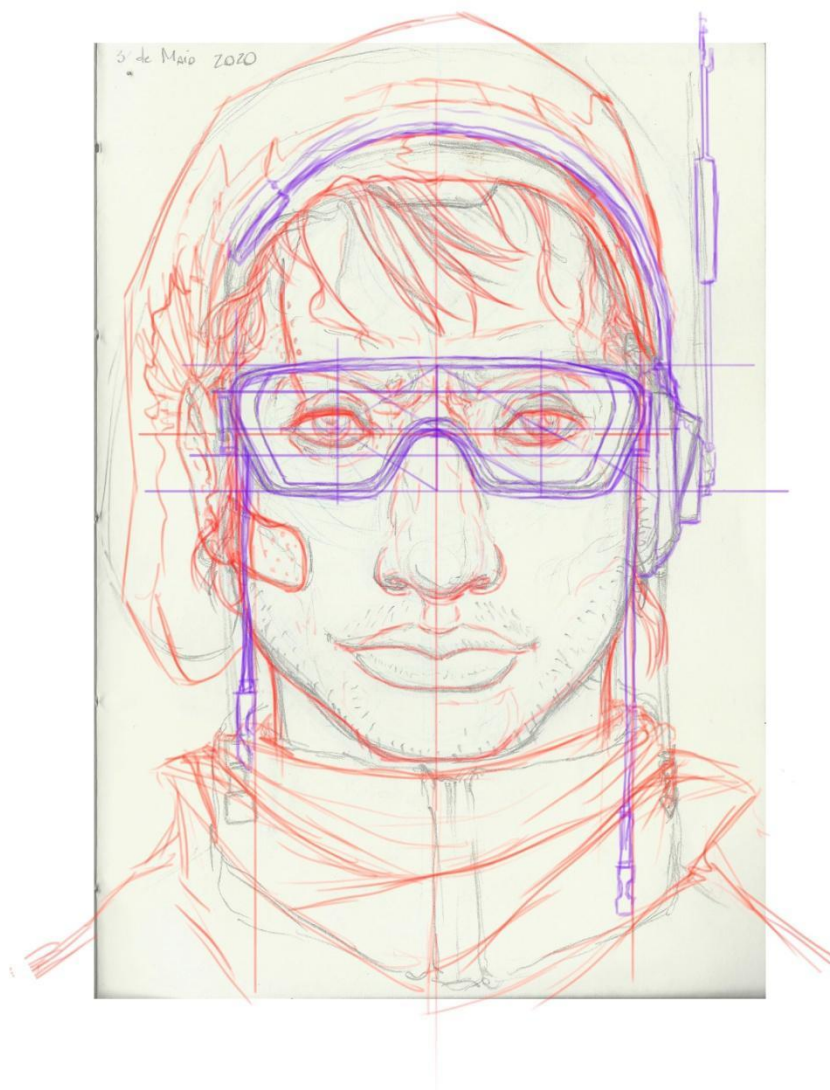
Para que essa etapa do trabalho fosse realizada com maior propriedade, se mantendo fiel as características pensadas nos *sketches* originais, e para que eu conseguisse garantir uma coesão com o trabalho que já havia sido feito, digitalizei as imagens utilizando um *scanner* HP F4400, salvando os arquivos em formato *jpeg* no PC, com a resolução de 300dpi, e posteriormente abrindo-os com o *Photoshop*, com o objetivo de utilizar o esquema de *layers*⁷² presente nesse software para dar início aos rascunhos finais.

⁷² “[...]Photoshop layers are like sheets of stacked acetate. You can see through transparent areas of a layer to the layers below. You move a layer to position the content on the layer, like sliding a sheet of acetate in a stack. You can also change the opacity of a layer to make content partially transparent.” [...] AUTOR DESCONHECIDO. *Layer basics: About Photoshop Layers*. [helpx.adobe.com](https://helpx.adobe.com/photoshop/using/layer-basics.html#:~:text=Photoshop%20layers%20are%20like%20sheets,layer%20to%20the%20layers%20below.&text=Transparent%20areas%20on%20a%20layer,or%20adding%20vector%20graphic%20shapes), s. d. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/photoshop/using/layer-basics.html#:~:text=Photoshop%20layers%20are%20like%20sheets,layer%20to%20the%20layers%20below.&text=Transparent%20areas%20on%20a%20layer,or%20adding%20vector%20graphic%20shapes>>. Acesso em 03 de Fevereiro de 2021.

Layers são camadas que se sobrepõem e se intercalam, sendo um dos recursos mais comuns de serem utilizados dentro do *Photoshop*, pois permitem que diferentes elementos de uma mesma pintura, ou colagem, sejam feitos de forma independente, sem que qualquer alteração realizada em um afete o outro, desde que cada um esteja em sua respectiva camada.

Assim, eu pude abrir o rascunho original e, ao sobrepô-lo com outra *layer*, diminuir a opacidade da imagem para que ela ficasse em segundo plano e me permitisse desenhar um segundo rascunho por cima do primeiro, utilizando cores chamativas para destacar bem um do outro, mantendo as principais características e solucionando problemas de proporção e anatomia.

Figura 111: Sobreposição de rascunho digital sobre rascunho original.



Dessa forma, fiz todos os *sketches* necessários para criar uma apresentação do visual facial do personagem e aqueles necessários para estudar variações de vestuário. Todos foram feitos com as mesmas ferramentas, uma mesa digitalizadora *Wacom Bamboo* e *Photoshop*, e

basicamente da mesma forma que o primeiro, utilizando um *brush*⁷³ comum, com controle de espessura de acordo com a pressão colocada sobre a caneta, e o esquema de sobreposição básico de *layers*.

Comecei pelos uniformes e depois passei para a face. As figuras 112 até 121 mostram esse processo:

Figura 112: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.



⁷³ “[...]The Brush tool and the Pencil tool work like traditional drawing tools applying color with brush strokes.[...]” AUTOR DESCONHECIDO. *About painting tools, presets and options.* [helpx.adobe.com](https://helpx.adobe.com/photoshop/using/painting-tools.html), s. d. Disponível em: < <https://helpx.adobe.com/photoshop/using/painting-tools.html> >. Acesso em 03 de Fevereiro de 2021.

Figura 113: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.



Figura 114: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.



Figura 115: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.



Figura 116: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.

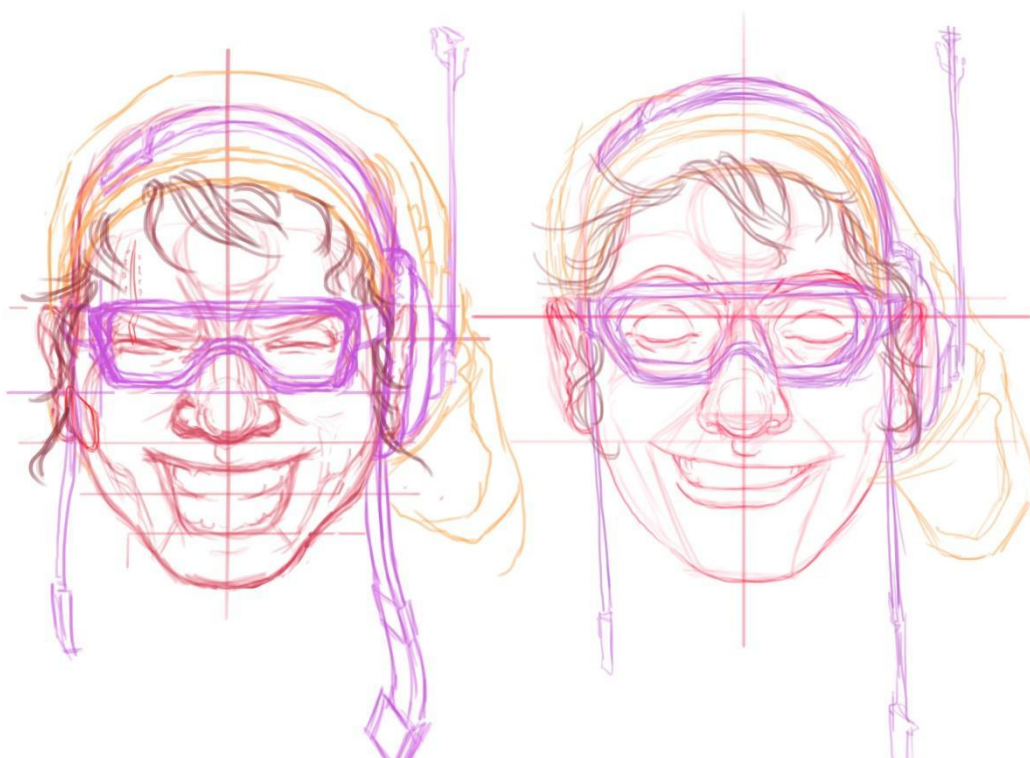


Figura 117: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.

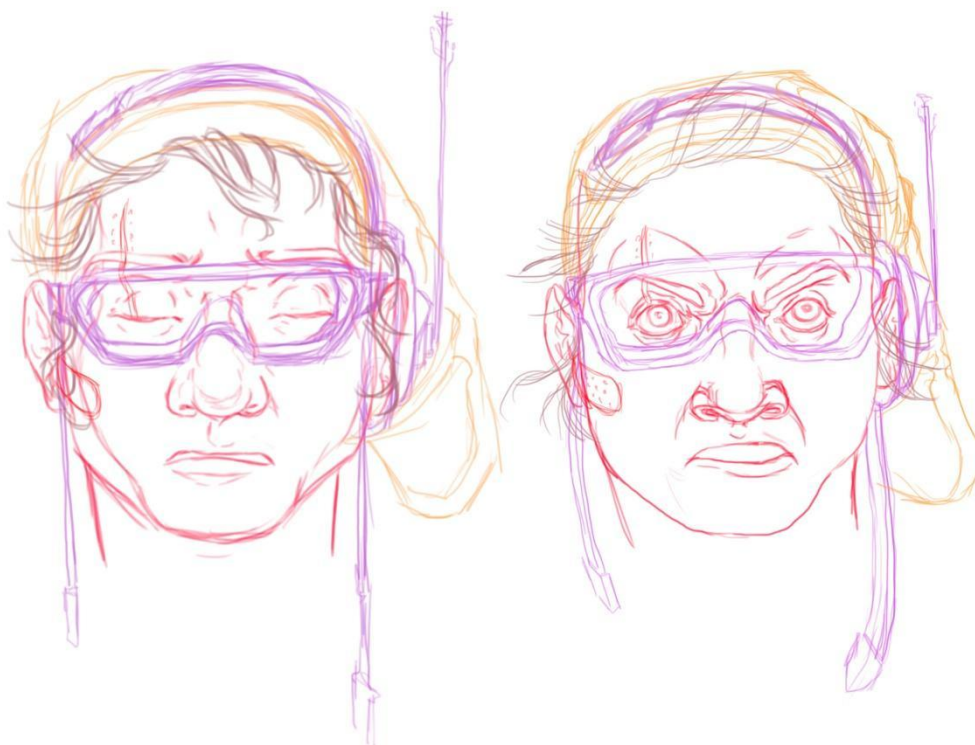


Figura 118: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.



Figura 119: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.

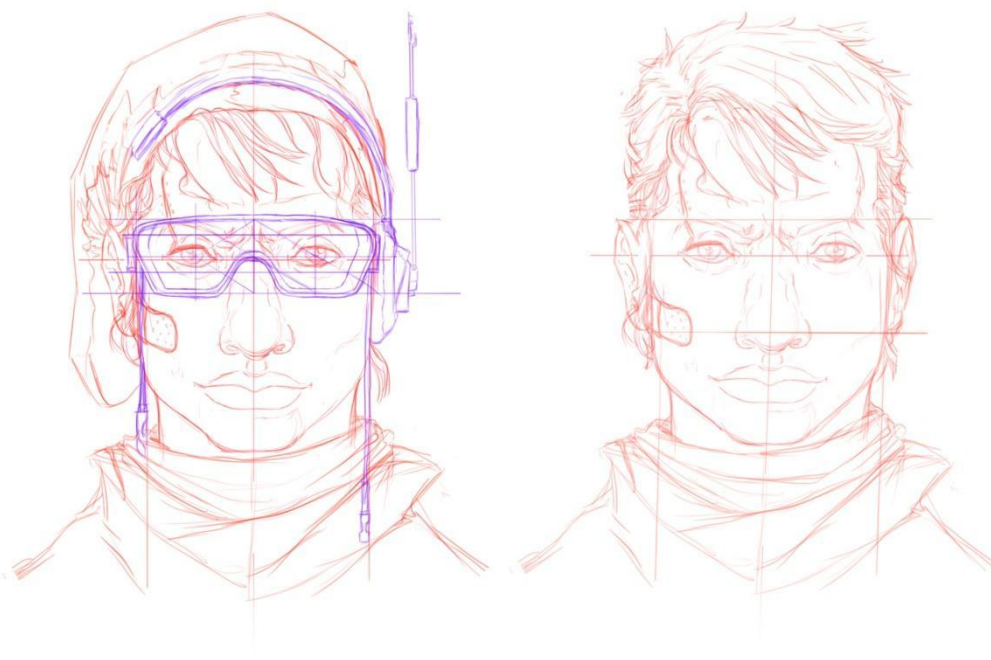


Figura 120: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.

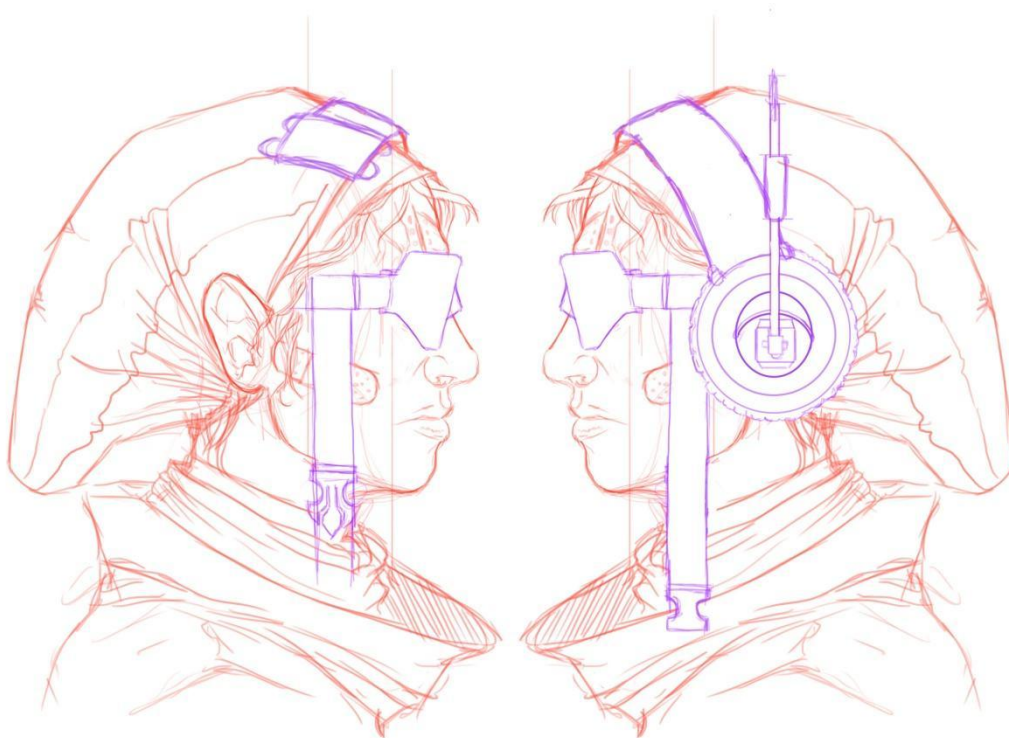


Figura 121: rascunhos digitais feitos durante processo de refinamento do visual final do personagem.



Nessa primeira fase, procurei elaborar cada um dos desenhos da forma mais prática possível, utilizando ferramentas como o espelhamento e a cópia de imagens, além de não dedicar tanta atenção para detalhes como posição da cicatriz e do curativo utilizado pelo personagem. Trabalhar dessa forma otimizou tempo pois era desnecessário se preocupar com esse tipo de detalhe nesse momento, visto que as imagens eram apenas rascunhos que seriam novamente sobrepostos.

Utilizei cores diferentes com o objetivo de conseguir diferir os *sketches* digitais dos originais com maior facilidade, além disso, essas cores também me auxiliavam a identificar qual elemento estava em qual *layer*, otimizando assim o meu trabalho.

5.5 - Linhas finais

Após concluir os rascunhos digitais, dei início à etapa de definição das linhas finais, ou seja, aquelas linhas que seriam utilizadas na fase final do personagem, acompanhando cores e ajudando a definir o meu estilo de arte finalização para esta obra.

O processo de contornos dentro de ferramentas digitais é tão simples quanto aquele com materiais tradicionais, trazendo apenas vantagens como a possibilidade de apagar a tinta, alterar o zoom da imagem para aplicar detalhes e alternar entre *layers* para criar linhas que se complementem, e que possam ser editadas individualmente.

Essa foi uma fase em que o processo foi feito praticamente de forma automática, sendo as únicas preocupações a necessidade de ter que desenhar linhas mais longas com precisão e manter o controle atento das *layers* para não acabar desenhando no lugar errado.

Comecei o processo por meio do refinamento do design das variações de uniforme propostas na fase anterior, refinei formas, ajustei proporções, defini linhas que eram apenas sugestões e adicionei detalhes para diferir tipos de material. Utilizei aqui a sobreposição de novas *layers* sobre a camada original contendo o rascunho digital e posteriormente também copie e cole alguns elementos entre as variações de uniforme para otimizar o tempo e manter as proporções e detalhes importantes de forma concisa.

Figura 122: Sobreposição de camadas nessa fase final.



Figuras 123 e 124: Linhas finais das variações de uniforme do personagem.



Figura 125: Uniforme um.

