

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS – CINEMA DE ANIMAÇÃO

O papel da ilustração na produção de filmes animados
ALEXANDRE LUCAS MARTINS

Belo Horizonte, setembro de 2014.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
CURSO DE ARTES VISUAIS – CINEMA DE ANIMAÇÃO

O papel da ilustração na produção de filmes animados

ALEXANDRE LUCAS MARTINS

Monografia apresentada ao Colegiado de Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como Trabalho de Conclusão de Curso, requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais – Habilitação Cinema de animação. Orientador: Prof. Maurício Gino (EBA/UFMG)

Belo Horizonte, setembro de 2014.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à minha família, que sempre esteve ao meu lado me apoiando e transmitindo energia para continuar. Agradeço a Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades. A todos os professores, em especial ao professor Maurício Gino pelo apoio na produção deste trabalho. A todos os meus amigos pelo companheirismo e amizade verdadeira. Agradeço a minha namorada Fernanda Oliveira pelos momentos de felicidade e por sempre estar ao meu lado. Por fim, também sou grato aos meus amigos ilustradores que sempre me auxiliaram nas pesquisas e desenvolvimento pessoal.

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo entender algumas etapas artísticas voltadas para o desenvolvimento visual na área de animação, fase essencial para estimular a pré-produção de um desenho animado. Assim pretende-se analisar o processo criativo que envolve o trabalho do ilustrador na realização de um projeto para desenho animado. Com o apoio de estudos bibliográficos, o foco de pesquisa é a concepção visual desenvolvida pelo ilustrador, comumente denominada de arte de concepção. Através de referências visuais do ilustrador Samuel Marcelino e um questionário respondido por Guilherme Franco do curta de animação "Sem Cabeça" (Hilton Rocha, Samuel Marcelino, Guilherme Franco, Rafael Parreiras.) além de outros artistas, a monografia visa destacar as etapas de trabalho do ilustrador para um filme animado.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
1.1 A ARTE DE CONCEPÇÃO NO MEIO CINEMATOGRAFICO.....	6
2 O PROCESSO CRIATIVO DO CURTA "SEM CABEÇA"	7
2.1 A IMPORTÂNCIA DO <i>BRIEFING</i>	7
2.2 ARTE E NARRATIVA	8
3 A ARTE CONCEITUAL DE "SEM CABEÇA"	9
3.1 AS ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO	9
3.2 O VALOR DOS <i>SKETCHS</i> PARA A QUALIDADE DA ILUSTRAÇÃO	10
3.3 COMPOSIÇÃO	12
3.4 O ESTUDO DA COR	13
3.5 ESTUDOS DE PERSONAGENS	15
3.6 ESTUDOS DE CENÁRIOS	18
4 CONCLUSÃO	20
REFERÊNCIAS	21
ANEXO A – QUESTIONÁRIO RESPONDIDO PELO ILUSTRADOR GUILHERME FRANCO	23

1 INTRODUÇÃO

1.1 A arte de concepção no meio cinematográfico

Abordando o desenvolvimento da concepção visual para um curta-metragem de animação, compreende-se que é um método indispensável para a definição de várias características de um filme (personagens, objetos, cenários), antes de se iniciar as etapas de realização de um projeto. Também conhecido como *concept art*¹, esta etapa de desenvolvimento nada mais é do que o meio mais prático de *brainstorming*² que o ilustrador tem em mãos para expor suas ideias aos outros integrantes da equipe.

Sendo assim, desenvolver o estilo da ilustração não é apenas caracterizar fisicamente o objeto, mas enfatizar sua personalidade. E este é o maior desafio que o profissional tem de lidar, já que esta linguagem deve ser bem clara aos olhos de outros espectadores.

