

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES  
ARTES VISUAIS: HABILITAÇÃO EM CINEMA DE ANIMAÇÃO**

Samuel Vinícius Marcelino

**CONCEPT ART: O PAPEL DA ARTE E DO ARTISTA DE CONCEPÇÃO  
NA PRODUÇÃO DE FILMES E GAMES**

Belo Horizonte  
2014

Samuel Vinícius Marcelino

**CONCEPT ART: O PAPEL DA ARTE E DO ARTISTA DE CONCEPÇÃO  
NA PRODUÇÃO DE FILMES E GAMES**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para aquisição do grau de Bacharéu em Artes Visuais, com habilitação em Cinema de Animação.

Orientador: Prof. Me. Virgilio Carlo de Menezes Vasconcelos

Belo Horizonte  
UFMG / Escola de Belas Artes  
2014

## **Resumo**

O estudo a seguir pretende, por meio de pesquisas, situar e descrever o papel da arte e do artista de concepção dentro da indústria cinematográfica e jogos digitais. É objetivo identificar como todos os profissionais que estão envolvidos e que, de alguma maneira, contribuem na criação dessa arte. Além disso, será analisado a metodologia usada pelos artistas para chegar ao produto final almejado, que pode, ou não, acrescentar algum valor ao produto final. Este trabalho procura oferecer um material que ajude o profissional em formação a compreender melhor o papel desempenhado por esse profissional na indústria de entretenimento em questão.

**Palavras-chave: Concept Art, videogames, cinema, animação, pré-produção**

## **Abstract**

The following study intends to describe and identify the production and role of concept artists in motion picture and videogame industries. One goal is to show how all involved professionals contribute to the creation of these arts. Besides that, it will analyse the methods used to produce the pieces of art which may – or may not – influence the final product. This work also intends to offer to the aspiring professional a better understanding of how this industry works.

**Keywords: Concept Art, videogames, motion pictures, animation, pre-production**

## Lista de figuras

Figura 1: Ilustração do personagem Húrin. Fonte: <a href="http://alan-and-john.tumblr.com/image/26634640129">http://alan-and-john.tumblr.com/image/26634640129</a> . Data: 26/05/2014.....	10
Figura 2: arte de conceito das vestimentas elficas para a trilogia "Os Senhor dos Anéis". Fonte: <a href="http://www.pinterest.com/pin/324259241892785781/">http://www.pinterest.com/pin/324259241892785781/</a> . Data: 26/05/2014.....	10
Figura 3: Arte de conceito do filme "Cinderela". Fonte: <a href="http://chicpaint.blogspot.com/2011/02/happy-shiny-placemary-blair-and-art-of.html">http://chicpaint.blogspot.com/2011/02/happy-shiny-placemary-blair-and-art-of.html</a> . Data: 26/07/2014.....	13
Figura 4: Conceito para o filme Peter Pan. Fonte: <a href="http://hayancafe.blogspot.com/2011/07/blair-in-her-studio-world-pan-hollow.html">http://hayancafe.blogspot.com/2011/07/blair-in-her-studio-world-pan-hollow.html</a> . Data: 26/05/2014.....	13
Figura 5: Arte de conceito para o filme "Alice no País das Maravilhas". Fonte: <a href="http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1509">http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1509</a> . Data: 26/05/2014.....	14
Figura 6: Arte de conceito do personagem Gobber. Fonte: <a href="http://livlily.blogspot.com/2011/09/how-to-train-your-dragon-2010-character.html">http://livlily.blogspot.com/2011/09/how-to-train-your-dragon-2010-character.html</a> . Data: 26/05/2014.....	15
Figura 7: Gobber modelado na sua versão final para o filme. Fonte: <a href="http://hero.wikia.com/wiki/Gobber">http://hero.wikia.com/wiki/Gobber</a> . Data: 26/05/2014.....	15
Figura 8: Conceito do personagem Gobber em idades diferente. Fonte: <a href="http://www.theconceptartblog.com.br">www.theconceptartblog.com.br</a> . Data: 26/05/2014.....	16
Figura 9: Frame do personagem em sua versão final no filme " Alenda do Dragão Quebra Osso". Fonte: <a href="http://astonishedwalrus.blogspot.com/">http://astonishedwalrus.blogspot.com/</a> . Data: 26/05/2014.....	16
Figura 10: Desenhos da mobília a ser usada em "Fogo Morto". Fonte: Livro "Cenografia e vida em Fogo Morto". Data: 26/05/2014.....	18
Figura 11: Canários e mobília usados no filme "Fogo Morto". Fonte: Livro "Cenografia e Vida em Fogo Morto". Data: 26/05/2014.....	19
Figura 12: Arte de conceito da parsonagem Elsa. Fonte: <a href="http://britsketch.blogspot.com.br/">http://britsketch.blogspot.com.br/</a> . Data: 26/05/2014.....	20
Figura 13: Giro de cabeça da personagem Elsa. Fonte: <a href="http://britsketch.blogspot.com.br/">http://britsketch.blogspot.com.br/</a> . Data: 26/05/2014.....	21