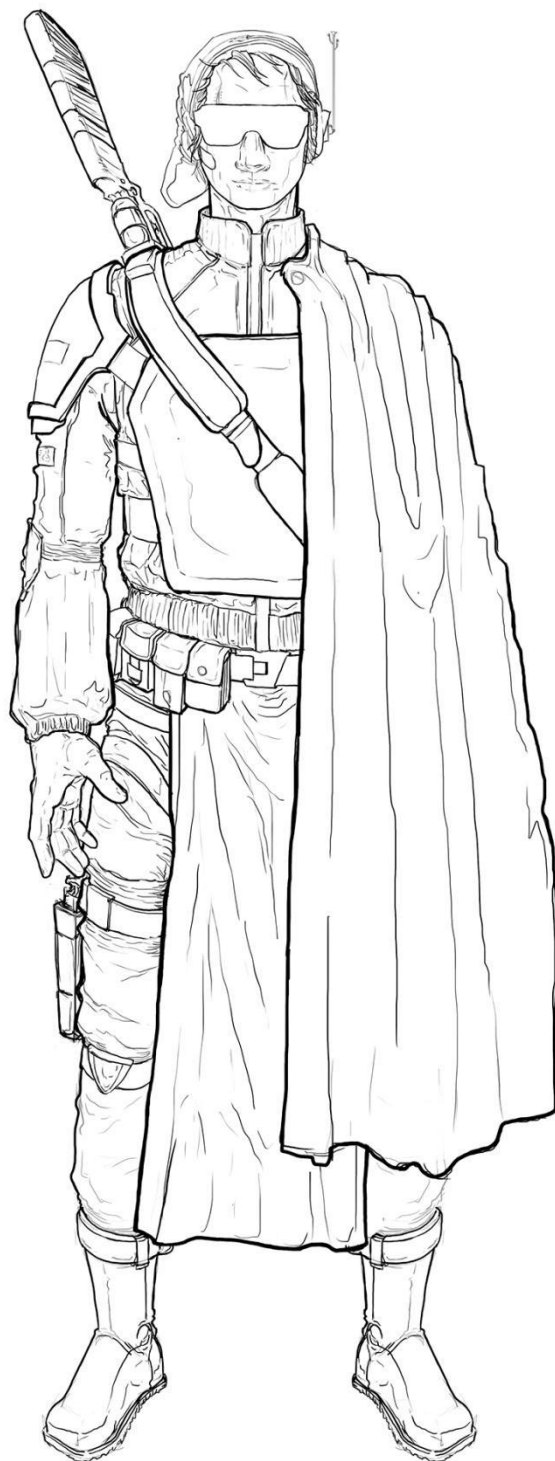


Figura 126: Uniforme dois.



Figura 127: Uniforme três.



Figura 128: Uniforme quatro.



Figura 129: Uniforme cinco.

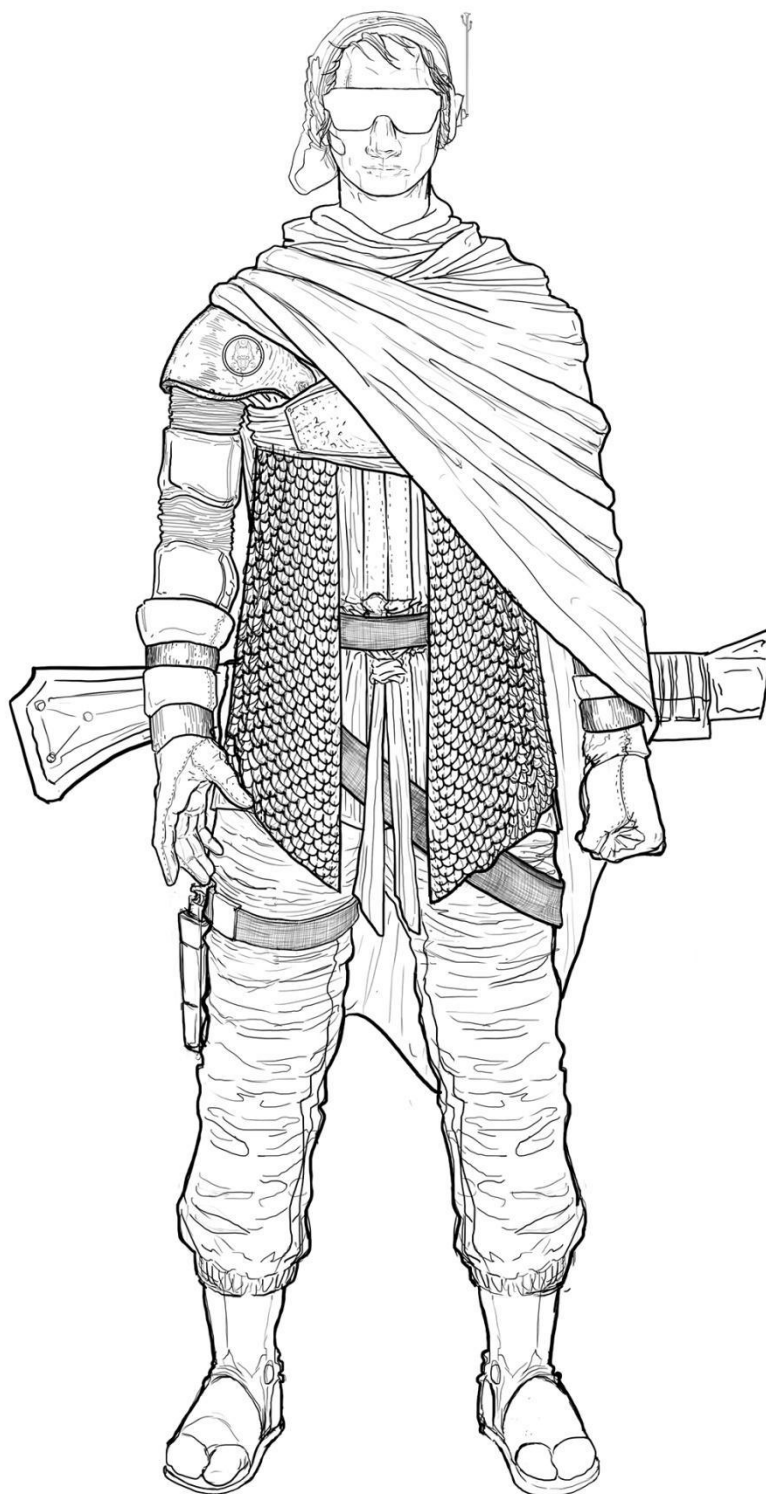


Figura 130: Uniforme seis.



Figura 131: Uniforme sete, final.



Após testar diferentes visuais para o personagem, defini o uniforme final como sendo uma fusão entre o uniforme seis e o uniforme três. Essa decisão foi tomada devido ao fato de

os dois uniformes possuírem itens que a meu ver se complementavam, e que unidos, traziam uma aparência ao mesmo tempo de resistência e leveza para o visual do personagem.

A próxima etapa envolvia construir as linhas sobre os *sketches* da face e das expressões feitos na fase anterior e foi realizada de forma também muito simples e mecânica, sendo necessário atenção apenas na espessura das linhas de contorno, que deveriam ser mais grossas que as linhas que definiam detalhes internos da face do personagem para criar volume e definir uma separação clara entre os elementos visuais que compõem a sua face. Todo esse processo está registrado nas figuras 132 até 138.

Figura 132: Linhas finais das variações de expressão do personagem.



Figura 133: Linhas finais das variações de expressão do personagem.



Figura 134: Linhas finais das variações de expressão do personagem.



Figura 135: Linhas finais das variações de expressão do personagem.



Figura 136: Linhas finais das variações de expressão do personagem.



Figura 137: Linhas finais das variações de expressão do personagem.

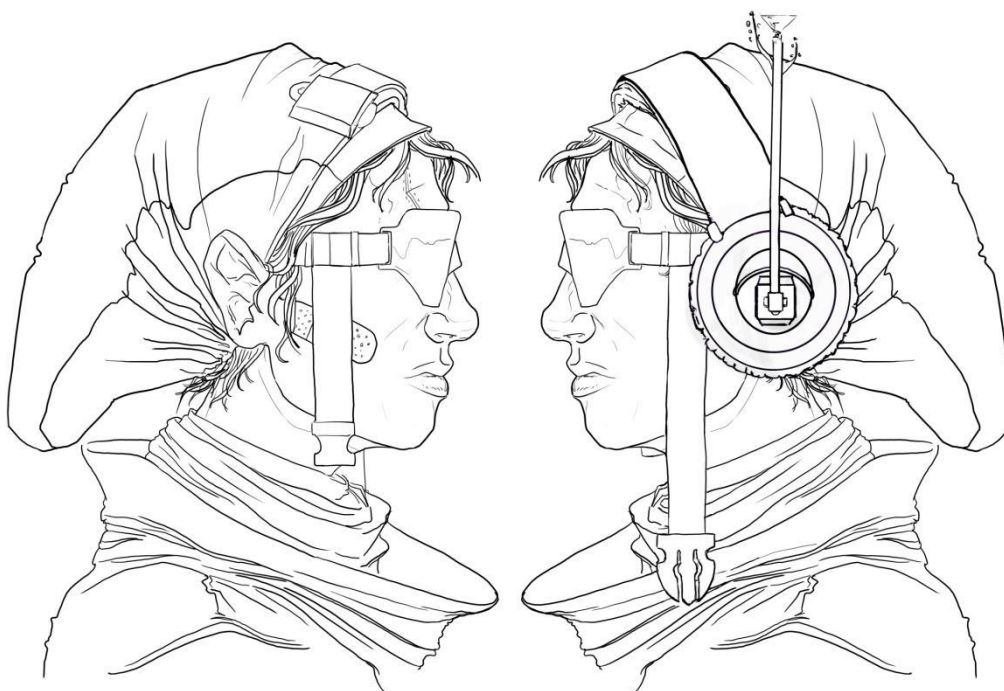


Figura 138: Linhas finais das variações de expressão do personagem.



Ao todo foram criados sete possíveis uniformes e feitos quatorze estudos da face do personagem. Ao término desse processo havia sido estabelecido então seu visual final, tendo sido definidas características fisionômicas, de personalidade e estilísticas.

É importante ressaltar que alguns projetos de design de personagem, normalmente começam com o estabelecimento dessas características como temperamento, personalidade etc, de forma verbal, para somente depois partir para o visual. Porém aqui o processo se deu de forma inversa e a personalidade do personagem acabou surgindo diretamente do visual, sem uma predefinição

Tendo isso em vista, passei para a próxima fase do projeto, que iria dar continuidade a definição da personalidade do personagem e ao caráter do ambiente no qual ele se insere, essa é a fase da definição das cores do uniforme e que será descrita no item a seguir.

5.6 - Valores e Cores

Nesse item irei descrever como foi o meu processo de abordagem para a definição das cores do uniforme do personagem e para isso, será necessário explicar um pouco sobre valores tonais e a sua relação com a saturação e brilho das cores.

Em um primeiro momento é importante ter ciência de que valores tonais, quando falamos sobre cor luz, dizem respeito à quantidade de brilho presente em uma determinada cor e estão diretamente relacionados à quantidade de luz e a forma como essa incide sobre diferentes tipos de superfície. Quanto mais brilho uma cor tiver, mais próxima do branco ela estará em termos de luminosidade, possuindo assim um alto valor tonal, e quanto menos luz ela receber mais próxima estará do preto, possuindo assim um baixo valor tonal.

No meu processo de pintura, ou de definição de valores tonais em uma imagem, primeiro busco pensar em quais os valores das cores sem que haja nenhum tipo de incidência de luz sobre elas, trabalhando o valor da cor local de todos os elementos da figura. A cor local, seria a cor natural do material do qual o objeto em questão é feito.

Por exemplo, um colete feito de couro marrom terá naturalmente um valor tonal mais baixo do que uma camiseta branca de algodão mesmo que não haja nenhum tipo de luz incidindo sobre esses objetos. Isso se deve ao fato de as cores locais de cada um desses materiais, couro e algodão, possuírem seus próprios valores tonais de representação naturais sendo uma mais escura e a outra mais clara.

Apesar de também considerar que diferentes matizes podem ter um mesmo valor, pois refletiriam a mesma quantidade de luz. Desta forma, cada matiz de cor, ou seja, o que distinguimos como verde, azul, vermelho etc, tem um correspondente de brilho que seria o tom que essa cor assumiria em uma versão preto-e-branco.

Definir os valores tonais de uma figura me auxiliou a pensar em quais os materiais de que cada um dos elementos é feito e também serviu como guia para a escolha das cores locais desses elementos de forma mais simples.

De forma prática e utilizando o mesmo exemplo do colete de couro citado acima, se eu me deparo com um objeto que possui esse tipo de material, sei que devo utilizar matizes que girem em torno daquele mesmo espectro de luminosidade mais baixo, ou seja, irei utilizar cores sempre mais escuras no colete do que na camiseta. Isso ajuda a limitar a paleta e a manter uma harmonia entre os elementos que compõem o visual do personagem.

A escala de valores tonais pura vai do branco ao preto tendo uma infinidade de tons de cinza entre esses dois tons. Para facilitar a utilização dessa escala, alguns artistas a dividem em três chaves básicas: chave alta, que contém os tons mais claros e próximos do branco, chave média, que contém os cinzas médios, e a chave baixa, que contém aqueles tons mais próximos do preto.

Para construir a minha própria paleta de valores tonais, utilizei o painel de cores do *Photoshop* (fig. 139), que me permitia encontrar a cor correta com base na inserção de um valor numérico, correspondente a quantidade de brilho que a cor deveria ter diretamente em um dos campos do painel, sendo o valor zero totalmente preto e o valor cem, totalmente branco. Tendo isso em vista, registrei todos os valores tonais dentro dessa escala sempre aumentando o valor em cinco pontos. Ao final do processo obtive a paleta de tons registrada abaixo (fig. 140):

Figura 139: Painel de cores do Photoshop com destaque para o campo onde são inseridos os valores referentes à quantidade de brilho presente em uma cor.

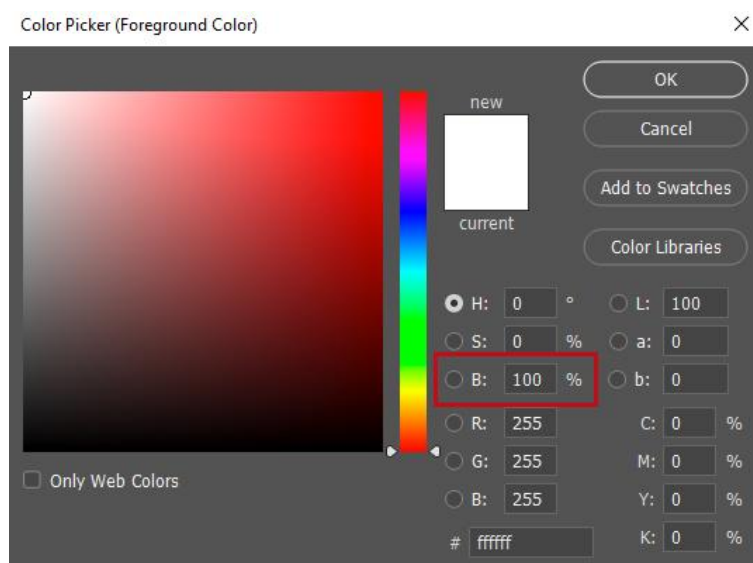
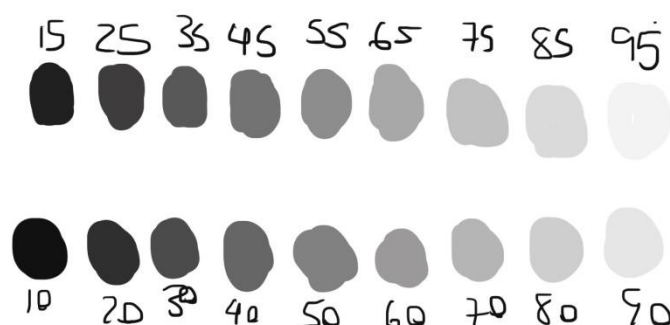


Figura 140: Paleta de valores tonais criada para servir de guia para as cores do uniforme.



Tendo criado essa paleta de valores, dei início à exploração das diferentes combinações de tons. Procurei pensar sempre no conjunto maior de elementos e no contraste que estes poderiam ter com os elementos maiores, por exemplo, sempre que dou início a uma das explorações busco pensar primeiro se a calça e a jaqueta do personagem serão mais claras ou escuras, com isso irei contrabalancear o tom predominante preenchendo os demais elementos menores com valores opostos a ele.

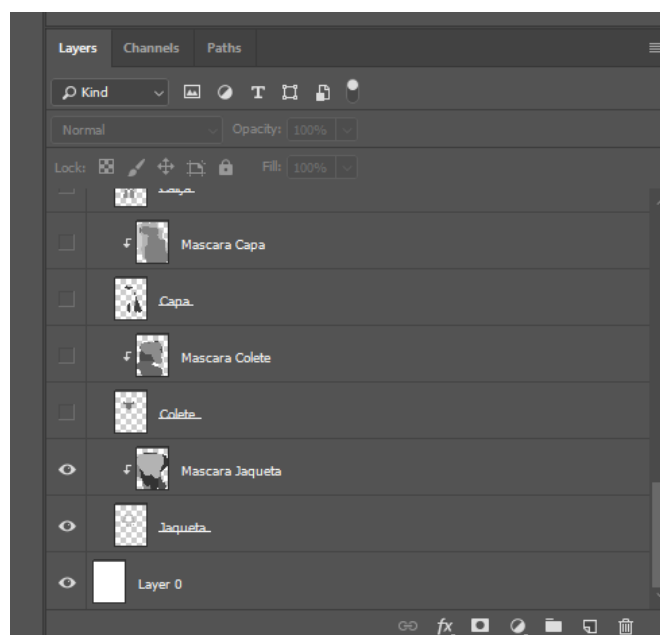
Com base nisso, fiz o primeiro experimento e, para que conseguisse economizar tempo no processo, utilizei o sistema chamado de *clipping mask*⁷⁴. Esse processo permite que eu crie máscaras em cada uma das *layers* de pintura, ajudando no controle de suas bordas pois não permite que se pinte fora da área determinada por essas máscaras (fig. 141).

O processo começa com a pintura de um dos elementos do personagem, o colete por exemplo. Todo esse objeto é pintado de forma cuidadosa em uma *layer* específica para ele visando preencher todas as lacunas sem deixar espaços em branco. Após ter feito essa primeira pintura, cria-se uma nova *layer*, que é colocada sobre aquela em que se encontra a pintura inicial, então, posicionando o mouse entre essas duas camadas, mantendo a tecla Alt pressionada e clicando, criamos a máscara.

Os benefícios da utilização de máscaras são, em sua maioria, voltados para o controle das bordas de um objeto e para a criação de áreas que possam ser editadas e trabalhadas de forma simples sem interferir nas demais áreas. No meu caso, definir máscaras para cada um dos elementos do personagem me permitiu editá-las rapidamente, podendo alterar os valores de forma simples e dinâmica, o que acaba gerando resultados mais rapidamente e em um volume maior.