Utilizando como base de pesquisa o curta animado "Sem cabeça"³ e outras referências bibliográficas, o presente estudo tem como objetivo entender o processo criativo do ilustrador e destacar as fases de desenvolvimento da concepção visual na produção cinematográfica de animação. Sendo assim, este trabalho busca, através das ilustrações de Samuel Marcelino e a opinião de Guilherme Franco (um dos cinco autores do curta-metragem "Sem Cabeça" produzidos por Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco e Rafael Parreiras.), além de outras fontes de pesquisa, criar uma normatização de

¹ A arte conceitual (ou concept art) surgiu no contexto das artes visuais clássicas e evoluiu com as artes cinematográficas do cinema de atores e de animação, ganhando importância ainda maior na contemporaneidade a partir do desenvolvimento da tecnologia CGI (Computer-generated Imagery), que torna concreta no espaço diegético qualquer criação da imaginação, desde que a mesma possa ser previamente visualizada. O artista conceitual torna-se então fundamental para a criação das realidades fantásticas apresentadas na tela. A este é passada a tarefa de conceituar o inexistente. (Fonte: <http://www.revistaponto.com.org.br/artigos/a-concept-art-e-a-industria-do-entretenimento>.)

² O *brainstorming* (literalmente: "tempestade cerebral" em inglês) ou *tempestade de ideias*, mais que uma técnica de dinâmica de grupo, é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo - criatividade em equipe - colocando-a a serviço de objetivos predeterminados (Fonte Wikipédia: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>>).

³ Curta de animação "Sem cabeça": (Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco, Rafael Parreiras. UFMG. 2013)

procedimentos para a arte de concepção na produção de filmes animados.

2 O PROCESSO CRIATIVO DO CURTA "SEM CABEÇA"

2.1 A importância do *briefing*

Durante o processo de criação artística de uma produção animada, o primeiro passo para o ilustrador é o desenvolvimento de ideias através de um *briefing*⁴. Termo que é utilizado quando é feita uma série de perguntas vitais para o projeto. É uma fase da pesquisa na qual ele deve buscar o máximo de conhecimento sobre o assunto que vai produzir.

Por exemplo, na criação de um personagem, fazer perguntas como: "O personagem será animado?", "Qual o tamanho do personagem com relação aos outros?", "Qual o papel do personagem?" auxiliam ainda mais em um *briefing* mais consistente para o ilustrador, priorizando os protagonistas da história na concepção visual.

A fase da pesquisa é uma das mais importantes na hora de desenvolver um projeto de ilustração. Não só analisar referências de outros artistas e sim estudar sobre o tema. Só conseguimos ter a capacidade de criar sobre aquilo que dominamos. (ZOTTICH, 2011.)

A partir disso, os ilustradores têm a tarefa de dar identidade visual às ideias que lhes foram propostas a desenvolver. No Curta "Sem Cabeça" não foi diferente: através de vários *sketches* e esboços os ilustradores Samuel Marcelino e Guilherme Franco conseguiram definir a identidade visual do filme. Para Guilherme, não apenas o *briefing*, mas também o bom diálogo entre a equipe do curta foi o fator que definiu uma identidade visual coerente e sólida para o projeto.

Essa prática é fundamental para que o filme consiga uma identidade visual sólida. A

⁴ Ato de dar informações e instruções concisas e objetivas sobre uma missão ou tarefa a ser executada. (p. ex., uma operação militar, um trabalho publicitário ou jornalístico). (Fonte: <http://www.dicionarioinformal.com.br/significado/briefing/3115/>).

organização e o diálogo são peças chave para fazer com que cada artista, com seu próprio estilo e forma de pensar, trabalhe em um filme mantendo sua unidade e coerência. (ANEXO A)

2.2 Arte e narrativa

Com o *briefing* em mãos e o conhecimento da história do filme, o ilustrador já tem uma base para poder começar a iniciar sua produção. A partir dessa fase é que a criatividade do artista é mais testada. É o momento de criar.

No decorrer do curta "Sem Cabeça" nota-se que a arte do filme tem um papel fundamental para a sua narrativa. Neste caso, com um estilo bem cartunesco, Samuel Marcelino e Guilherme Franco conseguiram desenvolver uma estética que conversasse diretamente com o espectador.

Em se tratando de um filme de animação, a relação arte e narrativa se torna muito mais evidente. Cada decisão artística impacta diretamente na atuação dos personagens e na forma como interagem com outros elementos a fim de manter o fluxo narrativo. É o artista quem precisa estabelecer as relações necessárias para o bom andamento da história, sendo que as próprias experiências sensoriais do público são afetadas por cada escolha do desenvolvimento visual do filme. (ANEXO A)

A aparência do personagem principal (Figura 1), por exemplo, é uma definição deste elo entre a arte e a narrativa. Como não temos a visão da cabeça do protagonista, o artista faz com que seus gestos, sempre exagerados, atraiam a atenção do espectador e o guie durante o andamento da história.