Figura 14: Arte de conceito dos figurinos da personagem Anna. Fonte: <a href="http://britsketch.blogspot.com.br/">http://britsketch.blogspot.com.br/</a> . Data: 26/05/2014.....	21
Figura 15: Arte de conceito para cenário e trenó. Fonte: <a href="http://theconceptartblog.com/">http://theconceptartblog.com/</a> . Data: 26/05/2014.....	22
Figura 16: Arte conceitual para sala de jantar. Fonte: <a href="http://theconceptartblog.com/">http://theconceptartblog.com/</a> . Data: 26/05/2014.....	22
Figura 17: Arte conceitual para navio e tendas. Fonte: <a href="http://theconceptartblog.com/">http://theconceptartblog.com/</a> . Data: 26/05/2014.....	22
Figura 18: Arte conceitual para os cenários de Rayman, por Aymeric Kevin. Fonte: <a href="http://aymrc.blogspot.com.br/">http://aymrc.blogspot.com.br/</a> . Data: 26/05/04.....	23
Figura 19: Thumbnail de um gorila, por Glen Keane. Fonte: <a href="http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html">http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html</a> . Data: 26/05/04.....	26
Figura 20: Thumbnail para agrupar os elementos escolhidos de cada animal na construção da Fera. Fonte: <a href="http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html">http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html</a> . Data: 26/05/2014. .....	26
Figura 21: Estudo de poses da Fera. Fonte: <a href="http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html">http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html</a> . Data: 26/05/2014.....	27
Figura 22: Fera próximo do que seria sua versão final. Fonte: <a href="http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html">http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html</a> . Data: 26/05/2014.....	27
Figura 23: Arte de conceito para "A Bela e a Fera". Fonte: <a href="http://alec-game.blogspot.com/">http://alec-game.blogspot.com/</a> . Data: 26/05/2014.....	30
Figura 24: Arte de conceito para o filme "A Bela e a Fera". Fonte: <a href="https://one1more2time3.wordpress.com/page/107/">https://one1more2time3.wordpress.com/page/107/</a> . Data: 26/05/2014.....	30

## Sumário

Resumo.....	3
Abstract.....	3
1 Introdução.....	7
2 . O papel do artista e da arte de concepção.....	8
2.1 Definindo os artistas de um projeto.....	10
3 Definindo a demanda e o estilo da arte de conceito.....	13
3.1 Estabelecendo a demanda artística.....	15
3.2 Distribuindo a demanda artística entre os artistas de concepção.....	19
4. Metodologias.....	23
5. Considerações finais.....	27
4 Referências Bibliográficas.....	29
4.1 Recursos on line.....	29
4.2 Filmes pesquisados.....	29

## 1 Introdução

Um dos itens mais atrativos ao público de um filme ou game é seu aspecto visual. Os estúdios tentam criar um visual atraente e, se possível, singular. Essa singularidade precisa ser criada de alguma maneira, e para isso é necessário contar com o trabalho de profissionais que tenham a capacidade de desenvolvê-la. Como o artista de concepção é um dos profissionais responsáveis por essa área, este trabalho tem o objetivo de situar e destringir o seu papel na indústria de entretenimento, mais especificamente no cinema e videogames, criando um material que sirva como referência para os profissionais em formação que desejam atuar nessa área ou conhecer mais sobre o papel desses profissionais.

Para isso, pretende-se definir o papel do *concept art* e em que parte do processo de produção ele se encontra. Em seguida, analisaremos as demandas artísticas da produção, estilo da arte a ser criada e a metodologia usada pelos artistas para efetuar seus trabalhos.

O termo *concept art*, é normalmente traduzido como “arte conceitual”, mas não possui relação com o movimento artístico ocorrido nos anos 60. Ele apenas se refere à arte de concepção visual dos filmes em *live action*, animação e games.

## 2 . O papel do artista e da arte de concepção

O *concept art* cumpre um importante papel no processo de desenvolvimento de filmes ou jogos, sendo necessário para traduzir visualmente as ideias de personagens, edifícios, ambientes, figurino e outros objetos na etapa de pré-produção. Sempre mantendo um diálogo com todas as partes envolvidas em uma produção, seu objetivo é criar uma identidade visual consistente que possa ser empregada nas próximas etapas de produção.

As imagens de *concept art* não precisam, necessariamente, ser apresentadas de maneira acabada e minuciosamente polidas como ilustrações editoriais, cujo objetivo é expressar ideias visuais diretamente a um público diferente. O que ela precisa fazer é comunicar de forma eficiente e objetiva a forma e a intenção do conceito a um público que consiste nas pessoas envolvidas na produção de um filme ou jogo. Portanto, o bom *concept art* é quando a “arte” visual consegue traduzir de modo eficiente o “conceito” de uma produção. O artista de conceito, dadas as suas habilidades técnicas e artísticas, também pode produzir cartazes e outras formas de publicidade, além de participar de outras etapas no projeto em que está envolvido.

O artista britânico Alan Lee é conhecido mundialmente por ter representado visualmente o universo da Terra Média, criado por J.R.R. Tolkien, em suas elaboradas ilustrações. Em consequência disso, foi convidado para ser um dos responsáveis por criar a identidade visual do universo de Tolkien nas adaptações de seus livros feitas para cinema sob a direção de Peter Jackson. Assim, é possível analisar a distinção entre suas ilustrações para os livros e suas artes de conceito para os filmes da trilogia *O Senhor dos Anéis (The Lord of The Rings, EUA, 2001-2003)*





Figura 1: Ilustração do personagem Húrin. Fonte: <http://alan-and-john.tumblr.com/image/26634640129> . Data: 26/05/2014.



Figura 2: arte de conceito das vestimentas elficas para a trilogia "Os Senhor dos Anéis". Fonte: <http://www.pinterest.com/pin/324259241892785781/> . Data: 26/05/2014.

A Figura 2, à direita, mostra uma ilustração cujo foco é retratar exclusivamente a vestimenta do personagem, mais especificamente o design de sua armadura, deixando alguns elementos em segundo plano que não tinham necessidade de ser minuciosamente trabalhados, mantendo o foco no objetivo do conceito, diferente da ilustração feita para o livro "Os Filhos de Hurin" (Figura 1, à esquerda), que se apresenta finalizada, pois se trata de um material cuja função é narrar visualmente um acontecimento descrito no livro e que será contemplado diretamente pelo leitor.