⁷⁴ “[...]A *clipping mask* is a group of layers to which a mask is applied. The bottommost layer, or base layer, defines the visible boundaries of the entire group.[...]” AUTOR DESCONHECIDO. *Clipping Masks: About layer Clipping Masks*. [helpx.adobe.com](https://helpx.adobe.com/photoshop-elements/using/clipping-masks.html#:~:text=A%20clipping%20mask%20is%20a,boundaries%20of%20the%20entire%20group.&text=The%20shape%20in%20the%20bottom,photo%20layer%20above%20shows%20through), s. d. Disponível em: <<https://helpx.adobe.com/photoshop-elements/using/clipping-masks.html#:~:text=A%20clipping%20mask%20is%20a,boundaries%20of%20the%20entire%20group.&text=The%20shape%20in%20the%20bottom,photo%20layer%20above%20shows%20through>>. Acesso em 03 de Fevereiro de 2021.

Figura 141: Esquema de criação de máscaras através do método *clipping mask*.



Figuras 142 e 143: Alternativas criadas para estudo de valores do uniforme.



Figuras 144 e 145: Alternativas criadas para estudo de valores do uniforme.



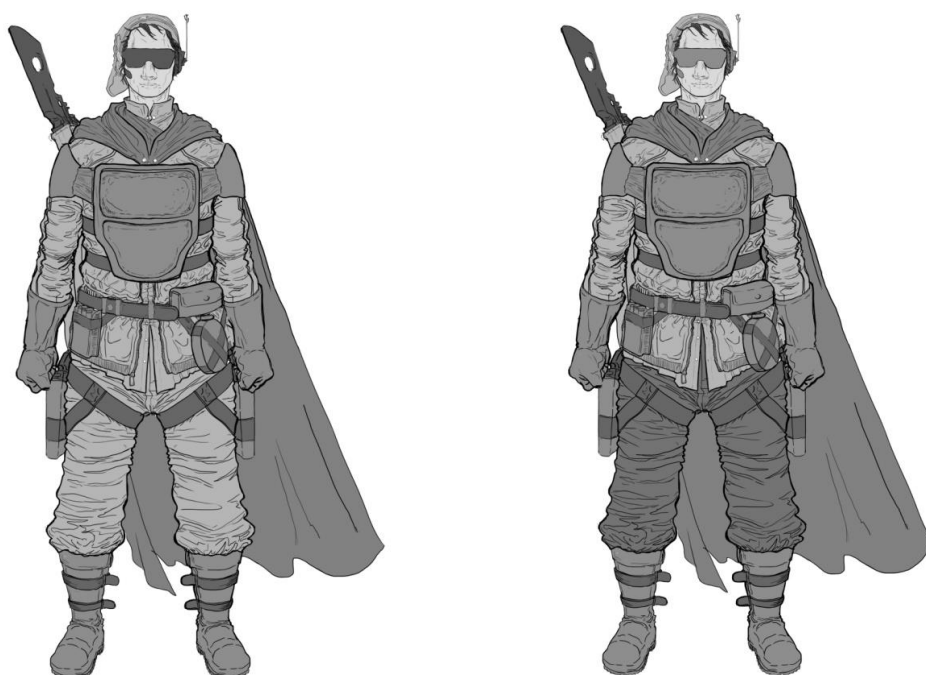
Figuras 146 e 147: Alternativas criadas para estudo de valores do uniforme.



Figuras 148 e 149: Alternativas criadas para estudo de valores do uniforme.



Figuras 150 e 151: Alternativas criadas para estudo de valores do uniforme.



Ao todo foram criadas dez combinações de valores (figs. 142 a 151), algumas mínimas, alterando apenas o valor tonal da capa, por exemplo, e outras mais completas, que alteravam os valores de áreas maiores do uniforme.

Após terminar essa fase, optei por selecionar a variação de número sete como sendo aquela que seria a melhor para seguir com a aplicação de cores. Essa escolha se deu principalmente devido ao fato de que essa opção criava uma relação de contraste entre a jaqueta e as calças do personagem, o que acaba definindo muito bem cada um dos elementos do uniforme, valorizando-os de forma a gerar uma leitura clara da figura.

Feito esse processo, dei início a exploração das cores que poderiam ser utilizadas no uniforme. Mantive aqui o esquema de pintura com base nas *clipping masks* e dei início a pesquisa das cores tomando como referência os valores estabelecidos na fase anterior.

Além disso, para encontrar o valor tonal das matizes, deve-se também levar em consideração a sua saturação. Essa propriedade pode ser definida como a intensidade que a cor possui, onde alta saturação indica cores mais intensas e vibrantes, enquanto baixa saturação indica cores que possuem um efeito desbotado. Podemos ainda definir a saturação com a quantidade de cinza que uma cor possui.

O processo de pesquisa das cores ocorreu da seguinte forma: primeiro uma cor específica era escolhida, essa cor base tinha como principal ponto ter um tom neutro, estando em torno dos cinquenta por cento de brilho. Com isso, eram selecionados então os tons extremos dessa mesma cor, primeiro selecionando aqueles pontos com maior e menor saturação e em seguida aqueles com mais e menos brilho. Ou seja, ao término desse processo eu tinha uma cor base e quatro variações dela, que eram mais ou menos saturadas ou

possuíam mais ou menos brilho. As paletas resultantes desse processo podem ser vistas na figura 152.

É importante dizer que a saturação das cores tem ligação direta com o valor que a aquela cor apresenta, por isso foi um ponto a ser levado em consideração. Esses conceitos se relacionam e tem interferência direta um no outro, por exemplo: é possível alterar o valor tonal, em termos de brilho, de uma cor ao alterar a sua saturação, e inversamente também é possível alterar a saturação ao modificar o valor tonal dessa mesma cor.

A maior parte das paletas possuía então quatro pontos de partida e após defini-los selecionei cores intermediárias entre cada um desses pontos, visando expandir a quantidade de opções disponível.

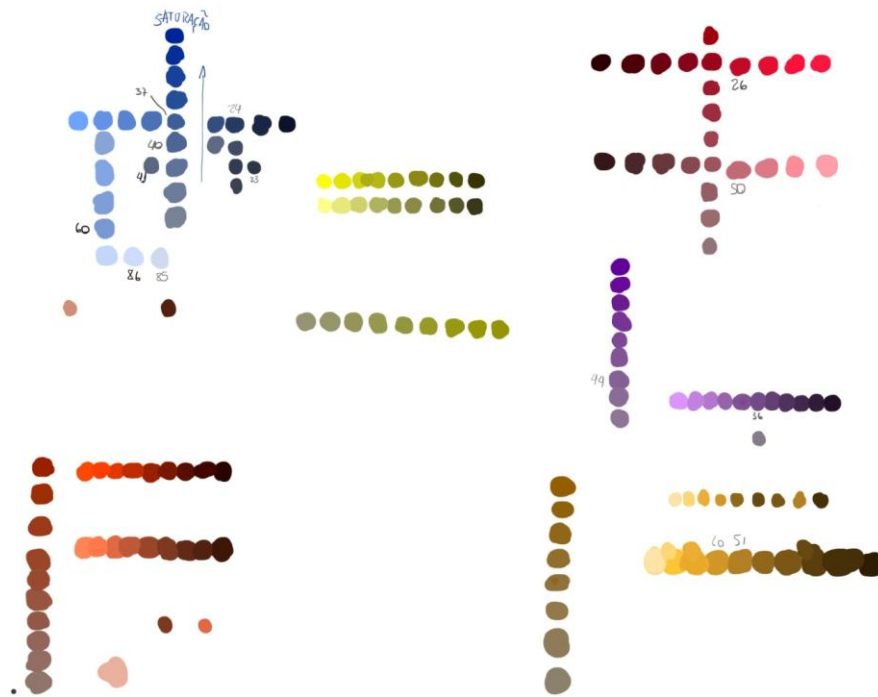
Feito isso, após completar uma paleta, era aplicado um filtro sobre as mesmas que removia as cores e deixava apenas os valores, assim, era feita uma comparação entre os valores das cores e os valores tonais definidos para cada um dos elementos e, aquela cor que mais se aproximasse do valor pré-definido era selecionada e aplicada ao uniforme.

Comecei primeiro testando com cores aleatórias, sem seguir a escala de valor inicial, fazendo o primeiro experimento, que pode ser observado na figura 153. Em seguida passei a primeiro trabalhar com variações de tons monocromáticas, utilizando a paleta de apenas uma cor e, posteriormente, dei início a combinação de cores. Essa combinação tomou como base principalmente o conceito de cores análogas e de cores complementares, isso fez com que, mesmo trabalhando com cores diferentes eu conseguisse manter uma harmonia entre os elementos e estabelecesse um equilíbrio visual para a figura.

Essa etapa foi feita ao mesmo tempo em que as cores eram aplicadas diretamente ao uniforme do personagem, sendo então parte de um processo de tentativa e erro que se mostrou muito efetivo e que trouxe resultados que, a meu ver, não teriam sido alcançados caso cada uma dessas cores tivesse sido escolhida individualmente sem a preparação de uma paleta prévia.

Segue o resultado abaixo:

Figura 152: paletas de cores criadas para aplicação no uniforme do personagem.



Figuras 153 a 155: variações de cores pensadas para o uniforme do personagem.



Figuras 156 a 158: variações de cores pensadas para o uniforme do personagem.



Figuras 159 a 161: variações de cores pensadas para o uniforme do personagem.



Figuras 162 a 164: variações de cores pensadas para o uniforme do personagem.



Figuras 165 a 167: variações de cores pensadas para o uniforme do personagem.



Figuras 168 a 170: variações de cores pensadas para o uniforme do personagem.



Figuras 171 e 172: variações de cores pensadas para o uniforme do personagem.



Ao todo foram pensadas vinte variações de cores para o uniforme (figs. 153 até 172), todas as matizes dessas cores foram escolhidas de forma aleatória, levando em consideração apenas o material do qual cada elemento era constituído, quais as demais cores que iriam ser utilizadas e as relações cromáticas de cores complementares e análogas.

Sempre tive interesse em trabalhar com cores e em entender como elas devem ser aplicadas para que funcionem de forma harmoniosa, assim o objetivo dessa etapa do trabalho foi também tentar entender um método que me ajudasse a começar a superar essa dificuldade. O que acredito ter alcançado de certa forma, pois aprendi que consigo usar o valor

tonal como um guia que pode me ajudar na hora de escolher as matizes dentro de um círculo cromático.

Porém a cor definitiva do uniforme não foi escolhida de imediato, pois em conversa com minha orientadora, chegamos à conclusão de que as alternativas e combinações criadas, mesmo sem ter sido pensadas com essa intenção, de certa forma iriam criar uma narrativa para o ambiente no qual o personagem se inseria. Ou seja, a escolha de uma determinada cor de uniforme poderia levar um observador a atribuir o personagem a um ambiente específico como, por exemplo, um uniforme amarelo poderia passar a ideia de que o personagem caminhava por ambientes desérticos e um uniforme azul poderia ser atribuído a um local com clima frio etc, e isso acontece devido a carga simbólica que cada cor carrega.

Então, como esse não era um ponto que havia sido pensado até o momento, optei por dar continuidade às próximas etapas do trabalho e tomar essa decisão somente em um momento posterior.

5.7 - Acessórios.

Após ter definido qual seria o modelo do uniforme do personagem e ter realizado todo o trabalho de busca pelas cores, resolvi retornar ao design do uniforme e elaborar de forma mais aprofundada qual seria a aparência definitiva de alguns elementos como: armas, coldres, luvas e óculos.

Dei início ao processo de desenvolvimento desses elementos escolhendo o meio tradicional como ponto de partida. Nessa fase eu utilizei grafite azul em um *sketchbook* comum para fazer *sketches* que posteriormente serviriam de base para o desenho digital da mesma forma que havia sido feito na fase de elaboração das expressões faciais do personagem, conforme pode ser observado nas figuras 173 a 176.

Uma exceção a esse método foi o processo de exploração do design da espingarda, que foi feito diretamente no digital, desde o *sketch* até a finalização.

Figura 173: Rascunhos feitos em mídia tradicional.

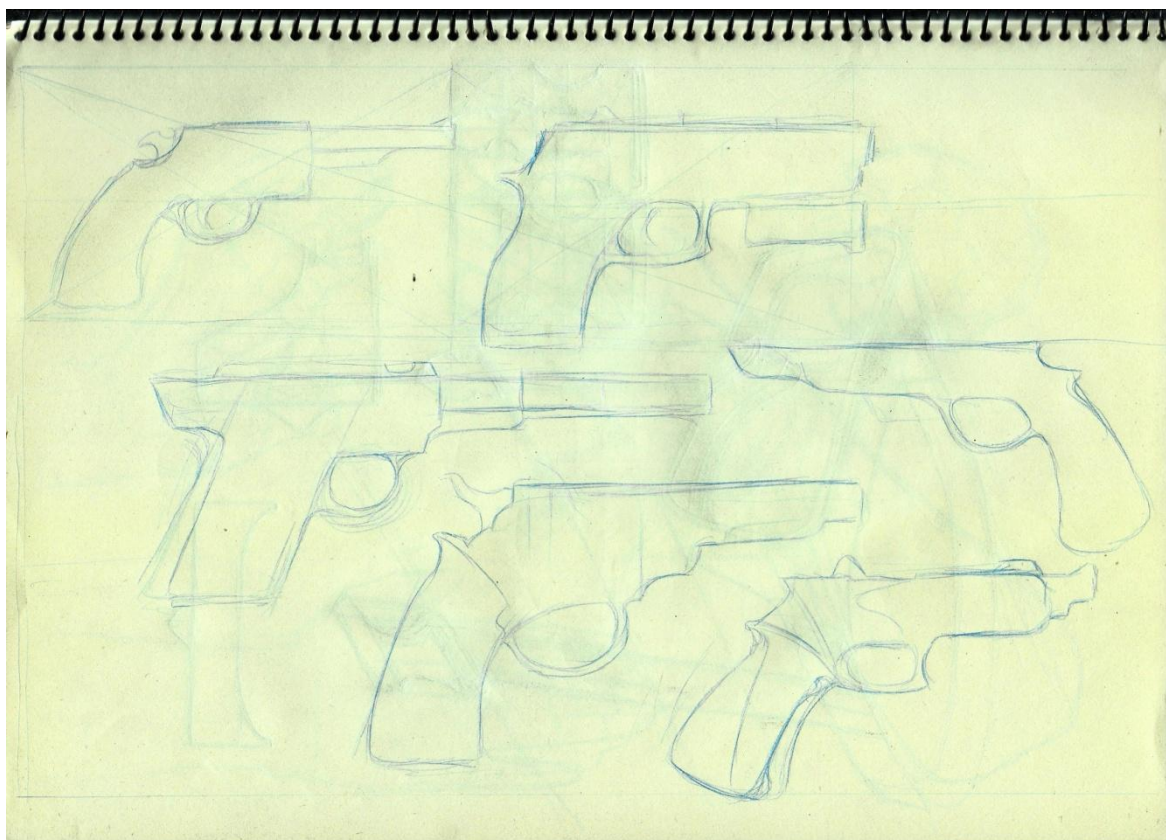


Figura 174: Rascunhos feitos em mídia tradicional.

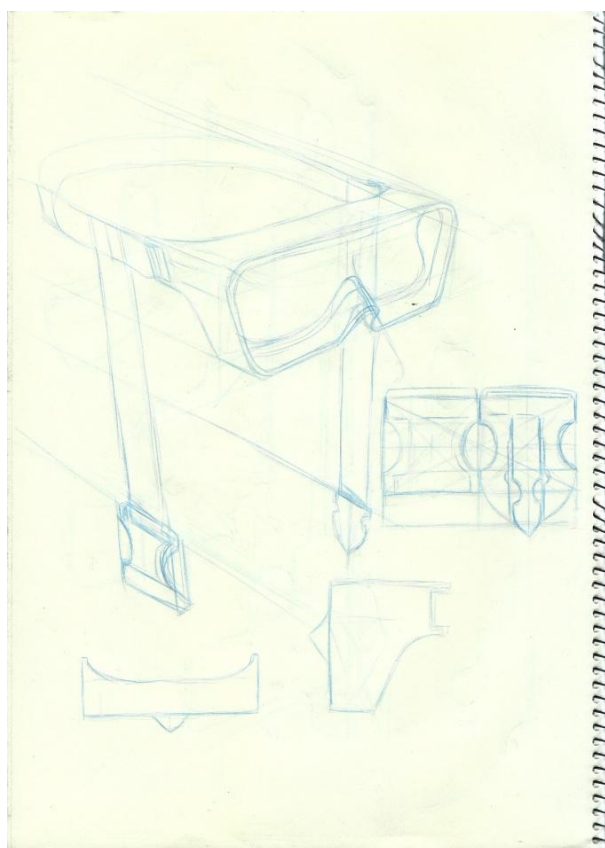
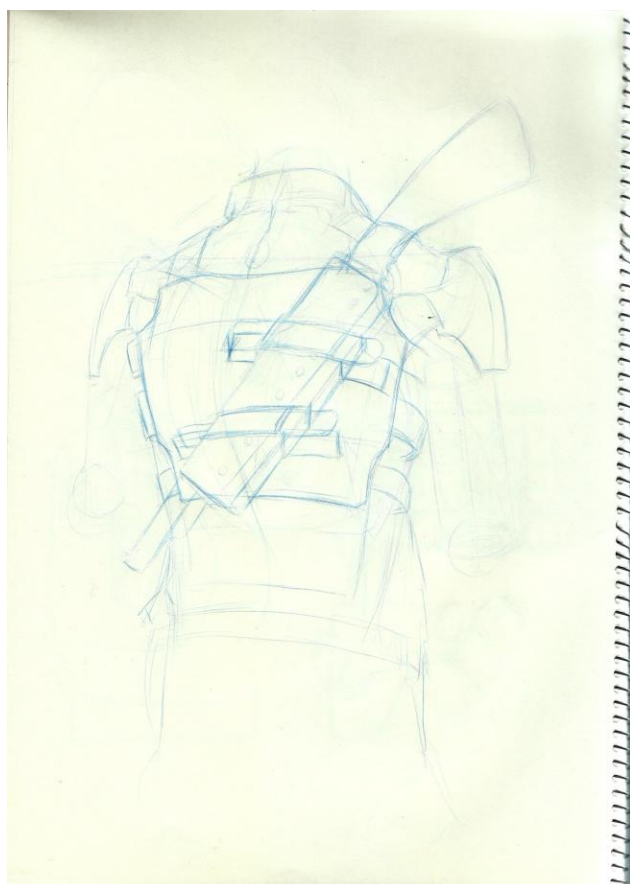


Figura 175: Rascunhos feitos em mídia tradicional.