Figura 1 - Exemplo de aplicação da arte com a narrativa.

Fonte: Curta de animação "Sem cabeça": (Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco, Rafael Parreiras. UFMG. 2013)

Além disso, os próprios cenários estão sempre trabalhados em ângulos, o que nos direciona o olhar para o que está acontecendo na cena. Isto porque, em vários momentos, antes mesmo de acontecer a ação, já conseguimos direcionar o olhar para o que o ilustrador havia planejado. Contudo, o pensamento de usar a narrativa na hora da produção é uma das ferramentas mais interessantes que este profissional tem em mãos para transmitir a ideia presente no roteiro através de seu desenho.

3 A ARTE CONCEITUAL DE "SEM CABEÇA"

3.1 As etapas de desenvolvimento

Seguir uma linha de raciocínio para produzir uma ilustração é um método que proporciona ao artista não se perder durante o processo. Para Guilherme Franco, separar a criação por etapas é o modo mais seguro e confortável para se produzir a arte de concepção.

Primeiro a idealização, depois a etapa de criação de *thumbnails* seguida pelos esboços e detalhamento e, por fim, as cores e iluminação. Acredito ser uma fórmula tão bem implementada que uma só etapa ignorada e você já compromete seu *workflow*

completamente. (ANEXO A)

No curta "Sem cabeça", os artistas Samuel Marcelino e Guilherme Franco buscaram passar por cada etapa com muito cuidado, justamente para que a etapa seguinte consequentemente ficasse mais fácil de se produzir. Através de vários *sketchs*⁵ de personagens e cenários eles alcançaram o estilo artístico que buscavam para o curta-metragem.

3.2 O valor dos *sketchs* para a qualidade da ilustração

No processo de produção da arte conceitual, é importante salientar que o objetivo principal do ilustrador, neste caso, é transmitir uma ideia narrativa através de sua arte. Para isso, o ilustrador tem a liberdade de produzir vários desenhos para alcançar este objetivo. Estes desenhos são conhecidos como *sketchs*, ou esboços.



Figura 2 - Sketch de uma das cenas do curta "Sem Cabeça".

Fonte: Curta de animação "Sem cabeça": (Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco, Rafael Parreiras. UFMG. 2013)

Pensar no gesto de um personagem, na composição da cena, por exemplo, são fatores que vão definir a sensação que o artista quer transmitir através da obra para os

⁵ Este termo é normalmente usado para definir desenhos rápidos do que vemos à nossa volta, feitos num caderno intitulado "sketchbook", que funciona como um diário gráfico. (Fonte: http://worldsketching.files.wordpress.com/2011/09/world_sketching_pt.pdf)

espectadores. De acordo com Stanchfield (2011), é no esboço que se deve experimentar, soltar o traço, sem ter receio de errar. Por isso, traços rápidos e um certo descomprometimento com o desenho auxiliam muito para se fazer um trabalho expressivo e original.

Quando você trabalha em um desenho por horas, ele ainda deve parecer espontâneo, como parecem esses esboços rápidos. Ter de pisar fundo no acelerador e levar a adrenalina ao ponto máximo ao desenhar um tema em movimento nos faz recorrer a um sexto sentido em que as reações são instintivas e não intelectuais. (STANCHFIELD, Walt. 2011.)

Para Smit (2010), geralmente as pessoas observam um desenho nos primeiros instantes do olhar e é aí que ela forma uma opinião sobre aquilo. Por isso, é importante a clareza e a objetividade na arte de concepção.

As pessoas em geral olham para uma página da internet por cerca de sete segundos. Sete! E isso é se ele contém uma grande quantidade de texto, etc. Se é apenas uma imagem, geralmente rodeado por outras imagens, é provavelmente menos. Então, digamos, quatro segundos, o que não é muito tempo para obter uma história completa. Você não pode explicar tudo, assim não importa o que você mostre, deve ser óbvio. (SMIT, David. 2010.)