A arte conceito é inserida no processo de modo que as peças consideradas pelo diretor e diretor de arte como mais adequadas são levadas para o próximo passo no processo de desenvolvimento. Caso haja algum problema devido a uma limitação técnica ou questão estética, o conceito retorna para o departamento de arte para ser ajustado.

É fundamental fazer eventuais correções durante o processo de criação de conceitos, pois se o personagem ou ambientes não forem adequados às finalidades desejadas isso pode resultar em um atraso no desenvolvimento da produção caso o problema seja identificado mais tarde. Portanto, a arte de concepção é situada na fase de pré-produção de filmes e jogos, em que há o planejamento e avaliação para as fases de produção seguintes.

Como em qualquer caso, a pré-produção demonstra os objetivos do produtor ou diretor. No caso da avaliação dos financiadores do projeto ser insatisfatória, ele pode ser reestruturado ou até mesmo cancelado. Por exemplo, o longa-metragem animado “A Pequena Sereia” (The Little Mermaid, EUA, 1989), lançado pelos estúdios Disney, teve seu desenvolvimento iniciado ainda na década de 30, logo após o lançamento do longa-metragem Branca de Neve e os Sete Anões (*Snow White and the Seven Dwarfs*, EUA, 1937), mas foi adiado por décadas devido a uma série de fatores, sendo principal o fato de a história, originalmente um conto do escritor dinamarquês Hans Christian Andersen, ser muito triste e trágica. A história original não condizia com o perfil de histórias que o estúdio apresentava ao seu público. Como uma adaptação mais coerente não foi obtida o projeto ficou engavetado até ser reiniciado no ano de 1985, com lançamento nos cinemas em 1989.

## **2.1 Escolhendo os artistas de conceito de um projeto**

No início de uma produção, seja de jogo ou filme, todas possibilidades para aquele projeto são avaliadas. São realizados testes e uma linha clara de produção e estilo precisa ser estabelecida antes de partir para uma próxima etapa,

para que não haja desperdícios. O departamento de arte fica responsável por criar a consistência visual, e os artistas que possuem estilos semelhantes à proposta de um determinado projeto assumem a produção artística. Um filme de caráter mais sombrio necessitará de artistas que produzam obras que cumpram esse requisitos, por exemplo, assim como artistas que possuem um trabalho mais estilizado e humorado naturalmente se direcionam para produções cartunescas. Suas peças não representam, necessariamente, o resultado final almejado, mas é necessário que dialoguem de alguma maneira com a proposta do projeto, seja trazendo ideias de figurino, paleta de cores, ou até mesmo definindo o humor de um personagem.

Mary Blair, por exemplo, foi uma artista estadunidense que atuou em produções dos estúdios Walt Disney no período de 1943 a 1953. Nesse período Mary criou artes de conceito para *Alice no País das Maravilhas* (*Alice in Wonderland*, EUA, 1951), *Cinderela* (*Cinderella*, 1950) e *Peter Pan* (EUA, 1953).



Figura 3: Arte de conceito do filme "Cinderela". Fonte: <http://chicpaint.blogspot.com/2011/02/happy-shiny-placemary-blair-and-art-of.html>. Data: 26/07/2014.



Figura 4: Conceito para o filme Peter Pan. Fonte: <http://hayancafe.blogspot.com/2011/07/blair-in-her-studio-world-pan-hollow.html> . Data: 26/05/2014.



Figura 5: Arte de conceito para o filme "Alice no País das Maravilhas". Fonte: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1509>. Data: 26/05/2014.

Mary possuía um trabalho bastante estilizado, e sua arte requintada não era a representação literal do resultado final das produções Disney, mas agregava valores interessantes de vestimenta, cores e personalidade para os personagens e

cenários, o que tornou a artista uma das principais responsáveis pela estética das produções do estúdio naquele período.

### **3 Definindo a demanda e o estilo da arte de conceito**

Para saber o perfil e volume de peças a serem criadas para uma produção é necessário fazer um planejamento geral. Sendo assim, antes de dar início a qualquer projeto e estabelecer seu visual, é necessário definir a técnica na qual ele será trabalhado (cinema de animação, *live action* ou videogame 3D, etc.), pois, cada uma delas oferece uma gama de possibilidades e limitações. Tudo no projeto, desde o mais geral (paleta de cores, design de personagens, etc) ao mais específico (programação, movimentos de câmera, etc), estará sujeito às limitações de sua técnica. Outros quesitos mercadológicos, independente da técnica escolhida, influenciam na complexidade da arte, como o orçamento e o prazo. Um filme com baixo orçamento tende a ser mais simplório por não poder bancar uma arte mais requintada, assim como um filme com prazo para produção muito curto não permite que se trabalhe com uma arte mais complexa que exige um certo tempo.

Cada técnica possui uma série de particularidades que definem essas limitações. Por exemplo, no caso dos jogos as possibilidades são pautadas pela plataforma em que ele será lançado (computador pessoal, dispositivos móveis, console, etc). Essas plataformas definem a limitação gráfica do jogo, o que consequentemente influencia a complexidade visual do jogo. Assim como um filme de animação tem sua limitação pautada por sua abordagem técnica, (*stop-motion*, 3D digital, animação 2D, etc) o *live action* acaba sendo limitado por se pautar em uma estética naturalista/realista e pela própria interação direta com a realidade. Esses são pontos que influenciam diretamente o estilo e o volume da produção artística a ser desenvolvida pelo artista de conceito.

Para exemplificar como a mídia pode influenciar o visual em termos de limitações e possibilidades, foram obtidas imagens de conceito do personagem Gobber (Bocão), do filme *Como Treinar seu Dragão* (How To Train Your Dragon,

EUA, 2010), produzido pelo estúdio DreamWorks. O mesmo personagem foi criado em duas técnicas: em 3D digital no filme original e em desenho animado no curta-metragem A Lenda do Dragão Quebra-Ossos (Legend of the Boneknapper Dragon, EUA, 2010).