Figura 176: Rascunhos feitos em mídia tradicional.



Após ter feito os rascunhos, digitalizei as imagens e utilizei os modelos como guias para criar variações da pistola, da luva e do coldre traseiro. Nesse processo me baseei em referências de armas antigas e procurei adicionar elementos de design de forma aleatória para que as armas não ficassem muito semelhantes umas às outras.

Ao todo foram criadas sete variações para o modelo de pistola do personagem (fig. 177). Os designs levaram em consideração o visual de revólveres antigos, de armas utilizadas na segunda guerra, de pistolas modernas e de armas da virada do século XVIII para o século XIX. Procurei criar híbridos dos modelos, adicionando elementos decorativos e alterando curvas e linhas para criar alterações sem prejudicar a ergonomia.

Já para a espingarda foram criadas seis variações (fig. 178). O processo de desenho dessa arma, como dito antes, funcionou de forma diferente dos demais acessórios por não ter sido necessário a criação de um *sketch* em meio tradicional. Foi feito o primeiro desenho e, a partir da cópia desse primeiro desenho, foram adicionados elementos e alteradas linhas para que novas ideias surgissem.

Essa arma também teve referência em armas utilizadas nos dias de hoje, como os rifles automáticos e as espingardas de caça, além de armas utilizadas em séculos passados, como garruchas e canhões.

Foram adicionados detalhes e linhas que tiveram inspiração na estética “*Steampunk*”⁷⁵, gênero de ficção científica que retrata um mundo onde a tecnologia a vapor prevaleceu como principal combustível utilizado pela raça humana e acabou sendo levada a um patamar muito mais avançado, sendo capaz de alimentar máquinas extremamente complexas.

⁷⁵ STEAMPUNK: subs. “[...]a genre of science fiction that has a historical setting and typically features steam-powered machinery rather than advanced technology.[...]”. In. <https://translate.google.com.br/?hl=pt-BR&sl=en&tl=pt&text=steampunk&op=translate>. Acesso em 03 de Fevereiro de 2021.

Figura 177: Designs das pistolas.

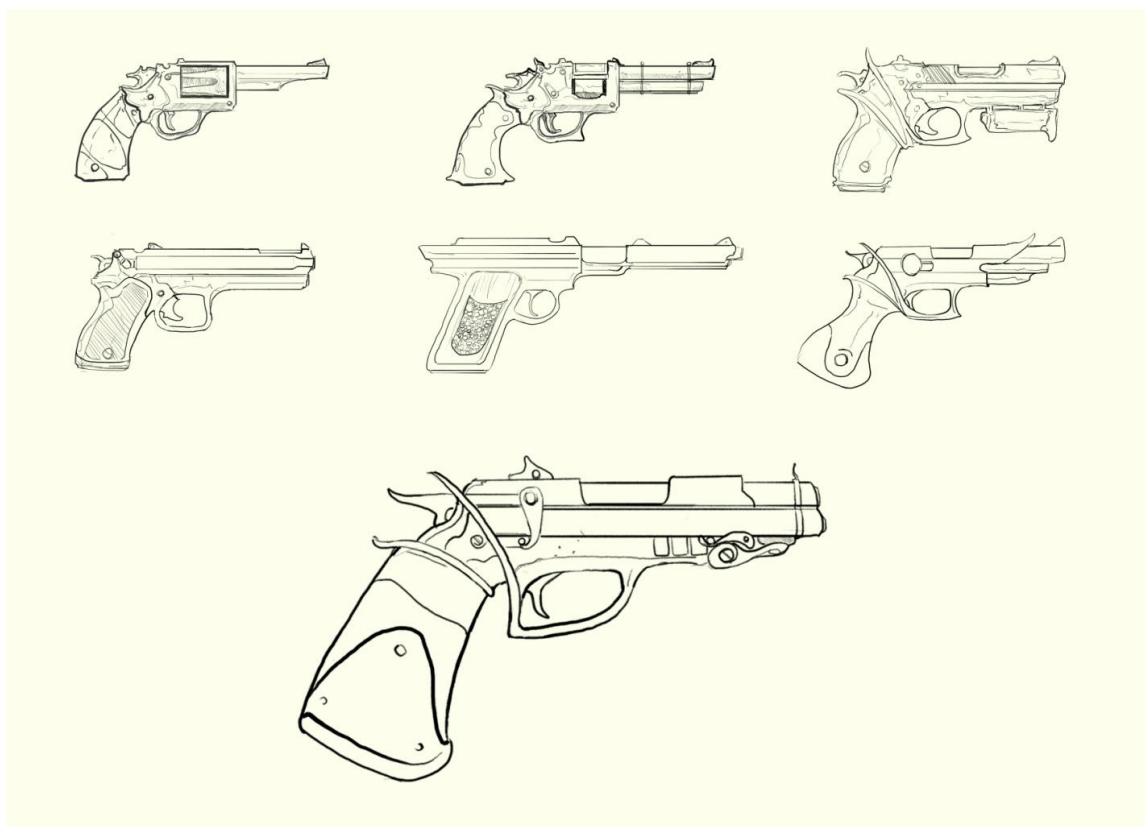
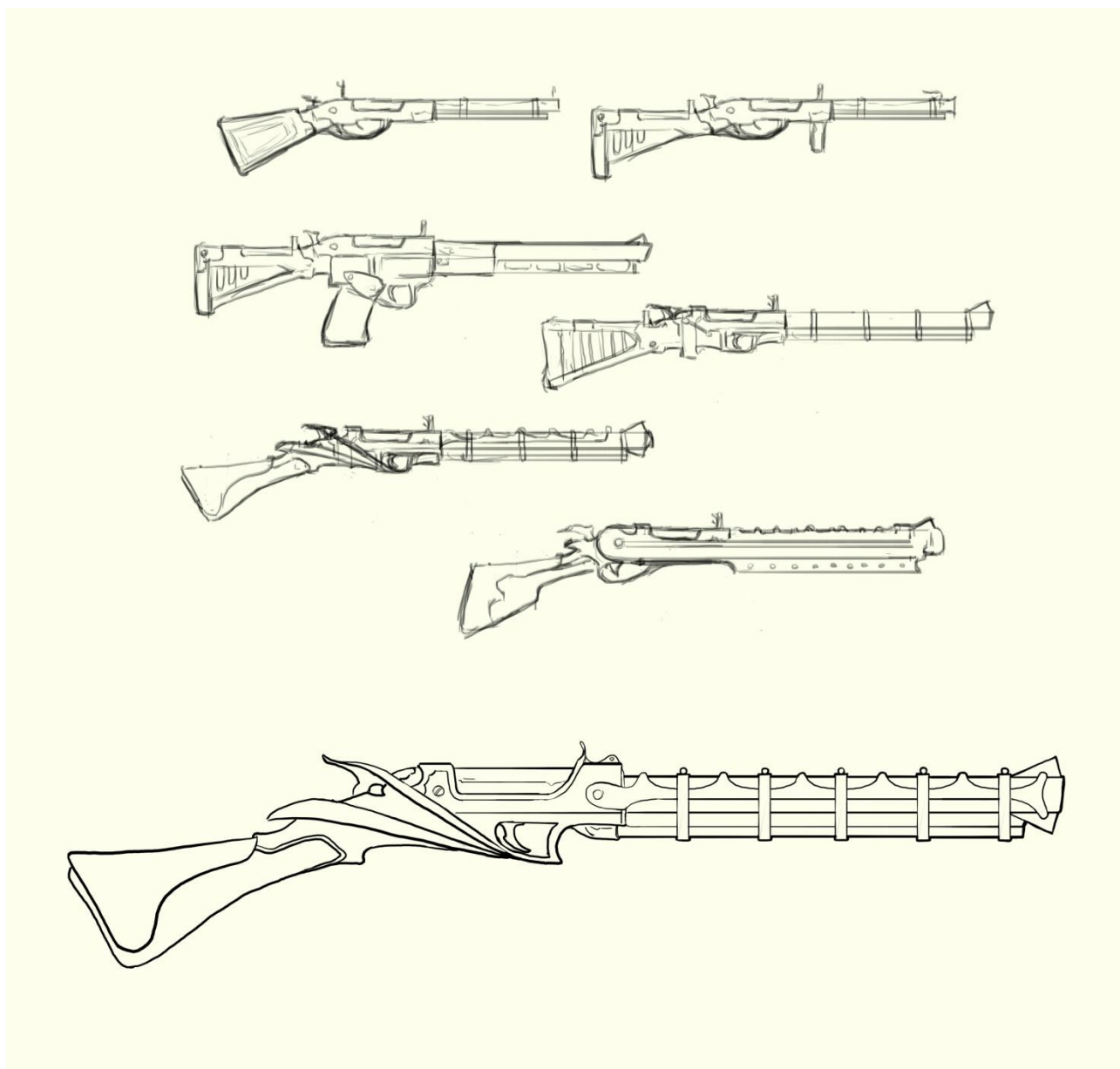


Figura 178: Designs da espingarda.



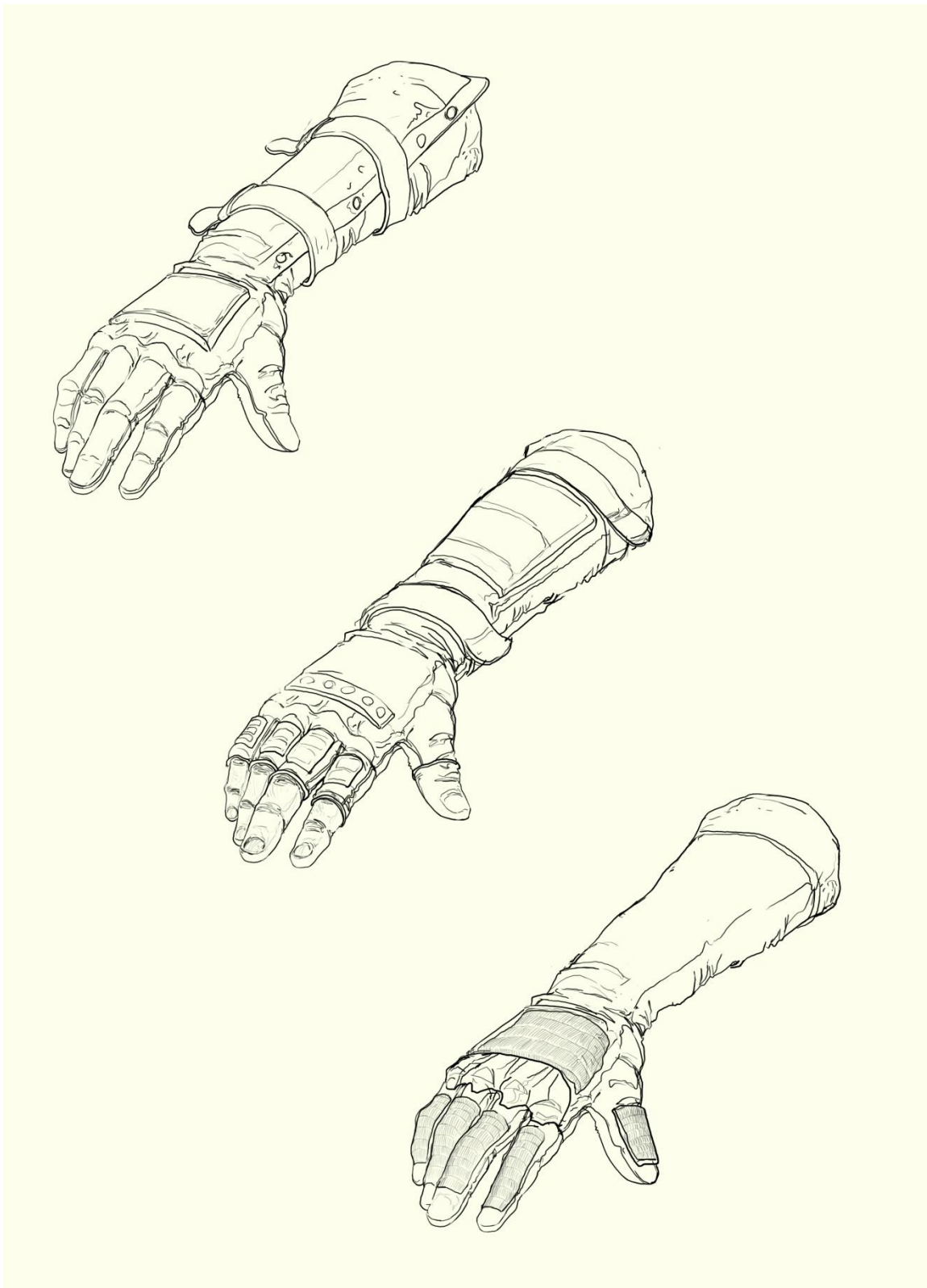
Figuras 179 e 180: Designs do coldre.



Para o coldre acabei criando apenas duas variações (figs. 179 e 180), uma com um feixe de botões e outra com um de linhas. Optei pela segunda alternativa, pois achei que seria um visual condizente com o aspecto do restante do uniforme, trazendo a ideia de algo antiquado assim como as armas.

Um grande desafio dessa etapa foi procurar entender como um coldre pode ficar preso nas costas de uma pessoa e como essa pessoa poderia sacar essa arma de forma prática. Consegui solucionar esse problema utilizando elementos de design do próprio colete, os cintos com fechamento de ferro podem ser ajustados para acomodar o coldre com a pressão correta para mantê-lo preso e ao mesmo tempo maleável.

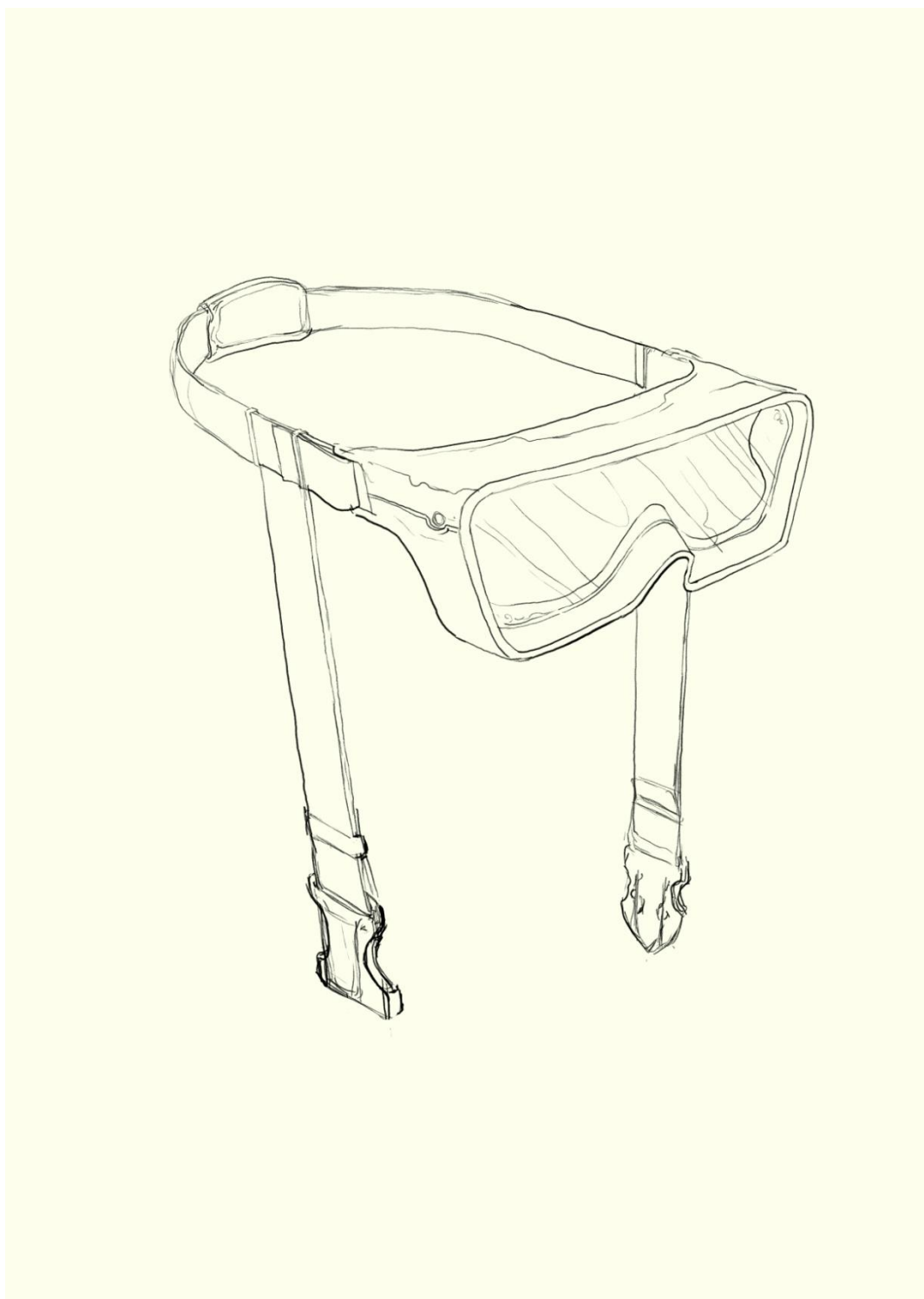
Figura 181: Designs das luvas.



Para as luvas foram criadas três ideias (fig. 181) e acabei optando pela primeira variação criada. Essa escolha se deu também devido a questões de design, pois esse modelo trazia características que funcionariam de forma harmoniosa com o design do uniforme já criado, como os feixes laterais, por exemplo.

Já os óculos (fig. 182) acabaram ficando muito semelhantes ao que já havia sido desenhado anteriormente, não sendo necessário criar maiores alterações.

Figura 182: Design dos óculos.



Ao término dessa etapa, considerei que todos os elementos de design importantes para a composição do personagem já haviam sido bem explorados. Consegui compreender bem

quem seria esse personagem, quais suas características fisionômicas, quais as características de seus equipamentos e uniforme, além de aprofundar meu conhecimento sobre como trabalhar com cores através da utilização de valores tonais, e poder utilizar ferramentas digitais ao meu favor para minimizar o tempo de produção.