Segundo Stanchfield (2011), um sólido conhecimento de anatomia, perspectiva e outros elementos tem de estar presente no repertório do artista. Entretanto, no processo criativo deve-se abstrair a obrigação de desenhar pensando apenas nestes conceitos. Se o artista tem o conhecimento destes elementos, inconscientemente ele não os perderá mesmo se libertando temporariamente desses fatores para atingir um estudo dinâmico e expressivo e não um desenho rígido e sem personalidade.

Arte conceitual envolve dinamicidade em sua produção; qualidade final importa menos que a exploração das idéias. Quebrar esse processo em etapas ajuda a visualizar tudo de maneira segmentada para aceitar as várias modificações que serão feitas. É muito importante se preparar de forma que você saiba aceitar cada mudança feita por outros integrantes do projeto. (ANEXO A)

O mesmo conceito foi aplicado no curta "Sem Cabeça". Nele, Guilherme Franco

destaca que o mais importante nessa fase era transmitir as ideias aos outros integrantes ao invés de apenas apresentar uma técnica apurada. Além disso, deixar o desenho não muito trabalhado nesta etapa é essencial para o tempo de produção, já que se houver alguma alteração este é o momento de fazê-la.

A arte conceitual prefigura toda a etapa de produção do filme, ela cria os alicerces para todos os outros profissionais que trabalharão no projeto. Descartá-la significa um gasto excessivo de tempo na etapa de produção e, conseqüentemente, um gasto maior de verba. (ANEXO A)

3.3 Composição

Esta é uma etapa que caminha junto com a fase dos esboços e também com a narrativa. Neste momento, é preciso um conhecimento técnico e uma sensibilidade muito grande do artista, como luz, forma e espaço.

Da mesma forma que o ritmo, a composição é um dos fundamentos da linguagem visual, indo mais além do que atirar no equilíbrio das massas e dos pesos de uma imagem. Em realidade, ela harmoniza os espaços vazios e cheios, os tons, as luzes, os contrastes entre as formas, as direções dos desenhos. (DE OLIVEIRA, 2008)

De acordo com Rui de Oliveira (2008), uma técnica apurada de composição, é o resultado do bom uso de várias outras técnicas. É a etapa onde o artista tem o poder de dar ênfase a um objeto, personagem ou situação específica no filme. No curta "Sem Cabeça", a composição é uma das principais características do trabalho de Samuel Marcelino. Além de trabalhar as questões técnicas do desenho muito bem, ele faz questão de contar uma história através da composição dos elementos do cenário.