A Figura 6 mostra uma arte de conceito para o visual de Gobber, enquanto a Figura 7 mostra o resultado final do filme na técnica 3D digital:



Figura 6: Arte de conceito do personagem Gobber. Fonte: <http://livlily.blogspot.com/2011/09/how-to-train-your-dragon-2010-character.html>. Data: 26/05/2014.



Figura 7: Gobber modelado na sua versão final para o filme. Fonte: <http://hero.wikia.com/wiki/Gobber>. Data: 26/05/2014.

Para o filme na técnica do desenho animado, as imagens possuem características diferentes. A Figura 8 mostra o conceito do personagem e a Figura 9 mostra o resultado final para o filme:



Figura 8: Conceito do personagem Gobber em idades diferente. Fonte: [www.theconceptartblog.com.br](http://www.theconceptartblog.com.br). Data: 26/05/2014.



Figura 9: Frame do personagem em sua versão final no filme " Alenda do Dragão Quebra Osso". Fonte: <http://astonishedwalrus.blogspot.com/>. Data: 26/05/2014

Em uma animação 3D um único modelo do personagem é suficiente para animá-lo durante todo o filme, enquanto o personagem em uma animação 2D precisará ser redesenhando a cada nova pose. Por isso é possível observar uma maior complexidade no personagem 3D, o artista não economiza em retratar os pelos, barba, texturas e ornamentos, enquanto no personagem para animação 2D essas características, quando não desaparecem, se apresentam de maneira mais sintética.

### **3.1 Estabelecendo a demanda artística**

Os profissionais envolvidos no processo de desenvolvimento da arte de conceito de uma produção de cinema são, geralmente: diretor-geral, diretor de arte e artistas de conceito. A primeira descrição visual, normalmente, é oferecida pelo diretor geral a partir do roteiro, perfil psicológico dos personagens, descrição do universo e todo tipo de informação em forma de texto ou em forma verbal. O diretor de arte define a demanda artística através dos materiais e informações fornecidos

pelo diretor geral, distribuindo as tarefas entre os artistas de conceito e coordenando a produção. De modo geral, a metodologia para se gerar um conceito é bastante parecida para o cinema *live action* quanto para o cinema de animação.

Para exemplificar o trabalho de construção visual artística de um filme em *live action*, é possível citar o processo criativo adotado pela diretora de arte Rachel Sisson no filme *Fogo Morto (Brasil, 1976)*, baseado em obra literária homônima, descrito no livro *Cenografia e Vida em Fogo Morto*:

*Adotou-se como partido a elaboração de uma cenografia de caráter documental e cunho realista, envolvendo uma escala variada de elementos - do utensílio à paisagem - tendo por foco os ambientes em que decorre o cotidiano dos principais personagens. Estes são representativos de um verdadeiro corte na sociedade de um determinado período de uma determinada região do país, ou seja, do nordeste canavieiro de fins do século XIX à primeira década do noventa. (SISSON, Rachel, 1977: 19)*

Em relação à proposição do espaço do filme, Rachel Sisson afirmou que:

*As considerações preliminares, em termos de proposição cenográfica, levantadas pelas perspectivas de realização de um filme baseado em Fogo Morto, de José Lins do Rego, dirigiram-se à fixação de algumas diretrizes gerais impostas pelas características mais marcantes da obra literária e assumidas pelo roteiro cinematográfico. (SISSON, Rachel, 1977: 15.)*

Diante do compromisso estabelecido com a obra literária, a cenografia, deveria representar imagetivamente o ciclo canavieiro do nordeste, com mobiliários, edificações, utensílios, objetos e paisagens daquela época específica, naquela



geografia, também específica. Rachel fez um levantamento detalhado, a partir de pesquisas, para relacionar os objetos cenográficos propostos para o filme com o recorte geográfico, social da época em questão. Sua pesquisa enfocou, na maior parte das vezes, do “*espaço geográfico, à paisagem, à casa, aos móveis, aos utensílios*” (SISSON, Rachel, 1977: 18), representando-os, para entendimento do corpo técnico envolvido na produção filmica, em forma de projeto a partir de “*desenhos, plantas, fotografias*”(SISSON, Rachel, 1977: 18).