Tendo todo o material bruto em mãos, dei início então a organização das chamadas pranchas de apresentação. Esses painéis visam organizar os rascunhos criados durante a fase de desenvolvimento visual para apresentar o projeto de forma concisa, estabelecer uma unidade entre os objetos representados e apresentar o resultado final de forma mais profissional, tendo em vista que na maior parte das vezes são utilizados em apresentações para pessoas que irão financiar o projeto.

Seguem as pranchas contendo a apresentação do personagem e de seu processo de desenvolvimento (figs. 183 a 199):

Figura 183: Prancha 1 – Primeira Folha de *Thumbnails*.⁷⁶



⁷⁶ A fonte utilizada para representar o nome do personagem chama-se *Harukaze*, foi desenvolvida pelo usuário Nug's Project e está disponível para download gratuito no site: < <https://www.dafont.com/harukaze.font>>. Acessado em 12 de Março de 2021.

Figura 184: Prancha 2 – Segunda Folha de *Thumbnails*.



Figura 185: Prancha 3 – Terceira Folha de *Thumbnails*.

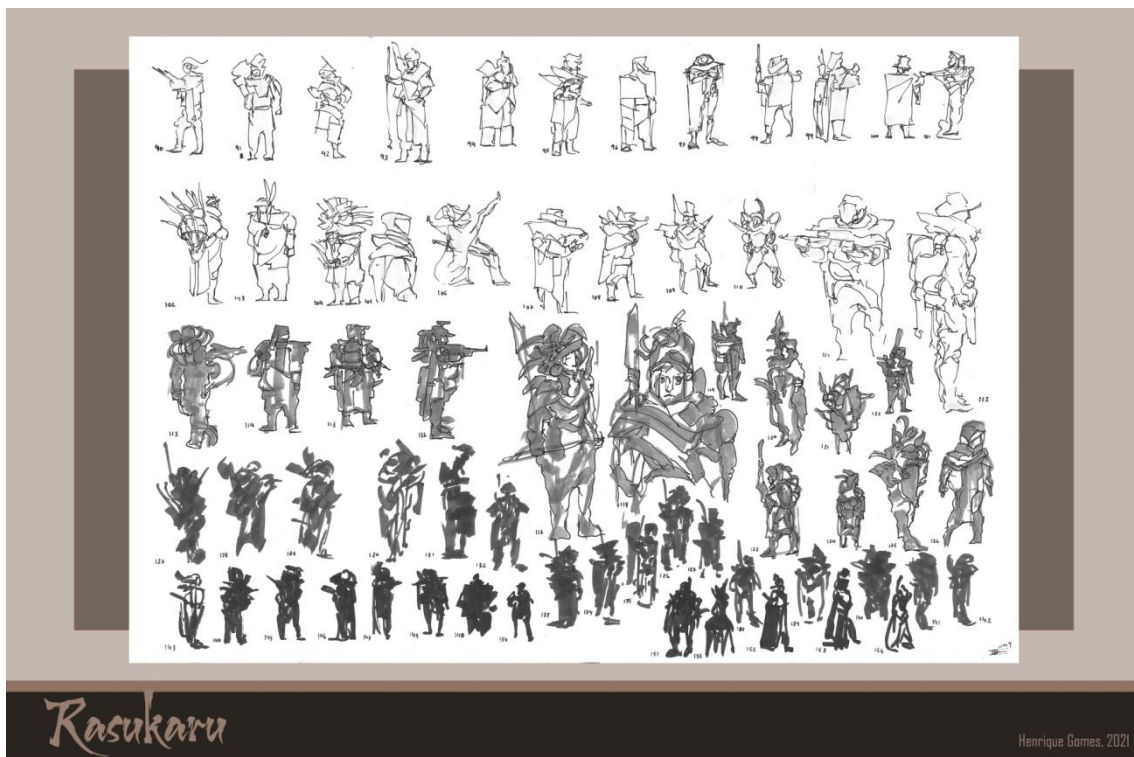


Figura 186: Prancha 4 – Quarta Folha de *Thumbnails*.

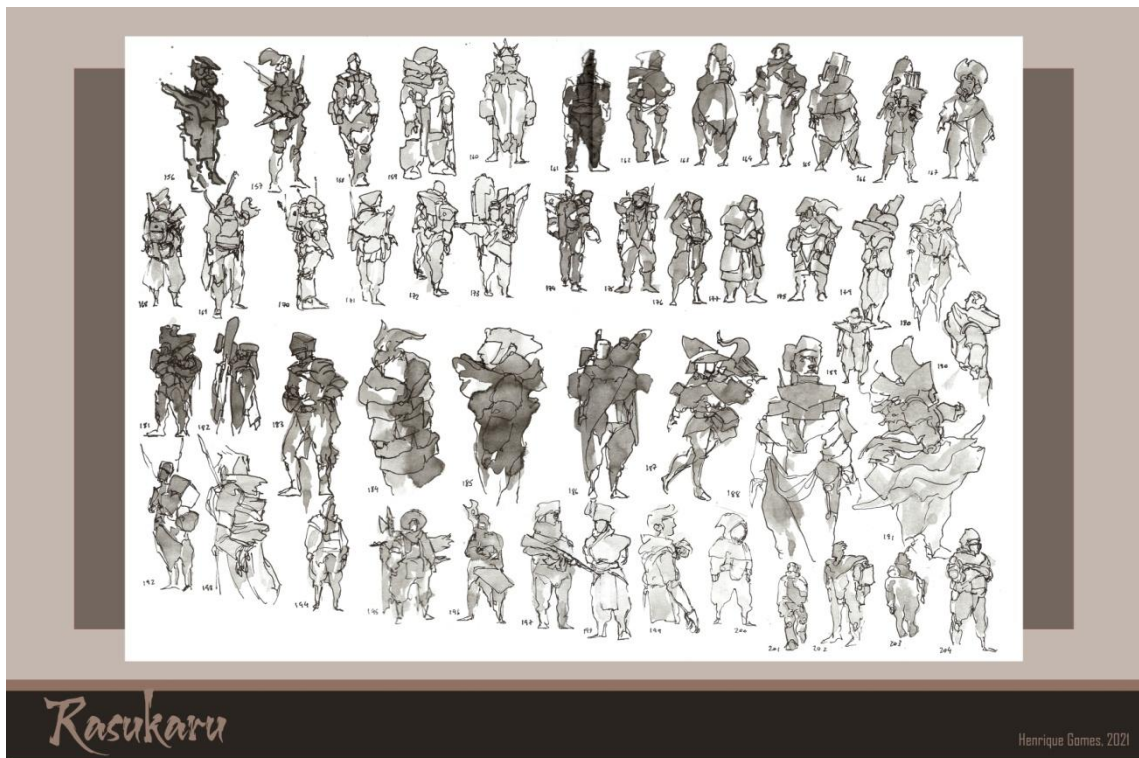


Figura 187: Prancha 5 - Fases de elaboração do visual inicial.

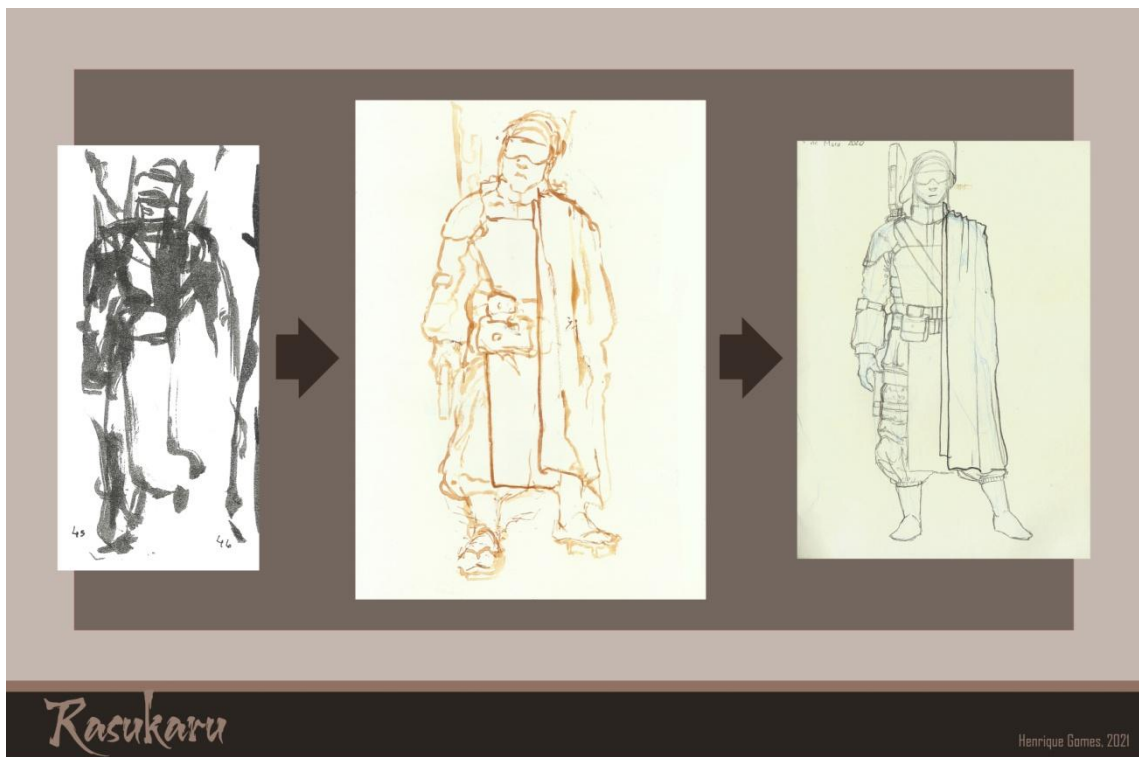


Figura 188: Prancha 6 – Variações de uniforme 1.



Figura 189: Prancha 7 – Variações de uniforme 2.



Figura 190: Prancha 8 – Design de uniforme final e definição de cores.



Figura 191: Prancha 9 – Apresentação de personagem 1.



Figura 192: Prancha 10 – Apresentação de personagem 2.⁷⁷



⁷⁷ A organização dessas pranchetas de apresentação se deu posteriormente a conclusão da ilustração, e o processo de pintura, dessa imagem por exemplo, seguiu os mesmos passos que aprendi ao pinta-lá.

Figura 193: Prancha 11 – Estudo da parte traseira do equipamento.



Figura 194: Prancha 12 – Óculos e Luvas.

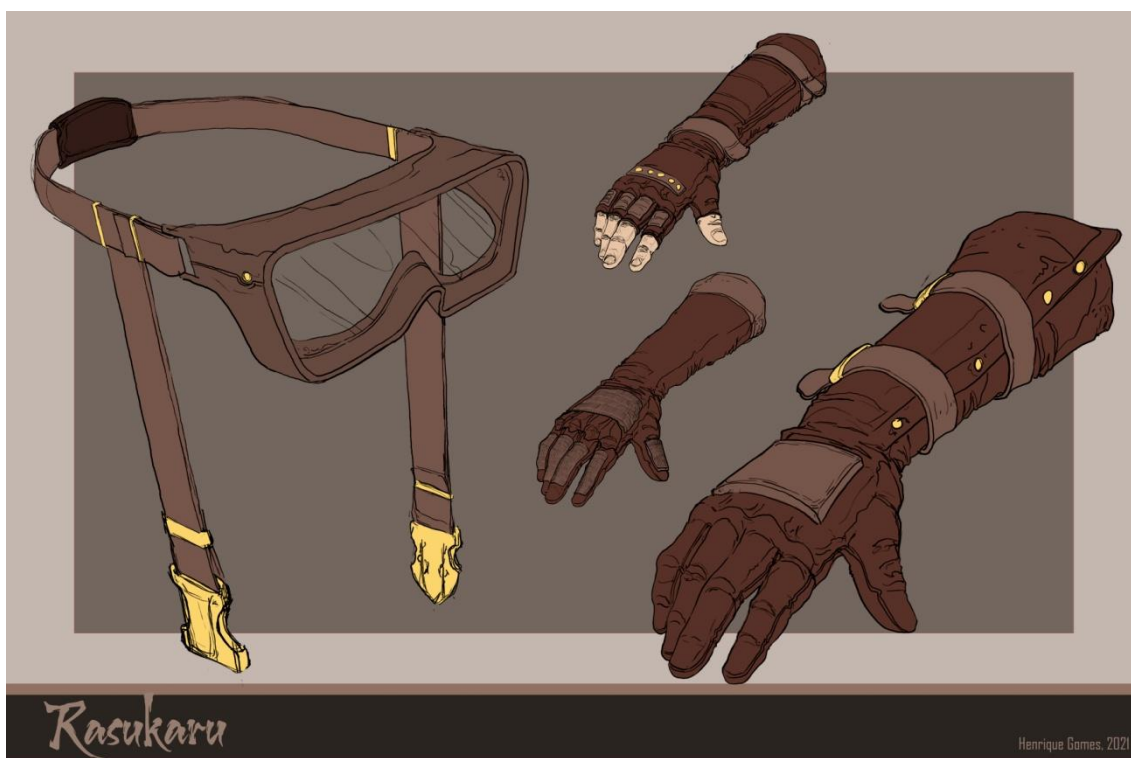


Figura 195: Prancha 13 – Espingarda.



Figura 196: Prancha 14 – Pistola.



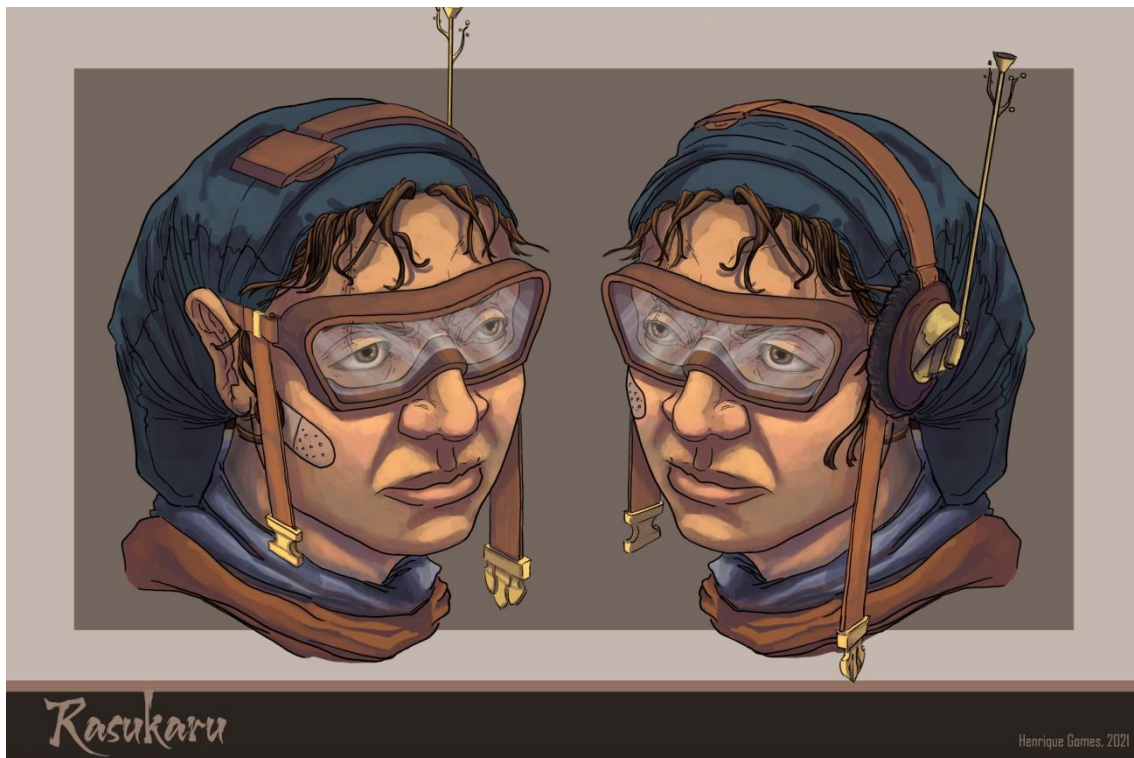
Figura 197: Prancha 15 – Face.



Figura 198: Prancha 16 – Face lateral.



Figura 199: Prancha 17 – Face em três quartos.



Tendo organizado e finalizado o processo de *concept*, acreditei que eu já estaria pronto para dar início a fase de produção do produto final, uma ilustração, que tomaria como base os

conceitos definidos anteriormente para que eu pudesse apresentar o personagem em um outro formato.

5.8 – Ilustração

Após ter finalizado todo o processo de exploração do personagem, ter criado diferentes ideias para o seu uniforme e ao final ter chegado a um resultado conciso, onde o visual, o armamento e a personalidade dele já haviam sido explorados, era preciso adicionar mais elementos, como um nome por exemplo, e finalizar o trabalho com uma ilustração retratando tudo que havia sido desenvolvido.

O nome do personagem não era algo que havia sido pensado ou levado em conta em nenhuma das fases do trabalho, pois todo o foco estava direcionado para desenvolvê-lo visualmente, sem se preocupar com um pano de fundo para a sua história. Porém, após terminar a exploração através dos *concepts*, acreditei que fosse importante definir um nome para ele pois isso facilitaria a sua apresentação e complementaria todo o trabalho que já havia sido realizado.

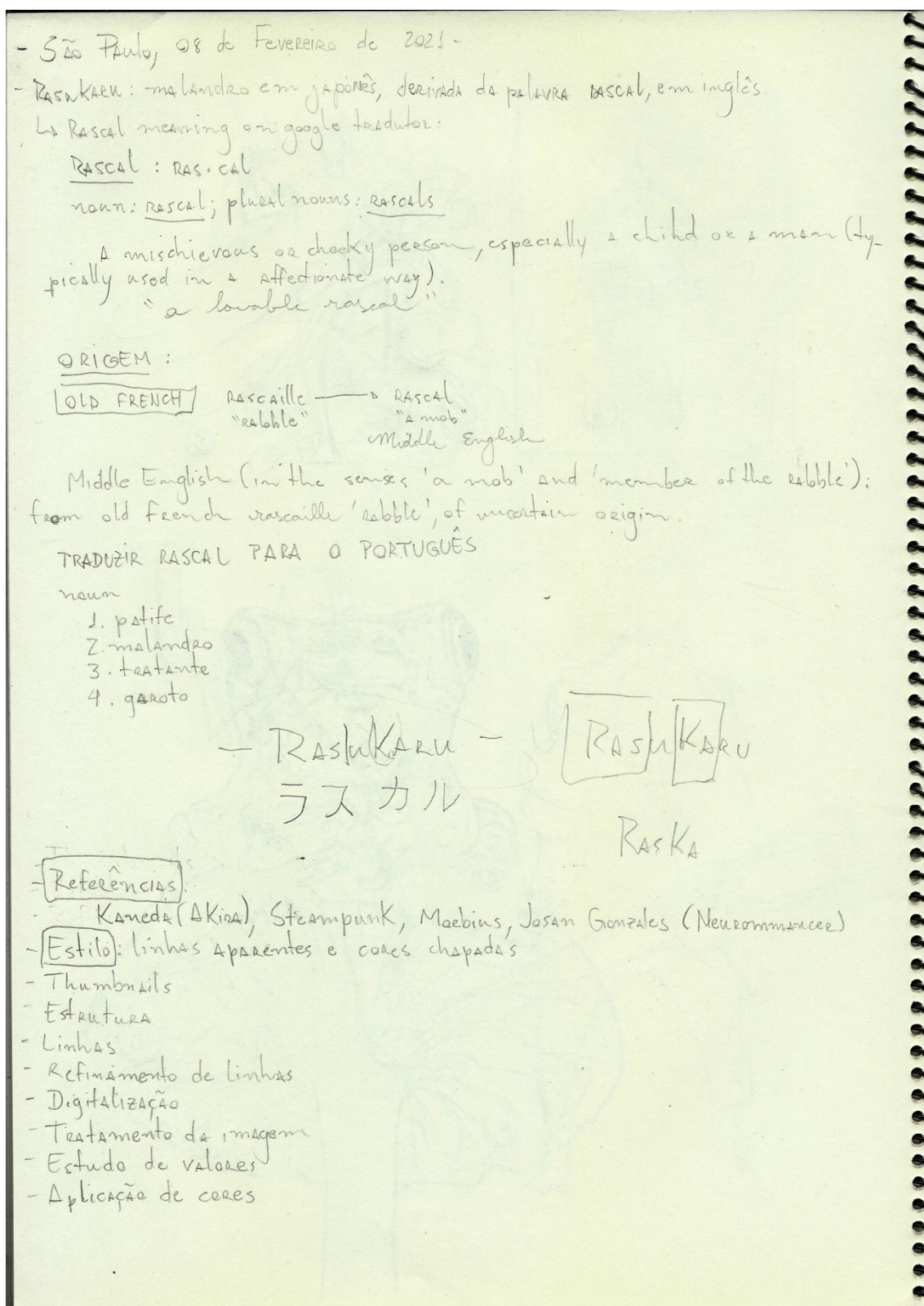
Assim, comecei a pensar em um nome que tivesse relação com a personalidade e com o visual do personagem. Como, lá no início, eu havia escolhido a *thumbnail* que viria a dar origem a esse personagem devido ao fato de que a mancha criada transmitia a ideia de uma postura de afronta e que o personagem, nas demais etapas, passou a ter mais o visual de um anti-herói do que um herói clássico, busquei no *Google* pela palavra equivalente as palavras ‘malandro’ e ‘patife’, no idioma japonês.

Essa busca resultou na palavra ‘*Rasukaru*’, adaptação em japonês da palavra em inglês ‘*rascal*’ que, segundo o *Google tradutor* quer dizer “[...] *a mischievous or cheeky person, especially a child or a man (typically used in an affectionate way)* [...]”⁷⁸. Achei essa descrição muito condizente com a ideia que fui desenvolvendo a respeito do personagem ao longo do seu desenvolvimento visual pois, apesar de ser um mercenário e de certa forma um malandro, ele em nenhum momento foi pensado como vilão. Assim sendo, a utilização de uma palavra que em seu cerne tem uma conotação negativa, mas, que acaba sendo usada em situações de forma afetiva, se encaixou perfeitamente no que eu procurava e o personagem a partir de então passou a ser batizado como *Rasukaru*.

A escolha do nome em japonês se deu devido ao fato de que a obra *Akira*, do artista *Katsuhiro Otomo*, ter sido uma das minhas fontes de referência em termos de desenvolvimento do meu estilo artístico e, por isso, resolvi prestar uma homenagem. Todo o processo de *brainstorm*, onde cheguei a concluir qual seria o nome do personagem, foi registrado em um *sketchbook* e pode ser visualizado na Figura 183.

⁷⁸ RASCAL, subs. *Google Tradutor*. Disponível em: <<https://translate.google.com.br/?hl=pt-BR&sl=en&tl=ja&text=rascal&op=translate>>. Acesso em 15 de Fevereiro de 2021.

Figura 200: Página de *sketchbook* contendo anotações referentes ao nome do personagem.



Após chegar a essa conclusão dei início a exploração de poses e silhuetas através de diferentes *sketches*, com o objetivo de gerar ideias de alguma forma que se encaixasse bem em uma ilustração de apresentação do personagem. Fiz um total de doze alternativas, que

foram classificadas de A até L, e que podem ser observadas nas Figuras 184 até 188, logo abaixo:

Figura 201: Opções de A até D.

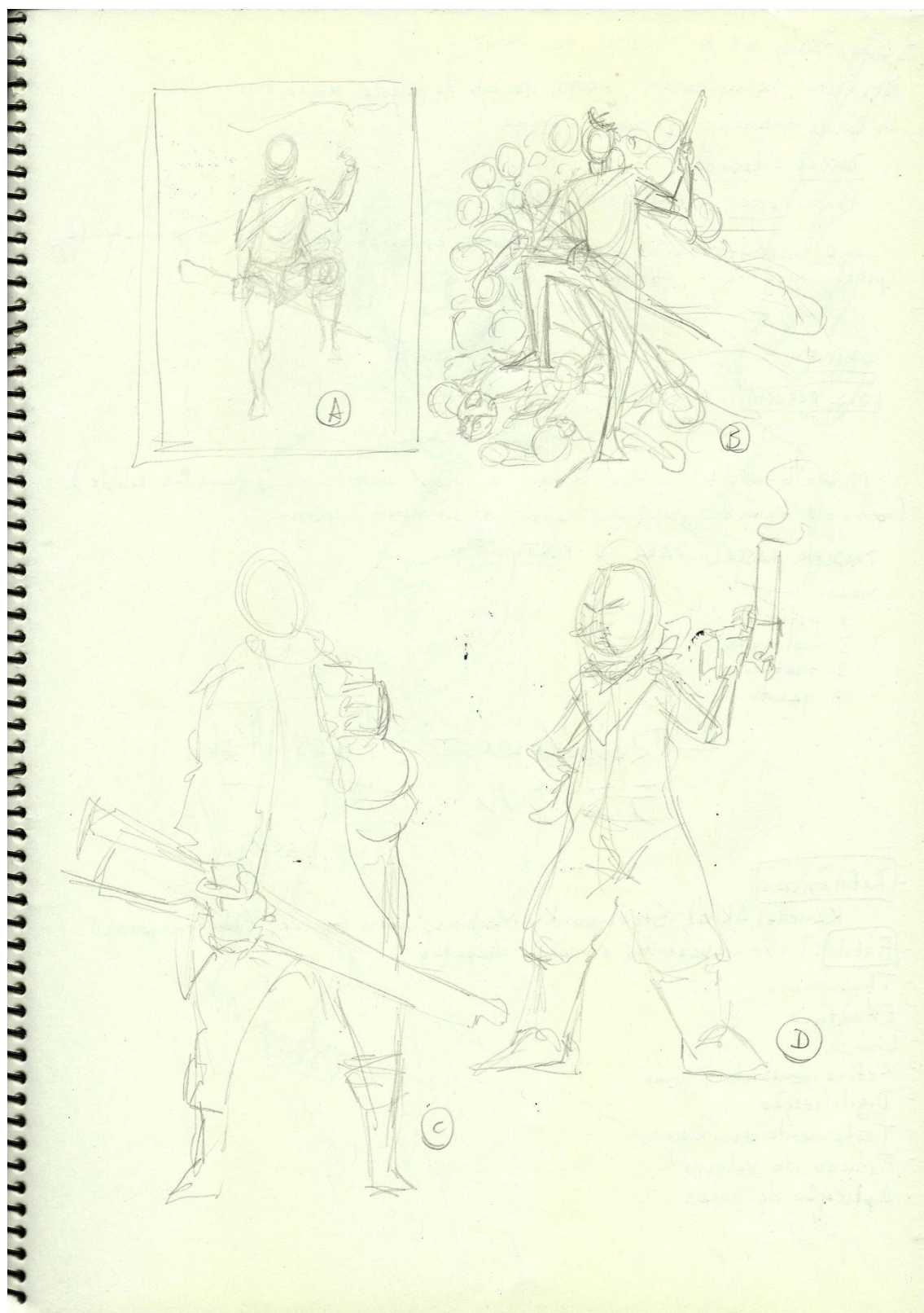


Figura 202: Opção E.



Figura 203: Opções de F até H.

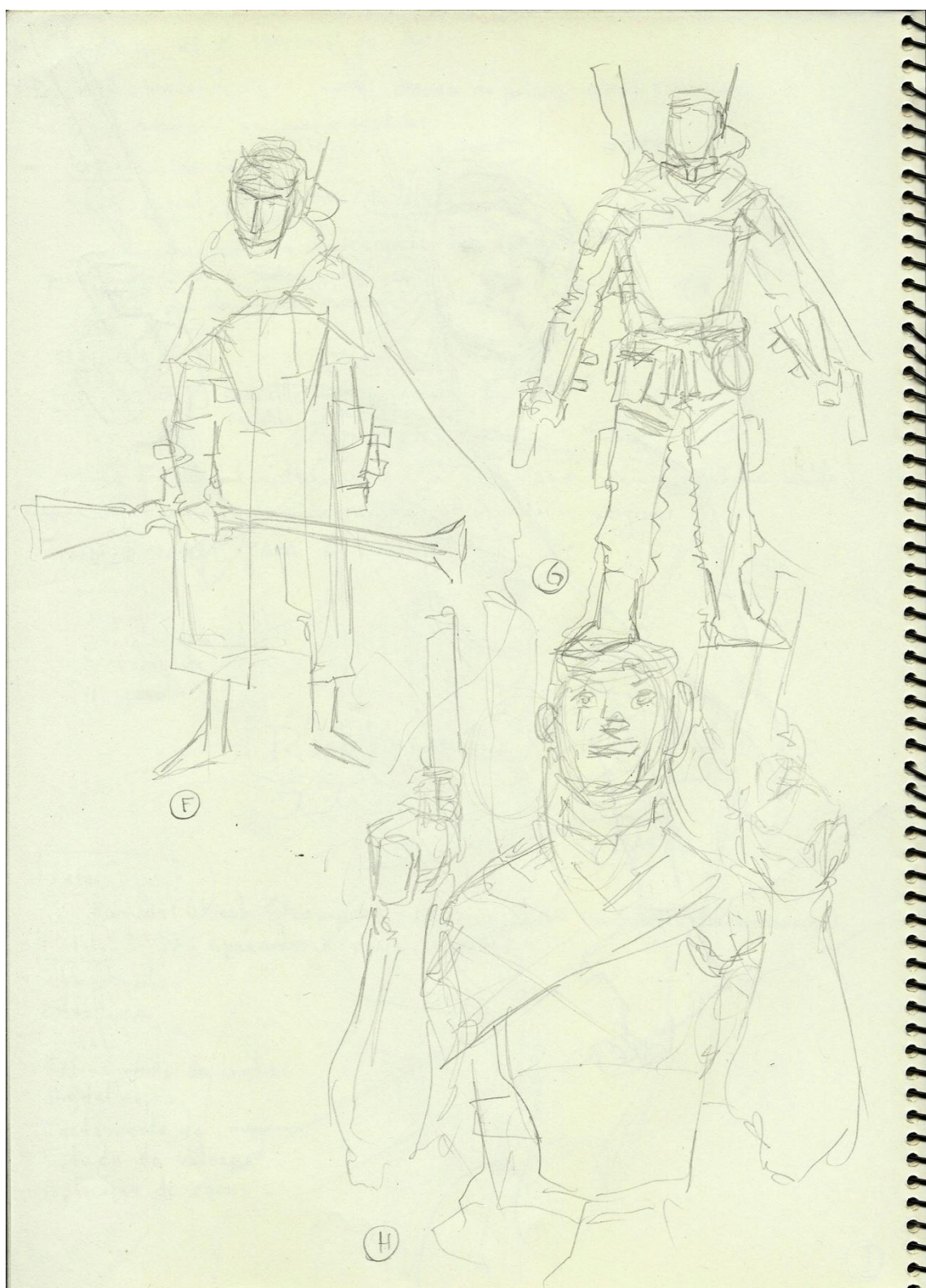


Figura 204: Opções de I até K.

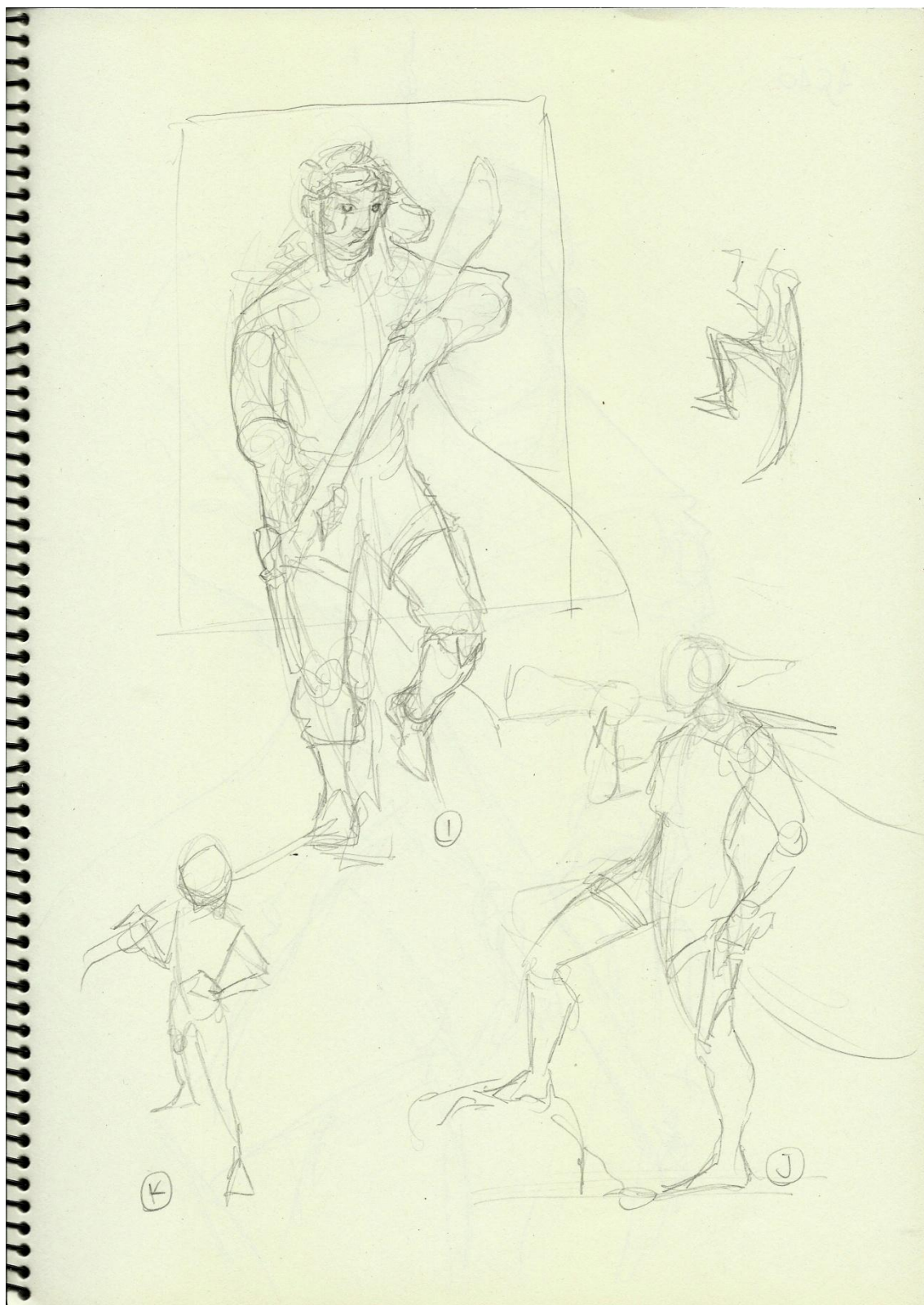
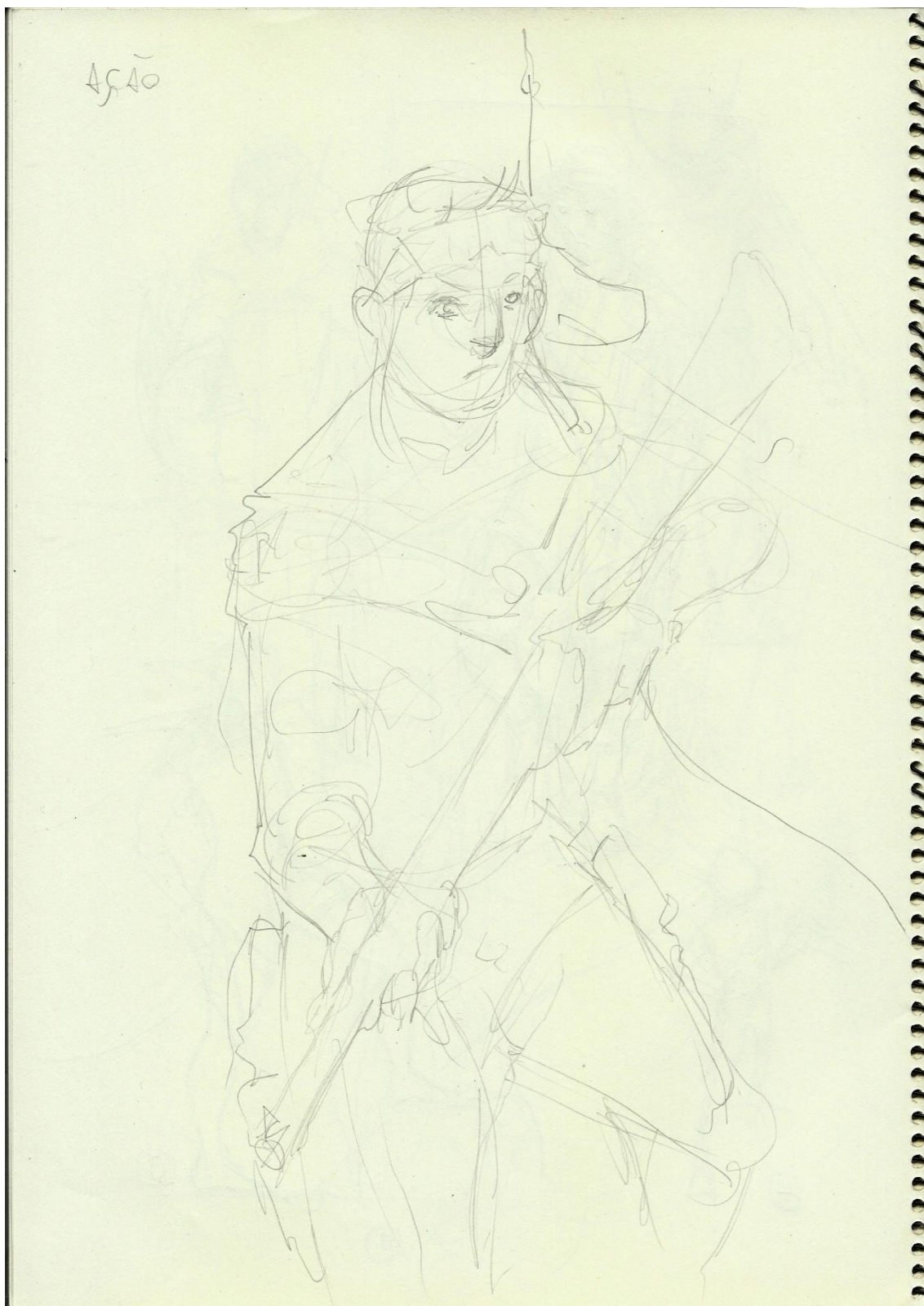


Figura 205: Opção L.