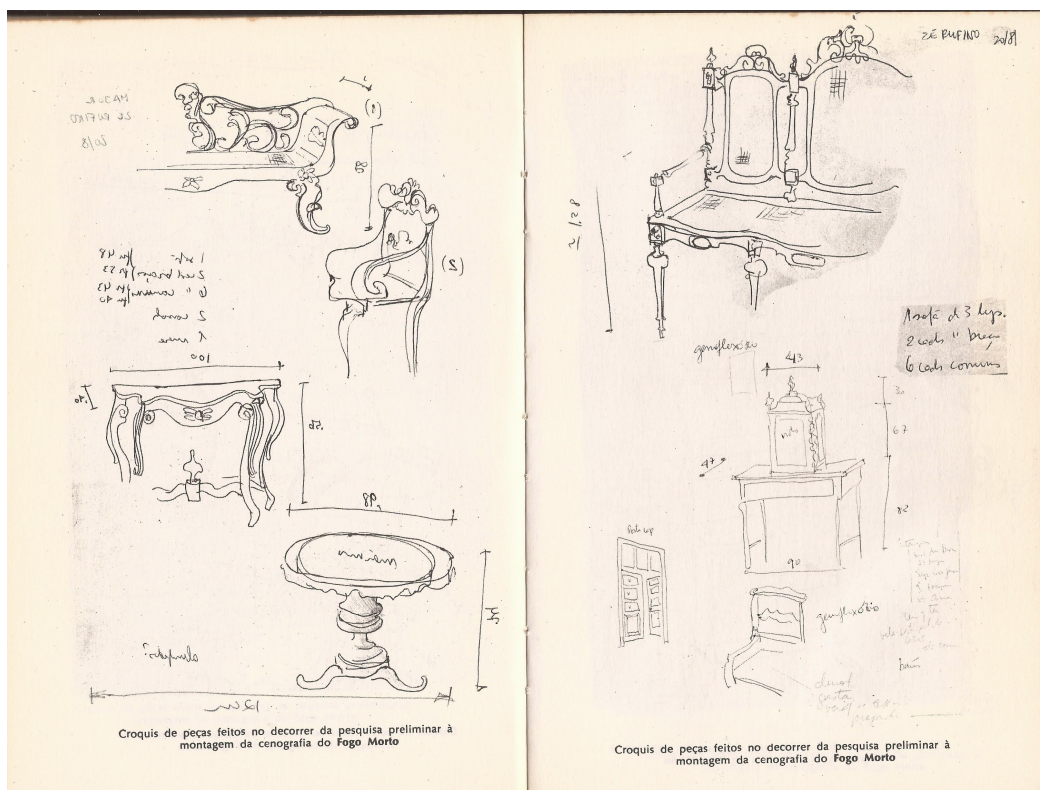


Figura 10: Desenhos da mobília a ser usada em "Fogo Morto". Fonte: Livro "Cenografia e vida em Fogo Morto". Páginas: entre 48 e 49.

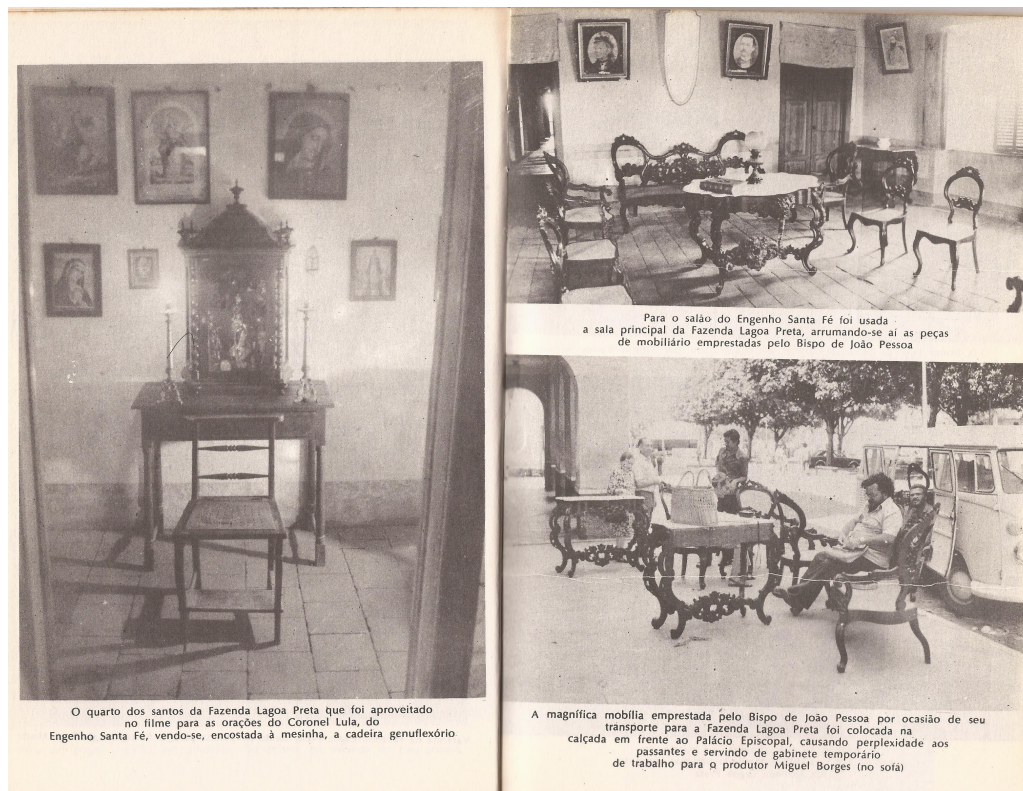


Figura 11: Canários e mobília usados no filme "Fogo Morto". Fonte: Livro "Cenografia e Vida em Fogo Morto. Páginas: entre 48 e 49.

Na pesquisa que antecedeu a produção fílmica propriamente dita, se buscou entender e pontuar a arquitetura da região, mobiliários, objetos e vestuários da época, correlacionando-os às demandas do roteiro e as exigências do diretor. Seu tipo de trabalho pode ser entendido como uma metodologia para elaboração do conceito visual a ser obtido para uma produção live action de época, que pretende trazer, de alguma maneira, o clima de uma época específica.

Levando em consideração que em qualquer uma das mídias (videogame, cinema de animação) quase sempre é necessário a concepção de um cenário inexistente, esse mesmo processo de pesquisa utilizado por Rachel poderia ser utilizado para ajudar a desenvolver o universo de uma animação ou até mesmo de um videogame, mas esses elementos seguiriam para uma etapa seguinte onde seriam estilizados para ganhar a personalidade visual do projeto em questão, no caso, seria esse o trabalho levado para ser desempenhado pelo artista de conceito, adaptar essas referências para o propósito estético esperado.

### **3.2 Distribuindo a demanda artística entre os artistas de concepção**

Os artistas de conceito recebem de seu diretor de arte a demanda artística com as diretrizes do que precisa ser criado, geralmente um manuscrito descrevendo cenários, elementos de cena, design de personagens, figurino, etc. Os conceitos criados pelos artistas podem transitar livremente dentro dessas diretrizes preestabelecidas e devem se comunicar de alguma maneira com a proposta do projeto, como dito no capítulo 2. Em grandes estúdios, em especial para filmes de longa-metragem, o diretor de arte fragmenta o trabalho para vários artistas, de modo que cada um desempenha o papel criativo que lhe é mais favorável, ou seja, ele trabalhará na área em que sua arte mais contribuirá para o projeto. Para exemplificar, podemos citar o papel desempenhado pelos artistas Brittney Lee e Cory Loftis para o filme *Frozen – Uma Aventura Congelante* (*Frozen*, EUA, 2014). Ambos são artistas de concepção, mas desempenharam funções diferentes na criação dos conceitos do filme: Brittney foi encarregada de desenvolver os personagens e seus figurinos e Cory desenvolveu os conceitos de cenários, elementos de cena e objetos.

As Figuras 12 e 13 mostram conceitos dos personagens e figurino do filme *Frozen* criados pela artista Brittney Lee:



Figura 12: Arte de conceito da personagem Elsa. Fonte: <http://britsketch.blogspot.com.br/>. Data: 26/05/2014.



Figura 13: Giro de cabeça da personagem Elsa. Fonte: <http://britsketch.blogspot.com.br/>. Data: 26/05/2014.

Conceitos de cenário e elementos de cena do filme *Frozen* feitos pelo artista Cory Loftis:

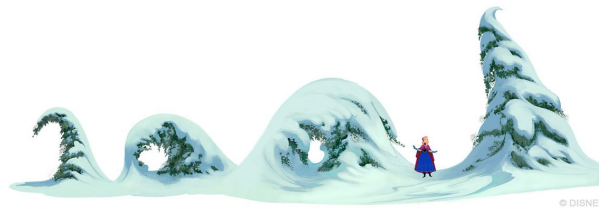
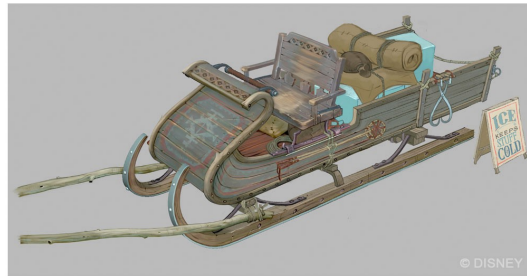


Figura 14: Arte de conceito para cenário e trenó. Fonte: <http://theconceptartblog.com/>. Data: 26/05/2014.



Figura 15: Arte conceitual para sala de jantar. Fonte: <http://theconceptartblog.com/>. Data: 26/05/2014.



Figura 16: Arte conceitual para navio e tendas. Fonte: <http://theconceptartblog.com/>. Data: 26/05/2014.

*Frozen* é uma animação criada com a técnica 3D digital, e por isso é necessário que alguns elementos sejam concebidos de maneira deslocada do cenário e em diferentes ângulos (como pode ser observado acima nos conceitos das tendas e do navio), pois isso facilita a compreensão espacial da peça para a modelagem em três dimensões. Essa prática também é utilizada na criação de cenários 3D para videogames.

Para exemplificar o uso dessa metodologia nos videogames, é possível ver na Figura 17 alguns elementos de cena, ou “props”, desenvolvidos pelo artista Aymeric Kevin para o jogo *Rayman Legends*, produzido pelo estúdio *Ubisoft Montpellier* e lançado no ano de 2013.



Figura 17: Arte conceitual para os cenários de Rayman, por Aymeric Kevin. Fonte: <http://aymrc.blogspot.com.br/>. Data: 26/05/04.

Na produção de Games o processo de criação artística se assemelha muito com o cinema de animação. O game designer desempenha o papel do diretor geral. O diretor de arte e os artistas de conceito possuem a mesma função desempenhada no cinema. A diferença é que, para videogames, o diretor de arte não se baseia em roteiros, descrições de personagem e universo: ele usa um documento que relata todos os detalhes técnicos e artísticos de sua produção, contendo um capítulo específico para cada área, chamado *Game Design Document* (GDD). É por ele que o diretor de arte dimensionará toda a demanda artística e suas particularidades estéticas da arte a ser criada para o jogo. O GDD precisa ser atualizado, na medida em que a arte produzida é criada e aprovada. Ao fim da pré-produção, o GDD deve demonstrar o resultado estético pretendido para o jogo.

#### **4. Metodologias**

As possibilidades para se criar um conceito são inúmeras e não existe uma metodologia única para isso. De modo geral, deve-se considerar que o projeto visual do filme requer a construção de um “universo particular”, com demandas específicas e necessidades próprias. Podemos citar, por exemplo, filmes que retratam um período histórico passado, distante ou não: é possível resgatar produções literárias, arquitetônicas e pictóricas que ajudam o artista na hora de criar os conceitos. Agora, aqueles de cunho fantástico ou futurístico, cuja referência, inevitavelmente, não ocorre no espaço/tempo do “real”, exigem outros processos. Entretanto, podemos apontar algumas práticas comuns entre muitos artistas, tais como: referências visuais e *thumbnails*.

##### **4.1- A aplicação de referências visuais e *thumbnails* na criação de conceitos**

As referências visuais contribuem para criar semelhanças, extraindo elementos que possam harmonizar com o propósito almejado, criando a possibilidade de distorcer e fundir esses elementos para enquadrá-los na proposta.