Todas essas poses foram feitas de forma rápida e não necessariamente na mesma ordem em que foram posteriormente classificadas, as poses A e B (Figura 184), por exemplo, foram criadas com base em explorações da pose E (Figura 185), que na verdade foi a primeira a ser desenhada.

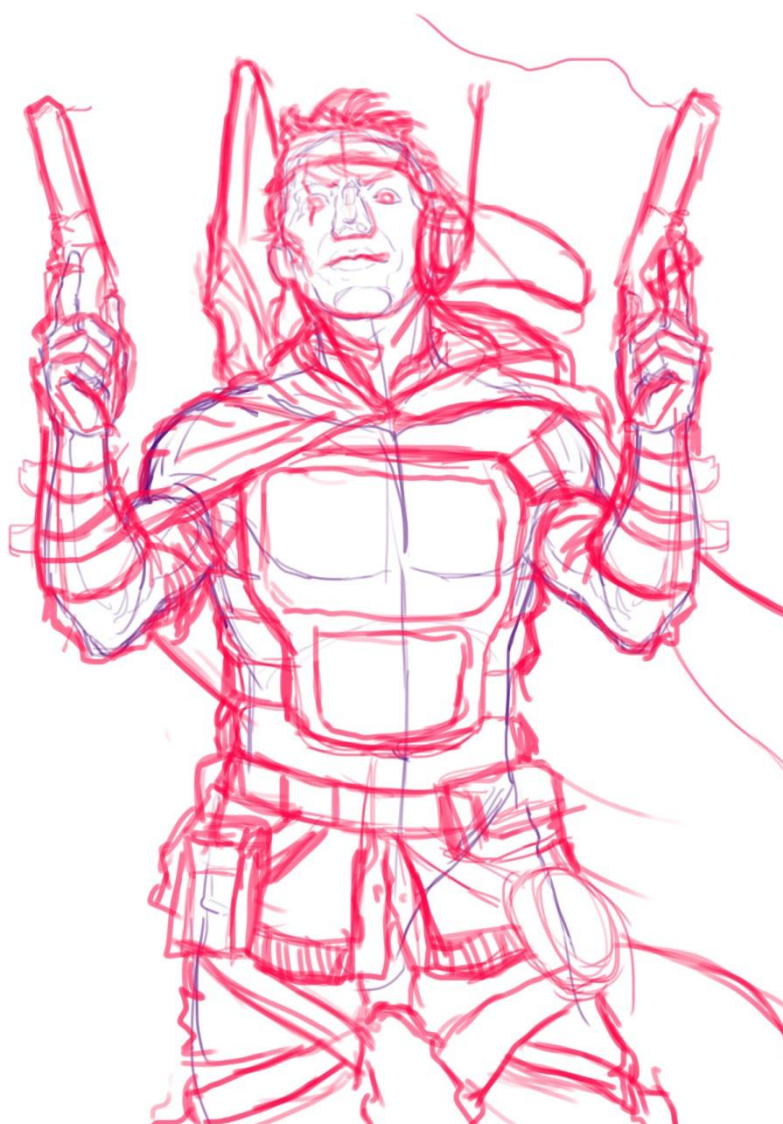
Mesmo tendo gostado dessa primeira ideia, a ponto de criar outras duas com o objetivo de explorá-la um pouco mais, dei continuidade a criação de mais *thumbnails*, visando encontrar sugestões que pudessem ser melhores que a primeira. Além da opção A (Fig. 184), também achei interessantes as poses H (Fig.186) e I (Fig.187). Essa última acabou sendo explorada um pouco mais a fundo na opção L (Fig. 188). Porém acabei optando por seguir com a escolha das poses presentes nas opções E e H por acreditar que a pose remetia aquela primeira ideia de enfrentamento presente na *thumbnail* que havia sido tomada como base no começo do trabalho.

Tomei então essas duas opções como base para o desenvolvimento de *sketches* mais elaborados. Utilizei o *Photoshop* para executar essa parte do trabalho devido a sua grande capacidade de edição, que me permitiria explorar os volumes e anatomia de forma mais prática pois qualquer erro poderia ser corrigido de forma muito mais simples do que em um meio tradicional. O resultado das duas explorações pode ser conferido nas figuras 189 e 190, logo abaixo:

Figura 206: Opção 1.



Figura 207: Opção 2.



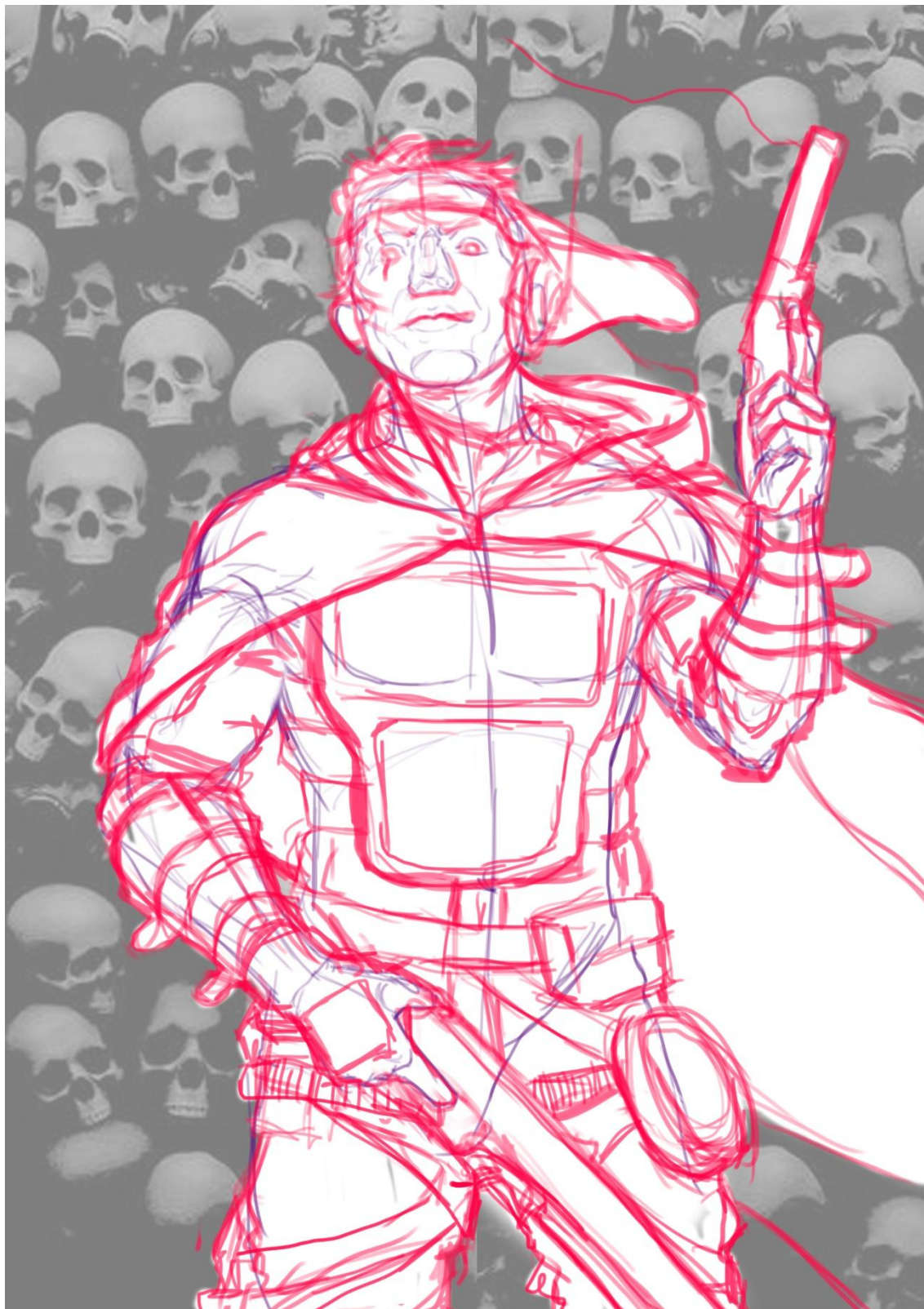
Após ter finalizado os *sketches*, eu precisava encontrar uma solução para o fundo da imagem (*background*). Como o personagem exibía uma postura combativa, inclusive com fumaça saindo das armas, eu tive a ideia de representar todos os inimigos que ele provavelmente teria enfrentado antes do momento capturado na imagem. Isso me levou a pensar então em uma pilha de corpos, que posteriormente acabou se tornando uma pilha de cabeças, ou faces, que deveriam emergir das sombras.

Com isso em mente, busquei na internet por uma referência fotográfica de crânios empilhados que pudesse me ajudar a obter a estrutura base para as cabeças que deveriam ser desenhadas, encontrei então a imagem que foi posteriormente adicionada ao fundo de um dos *sketches* anteriores, conforme mostrado na Figura 191.

Um detalhe importante é que nessa etapa do trabalho eu ainda não tinha ideia de que tipo de inimigo esse personagem iria enfrentar, pois não havia desenvolvido nenhum *concept*

sobre ele. Então a escolha de uma pilha de crânios para tomar como referência serviu para fornecer estruturas que poderiam ser utilizadas para representar diferentes criaturas desde que fosse humanoide.

Figura 208: Opção 1.2.



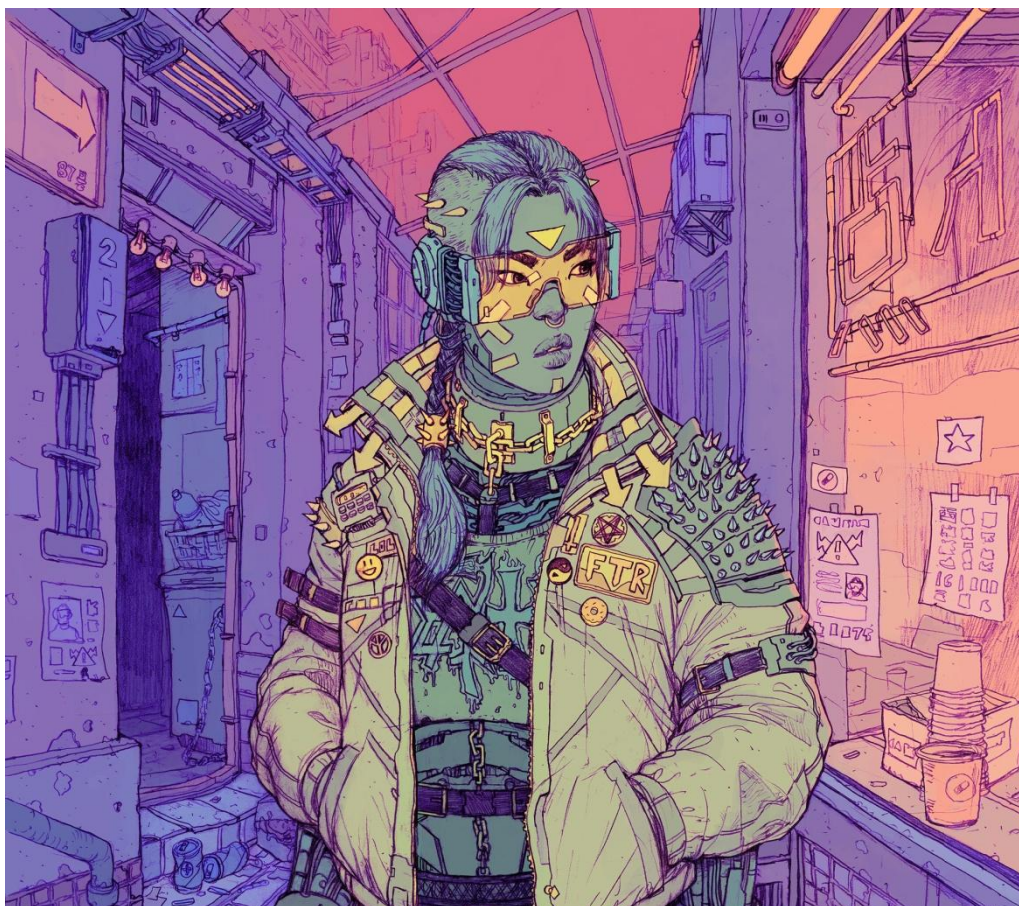
O resultado obtido com a Opção 1.2 (Fig. 191) foi o que mais me agradou e foi aquele que escolhi para utilizar como base para a criação das linhas finais.

Acabei optando por executar a próxima etapa do trabalho em mídia tradicional devido as seguintes questões:

Conforme dito anteriormente, sempre achei o processo de desenho feito com materiais tradicionais algo mais confortável e prazeroso do que o realizado em mídia digital. Acredito que essa predileção ocorra devido a fatores sensoriais, como a sensação do grafite contra a folha, e também a questões estéticas, pois as imperfeições e erros, além da gradação de tons e texturas obtida em um meio tradicional possuem um aspecto específico que eu não consigo obter dentro do *Photoshop* (não por limitações do *software*, mas sim por não ter tanta prática nesse meio quanto no meio tradicional).

Além disso, recentemente tive contato com a obra do artista Josan Gonzales, ilustrador espanhol responsável pelas capas das edições de 2015 dos romances de ficção científica *Neuromancer*, *Count Zero* e *Monalisa Overdrive*, do escritor William Gibson. Todas as capas possuem artes extremamente detalhadas, com traços visivelmente feitos em mídia tradicional e cores chapadas aplicadas digitalmente, como exemplo trago a Figura 192.

Figura 209: Sai Zhang, romanejo *Robo-City XVI*⁷⁹, arte de Josan Gonzalez.



⁷⁹ GONZALEZ, Josan. 'Sai Zhang, romanejo *Robo-City XVI*'. **Death Burguer**. Disponível em <<https://www.artstation.com/artwork/0P6BV>>. Acesso em 15 de Fevereiro de 2021.

Essa estética guia toda a obra de Gonzalez e me inspirou a testar algo semelhante, visando criar uma obra final que seria um mix de mídias e que respeitaria as linhas, sendo também um híbrido das linguagens de pintura e desenho.

Assim sendo, imprimi as duas opções presentes nas figuras 189 e 190, já com o fundo de crânios adicionados, em formato A3 e utilizei uma mesa de luz improvisada para fazer as linhas utilizando uma lapiseira 0.7 e um lápis 4B. As fotos do processo estão presentes aqui nas figuras 193 e 194.

Trabalhar com mídia tradicional, visando obter um resultado aceitável, que vá um pouco além de um *sketch* é algo trabalhoso e pode demandar uma boa quantidade de tempo, nesse caso o trabalho foi feito em cerca de 9 horas divididas em três dias.

Durante essa etapa, após já ter definido as linhas do personagem, dei início ao desenho da estrutura dos crânios, que posteriormente acabaram se tornando cabeças de formas semelhantes a demônios, contendo chifres, dentes pontudos e olhos vazios. Essa escolha ocorreu devido ao fato de as estruturas ósseas servirem muito bem para a representação desse tipo de criatura, sendo necessário apenas a indicação de uma pele enrugada, olhos fundos, dentes afiados e chifres para que elas ganhassem personalidade própria.

O resultado final pode ser observado na figura 195.

Figura 210: Impressões em formato A3 das figuras 191 e 192.



Figura 213: Esquema de luz improvisado.



Figura 214: Linhas em grafite.



Feito isso, digitalizei a folha original e voltei a trabalhar com o desenho em mídia digital. Tratei primeiro as linhas, adicionando um pouco mais de contraste e depois separei cada um dos elementos pintando as cores presentes na referência de valores que pode ser observada na figura 148. As áreas pintadas, tinham como objetivo servirem de guias para utilização das

clipping masks, processo que já havia sido utilizado anteriormente nesse trabalho. O resultado pode ser observado na figura 196.

Figura 215: Valores base para as cores finais.



Procurei criar iterações de iluminação para ter uma ideia mais clara de qual tipo de iluminação seria mais adequada para essa imagem. Fiz esse processo utilizando pincéis de pouca opacidade de forma rápida no *Photoshop* obtendo como resultado as quatro *thumbnails* presentes na figura 197.

Figura 216: Estudos de iluminação.



Das quatro variações (fig. 197) que foram pintadas, optei por seguir o esquema de valores presente na opção C, pois ele permitia uma leitura clara da silhueta do personagem contra o fundo, além de acrescentar volume em diferentes áreas da imagem, o que mostrava que poderia servir como um bom guia para a pintura final.

Após ter definido o esquema de iluminação, foi necessário então escolher qual seria o esquema de cores base para o uniforme e assim poder dar início ao processo de pintura. Como a questão das cores do uniforme havia ficado em aberto, por influenciar na ambientação na qual o personagem estaria inserido (conforme citado na pág. 155), escolher a cor teria de levar em consideração esse pano de fundo.

O *concept* desse personagem acabou se apoiando nos únicos dois conceitos que foram estabelecidos ao longo do trabalho:

1. Esse personagem estava inserido em um cenário com estética *steampunk* e, a maior parte das imagens que tomam essa estética como referência possui uma paleta de tons cinza ou terrosos, o que visa reproduzir de certa forma a paleta de tons vistos em fotos antigas, de meados do século XIX.
2. O processo de desenho acabou inserindo demônios como antagonistas dentro da jornada desse personagem. A princípio poderia usar paletas voltadas para o vermelho, magenta ou até mesmo laranja.

Levando em consideração esses pontos optei por escolher um esquema de cores que pudesse conversar com tons terrosos, vermelhos e alaranjados, possuindo uma cor fria presente em seus elementos para que pudesse servir de contraponto as cores já definidas. A alternativa escolhida foi a opção de cores 17, que pode ser observada na figura 169 (pg. 154).

Figura 169: Opção de cores 17.



Esse esquema de cores aplicado ao arquivo contendo os valores base e as máscaras, resultou na figura 198:

Figura 217: Aplicação de esquema de cores ao modelo base.



Apliquei então o esquema de iluminação C sobre a figura 198, utilizando o efeito *Pin Light*, que é um dos diferentes modos de funcionamento de uma *layer*, visando obter um esquema inicial de cores. Esse processo resultou na figura 199:

Figura 218: junção das camadas de cor base e de iluminação sob efeito do modo *pin light*.

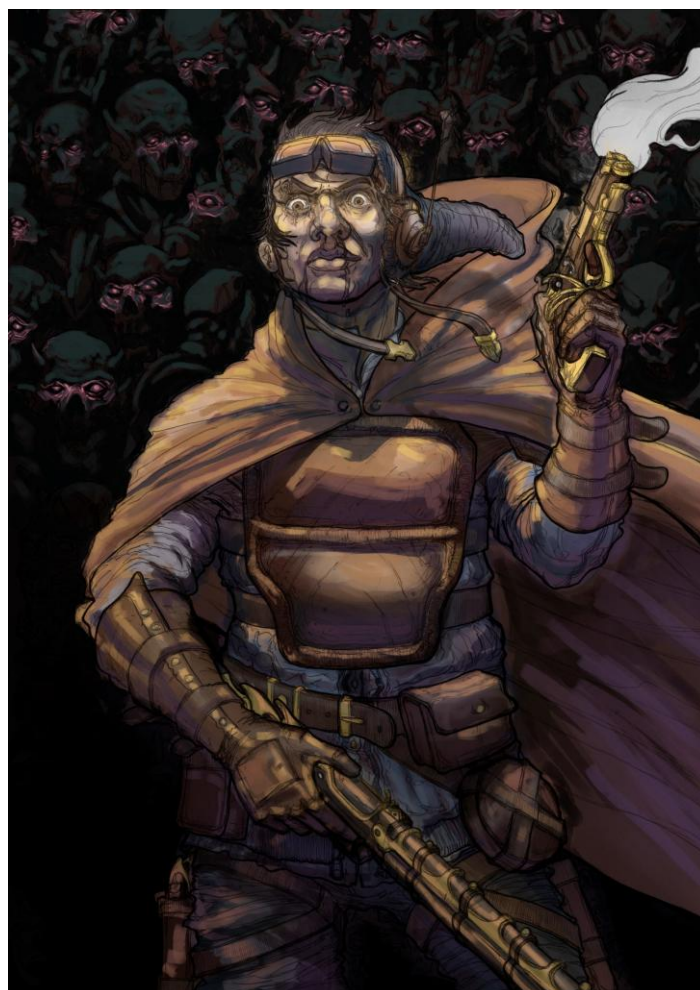


Com esse resultado, dei início a aplicação de cores referentes à fonte principal de luz, que teria um tom alaranjado e a luz de rebatimento, que acabou ficando com um tom arroxeadado. Os demônios no fundo do cenário receberam uma luz em tom esverdeado, que acabou ganhando um tom mais frio em contraste com as cores do primeiro plano.

Essa exploração inicial me permitiu mapear as cores e construir a paleta que será utilizada partindo de tons que surgem durante o processo de pintura. Resumidamente é como se eu complementasse aquela paleta inicial com os demais tons que vão surgindo acidentalmente ao longo do próprio processo de pintura. Essa exploração de tons e cores

resultou na imagem representada aqui na figura 200, e que tomei como guia para o desenvolvimento do processo de pintura.

Figura 219: Mapeamento de cores.



Com as cores mapeadas, posso me dedicar a áreas mais restritas da pintura, trabalhando mais lentamente em cada uma, mesclando as cores e definindo as formas e volumes da imagem. Os pincéis agora são quase sempre utilizados em modo opaco e as passagens de cor passam a ser construídas com tons semelhantes colocados lado a lado, de forma gradual.

Nessa pintura, procurei dedicar esse tipo de atenção especial aos locais mais importantes visando destacá-los dos demais elementos e, com isso, definir as formas da figura através de relações de contraste entre cor, luz e textura. Trabalhei nesses espaços durante uma semana, registrei algumas etapas, que podem ser vistas na figura 201 e, ao fim, cheguei a um resultado que considere um avanço se comparado com qualquer outra peça que eu já tenha produzido, pois nunca havia me aprofundado tanto em um processo de pintura, buscando entender a relação de formas e volume através da cor. O resultado final dessa etapa do trabalho prático e a conclusão do trabalho como um todo, pode ser visto na próxima página, na figura de número 202.

Figura 220: Etapa de construção da pintura sobre o mapa de cores inicial.



Figura 221: *Rasukaru*, ilustração final baseada no *concept*.



Considerações Finais

Ao término da pesquisa teórica desse trabalho foi possível compreender que a *concept art* é a prática de arte voltada ao desenvolvimento visual de elementos que virão a compor obras nas áreas de entretenimento como cinema, *videogames*, animação, dentre outros.

Esses elementos podem ser os mais variados, desde os personagens que compõem uma narrativa, os lugares onde ela se desenrola ou até mesmo objetos como mobília e veículos que ocupam esses locais. Todos devem ser pensados de forma a comunicar ideias sugeridas por profissionais como diretores de arte, servindo para dar vida a narrativas, como no cinema, ou solucionar problemas práticos de jogabilidade, como nos *videogames*.

Foi possível compreender que o profissional dessa área deve ter um profundo conhecimento de diferentes técnicas e linguagens como, perspectiva, anatomia, luz e cores, e uni-lo a capacidade de solucionar problemas, visando criar *designs* práticos ou icônicos, que ajudem com o bom desenrolar da história.

A necessidade desse conhecimento em diferentes campos da arte faz com que essa área seja um ótimo meio para a pesquisa de formas, processos e materiais voltados para a criação artística, seja ela figurativa, esquemática ou abstrata. Sendo assim, acredito que realizar essa pesquisa como um trabalho de conclusão de curso me ofereceu a oportunidade de repassar diferentes tópicos abordados ao longo da minha graduação, permitindo que retomasse temas como anatomia humana, composição, percepção e aplicação de cores, fotografia, perspectiva, desenho gestual, luz e sombra etc.

Tendo compreendido isso, utilizei esse acúmulo de informações para realizar um trabalho prático que testasse os meus conhecimentos em desenho e em pintura, além de exercitar a geração de ideias e *designs* aleatórios, o que me permitiu simular o processo de criação de *concepts* desde os primeiros *sketches* até o seu refinamento em um produto final. É importante notar também que realizei procedimentos que em outras ocasiões seriam fragmentados entre diferentes setores, como desenvolvimento de figurino, *design* de itens, arte final etc, e que isso também serviu para agregar em muito o meu conhecimento sobre as práticas dessa área.

Essa etapa foi de extrema importância para mim, pois me forçou a pensar em formas de subverter dificuldades que procuro tratar desde o início da graduação. Realizando o passo a passo que havia observado ao longo da pesquisa prática, fui forçado a lidar com a elaboração de uma grande quantidade de ideias, tive de aprender a filtrar cada uma delas lidando com etapas de tentativa e erro, a escolher uma e seguir com ela até a sua elaboração final que, por sua vez, me forçou a desenvolver um método de compreensão de valores tonais, aplicação de cores e prática de pintura digital.

Assim sendo, ao término desse trabalho, consegui aprofundar os meus conhecimentos sobre os principais campos profissionais que existem dentro da criação artística para filmes, animação e *videogames*, entendendo parte de suas características e conseguindo embasar um pouco mais a minha opinião sobre os rumos profissionais que poderei trilhar. E, complementando o que aprendi teoricamente, tive como principal fruto desse trabalho a

elaboração de uma técnica de pintura digital, algo que eu ainda não havia criado e que será de extrema importância para mim ao longo da trajetória artística que ainda pretendo percorrer.

Lista de Referências Bibliográficas

BATCHELOR, James. *Global games market value rising to \$134.9bn in 2018*. **Gamesindustry.biz**, 2018. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-18-global-games-market-value-rose-to-usd134-9bn-in-2018>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

LANIER, Liz. Video Games Could be a \$300 Billion Industry by 2025. **Variety.com**, 2019. Disponível em <<https://variety.com/2019/gaming/news/video-games-300-billion-industry-2025-report-1203202672/>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Autor desconhecido. The Video Games Industry is Bigger than Hollywood. **Myboosting.gg**, 2020. Disponível em: <https://www.myboosting.gg/blog/esports-news/the-video-games-industry-is-bigger-than-hollywood>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

Autor Desconhecido. Star Wars, The Art of Ralph Angus Mcquarrie: 100 *Concept Art*. **lamag.co**, 2016. Disponível em: <<https://www.lamag.co/star-wars-the-art-of-ralph-angus-mcquarrie-100-concept-art/>>. Acesso em: 20 de Janeiro de 2021.

LOURENÇO, Sílvia P. **A transição da animação tradicional para a animação computadorizada, enfocando a produção em 3D para Games**. Orientadora: Sílvia Laurentiz. 2006. TCC, Bacharel em Artes Visuais, Departamento de Artes Plástica, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006

CARA, Dalton T. Soares. **Desgin em Videogames: Estudo da construção visual de O cara com a Pá**. Orientadora: Sílvia Laurentiz. 2007. TCC, Bacharel em Artes Visuais, Departamento de Artes Plástica, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

HONKANEN, Timi. **Creation of Concept Design for an Action Role Playing Game**. Orientadores: Antti Laiho e Joa Waterhouse. 2017. 67 págs. TCC, Bacharel em Engenharia, *Media Technology*, Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, Helsinki, 2017. Disponível em: <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/125471/Honkanen_Timi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

KAINTH, Sunil. **Art of the Gods – The process of Creating a Concept Art Portfolio based on the Novel American Gods**. Orientadores: Herb Wiersma and Nigel Kitching. 2011. 73 págs. Tese de Mestrado. Mestrado em *Concept Art for Games and Animation*. *School of Computation*, University of Teesside Middlesbrough, Middlesbrough, 2011. Disponível em: <https://issuu.com/sunilkainth/docs/sunil_kainth_dissertationfinal>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

CASTRO, Marina Candido. **A Moura Encantada e o Cavaleiro: Estudos e Processos**. Orientadora: Sílvia Laurentiz. 2016. TCC, Bacharel em Artes Visuais, Departamento de Artes Plástica, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

LYONS, Richard. *Uncharted 4: Shoreline Line up*, USA. 2017. Disponível em: <https://www.artstation.com/richard_lyons> Acesso em: 20 de jan. de 2021.

HARMATIUK, Victor Hugo. *Carreira de Concept Art – Victor Harmatiuk*. Curitiba. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Eo_zDNQ3qAc>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

HARMATIUK, Victor Hugo. “Some stuff” e “tool experiment – color dynamics”. Curitiba. 2019. Disponíveis em: <<https://www.artstation.com/artwork/e0gdGX>> e <<https://www.artstation.com/artwork/w8yQy6>> respectivamente. Acesso em: 20 de Janeiro de 2021.

Cambridge Dictionary. 2021. Disponível em :
<<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/illustration>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

TOBIN, Paul. *Concept Art and Concept Design*. **Muddycolors.com**. USA. 2014. Disponível em:
<<http://www.muddycolors.com/2014/03/concept-art-and-concept-design/>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

ZHU, Feng. Design Cinema Podcast EP. 1 – Career in *Concept Art*. 2016. Disponível em <
https://www.youtube.com/watch?v=PoQBxYt2sVQ&ab_channel=FZDSCHOOL>. Acesso em : 20 de jan. de 2021.

LEE, Alan. Disponível em: <<http://ru.fanpop.com/clubs/kacik-rohanskiej-adoracji/images/36841414/title/rohan-sketch-alan-lee-fanart>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

LEE, Alan. *The Art of Alan Lee and John Howe*. s.d. Disponível em: <https://alan-and-john.tumblr.com/tagged/The-Hobbit>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

ROBERTSON, Scott.; YAMADA, Mike.; YOON, Felix.; LE, Khang.(org). **The Skillfull Huntsman – Visual Development of a Grimm Tale at Art Center College of Design**. 1 Ed. Hong Kong. Editora: Design Studio Press, 2005. 160 págs.

Art Center, Art Center History. Disponível em: <<http://www.artcenter.edu/about/get-to-know-artcenter/history.html>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

‘Brothers Grimm’: Jacob Ludwig Carl Grimm e Wilhelm Carl Grimm, irmãos acadêmicos e lingüistas de origem alemã, conhecidos pela obra “Os Contos de Grimm”, compilado de contos de fantasia e folclore de origem popular alemã lançado na primeira metade do século XIX. Fonte: Encyclopedia Britannica. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Brothers-Grimm>>. Acesso em: 20 de Janeiro de 2021.

As Páginas do livro *The Skillful Huntsman* foram retiradas do blog JAE News, datado de Thursday, July 31, 2014, in <http://jaenews.blogspot.com/2013/06/the-skillful-huntsman-review.html>, acessado em janeiro de 2021.

Briefing. *subs masc.: ato de dar informações e instruções concisas e objetivas sobre missão ou tarefa a ser executada (p.ex., uma operação militar, um trabalho publicitário ou jornalístico)*. In: <
<https://www.google.com/search?q=dicion%C3%A1rio+google&oq=dicion%C3%A1rio+google&aqs=chrome..69i57j0l6.3399j0j9&sourceid=chrome&ie=UTF-8#dobs=briefing>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

IGNEZ, Paulo. *Character Designer and Animator*. Disponível em: <<http://ics.art.br/pauloignez/>> Acesso em: 20 de jan. de 2021.

IGNEZ, Paulo. S. d. Disponível em: < <https://pauloignezjr.tumblr.com/>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

CEO: sigla em inglês para Chief Executive Officer, equivalente a um Diretor Executivo. In: <
<https://www.google.com/search?q=ceo+meaning&oq=CEO+me&aqs=chrome.2.69i57j0l8j0i395.3443j1j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8>>. Acesso em: 20 de Jan de 2021.

RADAR SCOPE. Nintendo WIKI. S. d. Disponível em: <https://nintendo.fandom.com/wiki/Radar_Scope>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

VOX. *Como o Inventor do Mario Projeta um jogo*. VOX. 2017. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=K-NBcP0YUQI>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

ARCADE. What does 8-bit / 16-bit actually refer to. S. d. Disponível em: <https://gaming.stackexchange.com/questions/8008/what-does-8-bit-16-bit-actually-refer-to>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

LAARMAN, Joris, Joris Laarman Lab: Design in the Digital Age. In. COOPER Hewitt. S. d. Disponível em: <https://collection.cooperhewitt.org/objects/1108748937/>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

BIELIK, Alain. Going to Hell and Back is a Nuclear Blast in 'Constantine'. **AWN.com**. February 18, 2005. Disponível em: <https://www.awn.com/vfxworld/going-hell-and-back-nuclear-blast-constantine>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

IMDB. Constantine Photo Gallery. S. d. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0360486/mediaindex>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Captura de tela obtida através do vídeo "Let's Play Constantine – Part 4". 3 de Agosto de 2011. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?time_continue=192&v=umdjlvl0rM. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Imagem retirada do portal Wikia. S.d. Disponível em: http://img3.wikia.nocookie.net/_cb20120909230246/assassinscreed/images/d/dd/Saint_marks_basilica.png. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Imagem extraída da página do Hotel Ca'Dei Conti. S. d. Disponível em: <https://www.cadeiconti.com/location/st-895231/>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

80lv.com. **Vehicle Production for Games**. 23 January 2018. Disponível em: <https://80.lv/articles/vehicle-production-for-games/>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

Mario Wiki. **Para-Wing**. S. d. Disponível em: <https://www.mariowiki.com/Para-Wing>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

Gran Turismo Fandom. **Toyota SPORTS 800'65**. S. d. Disponível em: https://gran-turismo.fandom.com/wiki/Toyota_SPORTS_800_%2765. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Feng Zhu Desgin Blog. **Old School RPG Room Desiogns**. July 13, 2015. Disponível em: <http://fengzhudesign.blogspot.com/2015/07/old-school-rpg-room-designs.html?spref=fb>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

Artes retiradas dos portais Art Insights (s. d) e Buzz Feed ("**Harry Potter**" get Seven New Illustrated Covers, publicado em July 31, 2013. Disponíveis em: <https://artinsights.com/wp-content/uploads/2013/11/4718561075.jpg>; <https://www.buzzfeed.com/meganp25/harry-potter-gets-seven-new-illustrated-covers>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

Fighting Fantasy Project. **Seas of Blood – Conclusions**. April 8, 2016. Disponível em: <https://fightingfantasyproject.wordpress.com/>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Imagem extraída do portal Wikipedia. S.d. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Don_Quixote_1.jpg. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Red Dragon. **The Art of Todd Lockwood**. S. d. Disponível em: <https://www.toddlockwood.com/dragons#/red-dragon-2/> >. Acesso em: 20 de Jan. de 2021.

AVON, Jhon. **Jhon Avon Art**. S. d. Disponível em: <https://johnavonart.com/> >. Acesso em: 20 de jan. de 2021.

Anne and Bernard Spitzer Hall of Human Origin. **American Museum of Natural History**. S.d. Disponível em: <<https://www.amnh.org/exhibitions/permanent/human-origins>>. Acesso em 20 de jan. de 2021.

March Snow in Kingston. **Gurney Journey**. March 22, 2017. Disponível em: <<http://gurneyjourney.blogspot.com/2017/03/march-snow-in-kingston.html>>. Acesso em: 20 de jan. de 2021.