É possível exemplificar a necessidade e importância das referências visuais pela criação do personagem *Fera (Beast)*, criado por Glen Keane para o filme *A Bela e a Fera (Beauty and the Beast, EUA, 1991)*. Para conceber o personagem (um príncipe que foi amaldiçoado por uma feiticeira tendo sido transformado por ela em uma besta enfurecida), Keane utilizou como referência vários animais selvagens, já que seu intuito era fazer com que ele, por mais que fosse uma besta, se assemelhasse com uma criatura terrestre e não com um monstro de outro planeta. Para isso ele absorveu de cada um desses animais uma característica física que melhor o caracterizava: a juba de um leão, cabeça de um búfalo, testa de um gorila, presas de javali, pernas e cauda de um lobo, o corpo de um urso e, para não perder a sua humanidade, olhos de homem.

Rabiscar uma ideia sem o compromisso de obter um *concept art* final satisfatório, aliado ou não as referências visuais, gera em pouco tempo uma grande gama de possibilidades do que pode ou não funcionar. Fazer um filtro dessa gama de *thumbnails*, separando o que deve ser feito e o que não deve, contribui para um resultado final mais certo. Observe a seguir parte do processo de criação da Fera desenvolvido por Glen Keane. Seus primeiros *thumbnails* revelam algumas das semelhanças absorvidas dos animais escolhidos para compor o personagem:





Figura 18: Thumbnail de um gorila, por Glen Keane. Fonte: <http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html>. Data: 26/05/04.



Figura 19: Thumbnail para agrupar os elementos escolhidos de cada animal na construção da Fera. Fonte: <http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html>. Data: 26/05/2014.

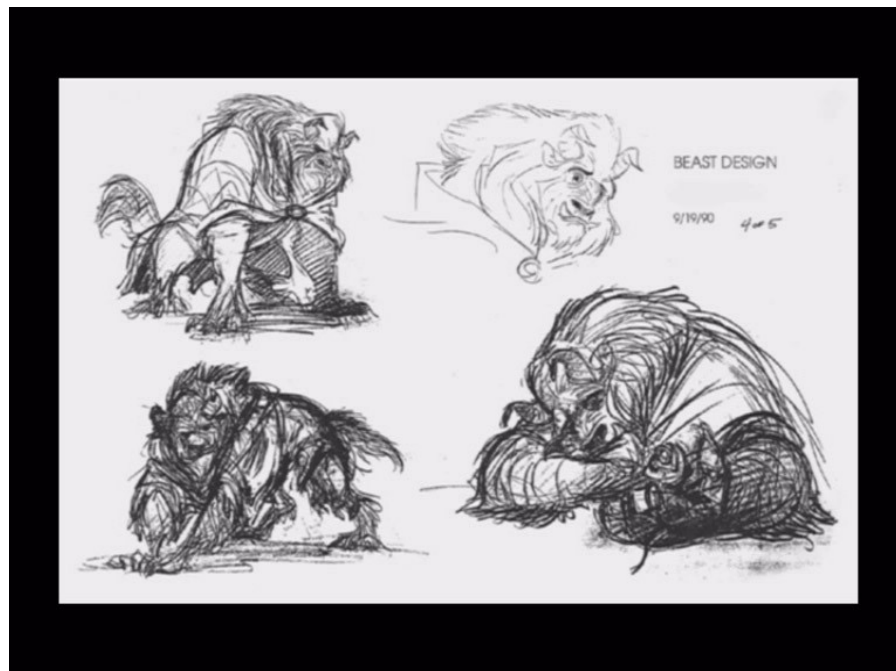


Figura 20: Estudo de poses da Fera. Fonte: <http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html>. Data: 26/05/2014.



Figura 21: Fera próximo do que seria sua versão final. Fonte: <http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html>. Data: 26/05/2014.

Como não existe uma única metodologia para o processo, essa foi uma das possibilidades para se criar a Fera. Se a criação desse personagem se desse por outro artista, esse poderia desenvolver o personagem sob outra perspectiva, sem usar referências de animais selvagens reais, por exemplo. Isso permite uma conexão muito próxima entre o personagem e o estilo do artista que o criou.

Abaixo segue parte da entrevistada dada pelo artista Matt Boismier para o blog *characterdesign.blogspot.com*, onde ele relata a utilização de *thumbnails* e referências em seu processo criativo:

*Depois que eu acho que tenho informações suficientes a partir do cliente, é hora de começar a rabiscar. Vou começar a mover a minha mão em torno de deixar que as coisas aconteçam naturalmente. Eu faço alguns rabiscos em poucos minutos, sem qualquer referência na tela. Neste momento eu quero ver se eu chego a qualquer coisa, como um gênio da “reação instintiva”. Isso raramente é o caso, mas nunca se sabe! Eu gosto de me dar essa chance antes de ser influenciado por fontes externas. Claro que essa técnica muitas vezes não me leva a lugar algum, então o próximo passo é acessar Google no meu segundo monitor e começar a compilar imagens de referência de tudo o que eu estou criando. A maioria das pesquisas que faço vão ser de fotos da vida real. (BOISMIER, Matt. Fonte: <http://matt-boismier-interview.blogspot.com.br/>, acesso: 26/05/2014).*

Diferente da metodologia de Glen Keane para criar a personagem Fera, Matt prefere começar seus trabalhos sem o apoio de referências visuais, incorporando-as na medida em que suas primeiras tentativas não geram resultados. A metodologia usada para criar um conceito é algo particular, um mesmo artista pode variar sua metodologia entre trabalhos diferentes.

## **5. Considerações finais**

A produção visual de grandes proporções para cinema ou videogames, incorpora um grande grupo de profissionais, que deixam o seu registro artístico no resultado da obra. O resultado final desse tipo de produção é, geralmente, uma

condensação das ideias e singularidades/personalidades de cada um dos profissionais envolvidos.

Então, até onde um artista de conceito consegue exercer sua influência no produto final de uma obra? A partir do momento que esse profissional agrupa suas referências e começa seus primeiros traços para a produção de uma arte de conceito, ele passa a deixar seu registro pessoal no produto final do projeto em que está envolvido. Por isso podemos dizer que, no aspecto estético/visual, o resultado mostrado na tela representa a leitura visual dos artistas de conceito do que antes eram apenas ideias abstratas, palavras e descrições. Mesmo assim, por mais que a função do artista de conceito seja a de traduzir uma ideia para o campo visual, gerando influências que definem um produto final, muitas vezes a sua arte não consegue atingir esse objetivo, por uma série de fatores. A arte criada estará sujeita a julgamentos que resultarão em aprovação ou reprovação. Esse julgamento final não cabe ao artista de concepção, e os critérios são estabelecidos pelos seus julgadores (diretores, produtores e estúdio). Por conta disso, muito material é descartado, mas, mesmo assim, esse material não deixa de influenciar o produto final, pois definir o que não deve ser feito, no caso de uma arte reprovada, ajuda a definir o caminho da arte que deve ser feita e isso também é contribuir para o resultado final.

O artista Hanz Bacher, em seu livro *Dream Worlds: Production Design for Animation*, expressa sua opinião sobre os trabalhos descartados na produção do filme a Bela e a Fera, onde os artistas chegaram a viajar até a Europa para retratar lugares que seriam usados para ambientar o filme.

Aquela viagem de referência poderia ter criado um filme de visualidade incrível. Fizemos milhares de fotos, vídeos e toneladas de esboços. Infelizmente, mais tarde no filme optou-se em não usar nenhuma das referências e fizeram mais um filme genérico Disney. (BACHER, Hanz, 2007: 37, tradução nossa).

Apesar da opinião individual dos artistas, seu papel no processo de produção é justamente auxiliar a direção artística e o resultado final do filme ou jogo. Assim, a decisão final pelo uso ou reprovação de conceitos fica totalmente sob o critério da equipe de direção, se embasará em outros critérios além da questão artística, como orçamento, prazo e dificuldades técnicas.

A pesquisa realizada para esse trabalho nos faz concluir que o artista de conceito é um profissional essencial para definir a identidade visual de projetos fílmicos e de videogames, principalmente quando se trata de um universo inexistente. Os métodos de trabalho de cada artista são bastante pessoais, embora haja similaridades. Finalmente, as peças criadas pelos artistas de conceito estão sujeitas ao filtro e as decisões de seus diretores e produtores.

## 4 Referências Bibliográficas

COWELL, Cressida. The Art of How to Train Your Dragon. EUA: Newmarket Press, 2010.

BACHER, Hans. Dream Worlds: Production Design for Animation. Oxford UK, Focal Press, imprint of Elsevier, 2008.

CANEMAKER, John; DISNEY, Roy E. The Art And Flair Of Mary Blair: An Appreciation. EUA : Disney Editions, 2003.

SISSON, Rachel. Cenografia e vida em fogo morto. Rio de Janeiro: Editora Arte Nova S.A/Embrafilme, 1977.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life: Disney animation. Popular ed. Nova Iorque, EUA : Hyperion, 1995.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Londres, Inglaterra: Faber and Faber Limited, 2001.

### 4.1 Recursos *on line*

LIVILY, "hou to train your dragon 2010 character". <http://livily.blogspot.com/2011/09/how-to-train-your-dragon-2010-character.html>. (Acesso em 26/05/2014)

HERO.wikia, "wiki,Gobber". <http://hero.wikia.com/wiki/Gobber> (Acesso em 26/05/2014)

CONCEPT Gobber 2D. [www.theconceptartblog.com.br](http://www.theconceptartblog.com.br) (Acesso em 26/05/2014)

GLEAN Keane, imagens. <http://theartofglenkeane.blogspot.com/2006/06/beast.html> (Acesso em 26/05/2014)

RAYMAN legends, "props". <http://aymrc.blogspot.com.br/> (Acesso em 26/05/2014)

FROZEN, Britney imagens. <http://britsketch.blogspot.com.br/> (Acesso em 26/05/2014)

MARY Blair, ilustrações. <http://hayancafe.blogspot.com/2011/07/blair-in-her-studio-world-pan-hollow.html> (Acesso em 26/05/2014)

HANZ bacher. <https://one1more2time3.wordpress.com/page/107/> (Acesso em 26/05/2014) e <http://alec-game.blogspot.com/> (Acesso em 26/05/2014).

### 4.2 Filmes pesquisados

SNOW White and he Seven Dwarfs. Direção: David Hand, Larry Morey, Perce Pearce, Walt Disney, Wilfred Jackson, William Cottrell. EUA, Walt Disney Pictures, 1937. Duração: 83 min.

CINDERELLA. Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. EUA, Walt Disney Pictures, 1950. Duração: 75 min.

PETER Pan. Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. EUA, Walt Disney Pictures, 1953. Duração: 77 min.

ALICE in Wonderland. Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. EUA, Walt Disney Pictures, 1951. Duração: 75 min.

BEAUTY and the Beast. Direção: Gary Trousdale, Kirk Wise. EUA, Silver Screen Partners IV / Walt Disney Pictures, 1991. Duração: 84 min.

FROZEN. Direção: Chris Buck, Jennifer Lee. EUA, Walt Disney Pictures, 2013 (108 min).

HOW to Train Your Dragon. Direção: Chris Sanders, Dean DeBlois. EUA, DreamWorks Animation / Mad Hatter Entertainment / Mad Hatter Films / Vertigo Entertainment, 2010 ( 98min).

FOGO Morto. Direção: Marcos Farias. Brasil, 1976. Duração: 88 min.

O SENHOR dos Anéis: A Sociedade do Anel. Direção: Peter Jackson. EUA/ Nova Zelândia, New Line Cinema / The Saul Zaentz Company / WingNut Films, 2001 (178 min).