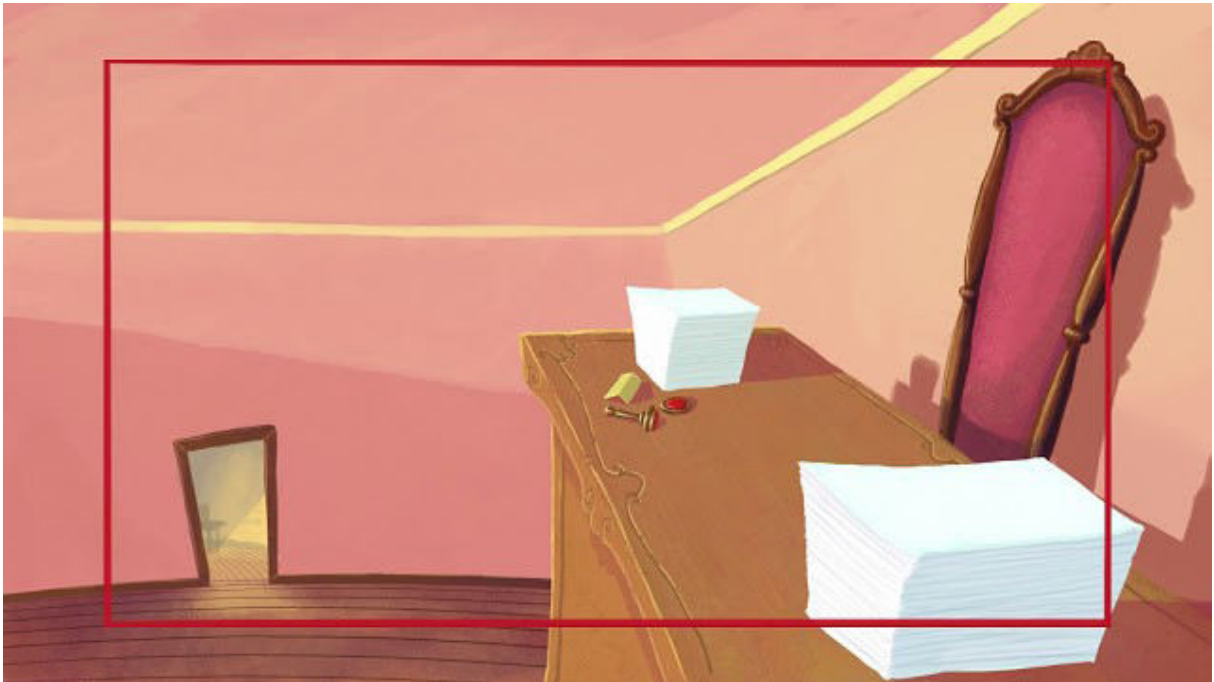


Figura 3 - Exemplo de composição de cena.

Fonte: Curta de animação "*Sem cabeça*": (Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco, Rafael Parreiras. UFMG. 2013)

Na figura 3, Samuel Marcelino optou por dar um ar de superioridade para os objetos em primeiro plano, enquanto no canto inferior esquerdo temos a visão da porta por onde o protagonista irá entrar. Esta técnica de exagerar o ângulo da cena, tornando-o surreal, foi muito bem trabalhada pelo ilustrador, porque não causa estranhamento e sim uma composição bem agradável e narrativa por si mesma (ao enfatizar a importância dos elementos em primeiro plano).

3.4 O estudo da cor

Assim como a composição, a cor é um elemento da arte que para ser usada de maneira correta pelo ilustrador exige deste um conhecimento técnico específico, como o domínio do uso da paleta de cores e o que cada cor representa. Isto porque a cor tem o poder de mexer com a emoção do espectador de diferentes formas.

Algumas evidências científicas sugerem que a luz de diversas cores, que entra pelos olhos, pode afetar diretamente o centro das emoções. Cada um de nós responde à cor de uma forma particular. As pessoas tendem também a ser atraídas por certas cores,

em virtude de alguns fatores determinantes. Sua escolha pode estar baseada em seu tipo de personalidade, nas condições circunstanciais de sua vida ou em seus desejos e processos mentais mais íntimos, profundos e até inconscientes. (PORTO e DIAS, 2013.)

Para Guilherme Franco, se o artista deseja transmitir um sentimento específico para uma cena, com certeza ele deverá se atentar para o uso das cores que condiz com o que deseja propor. No seu curta animado não foi diferente. Como o roteiro apresentava reviravoltas durante a história, o uso da cor foi bastante trabalhado para passar o clima desejado para o espectador.

A cor, se bem entendida e implementada, ambienta e cria uma imersão essencial para o público. Há de se pensar muito antes de associar personagens e cenários com cores específicas. Cada cor trás uma carga de significado muito relevante para ser ignorada. (ANEXO A)

Para ilustrar o diferente uso das cores, observa-se a seguir duas cenas do curta "Sem Cabeça". Na Figura 4, Samuel Marcelino optou por transmitir um ambiente mais calmo e que transparecesse suavidade para o personagem naquele momento. Para isso, ele optou por cores mais suaves, com a predominância do rosa, ao invés de usar cores pesadas que afetariam de outra maneira o clima da cena. Em contraponto, na Figura 5 Samuel optou por um clima mais carregado, o que na história do filme refletia os sentimentos do protagonista no momento. Através de tons menos saturados e cores mais fortes, como o roxo e o marrom, fica claro que é um momento conturbado na trama.



Figura 4 - Exemplo de colorização para um clima de cena mais suave.

Fonte: Curta de animação "*Sem cabeça*": (Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco, Rafael Parreiras. UFMG. 2013)



Figura 5 - Exemplo de colorização para um clima de cena mais pesado.

Fonte: Curta de animação "*Sem cabeça*": (Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco, Rafael Parreiras. UFMG. 2013)

3.5 Estudo dos personagens

Segundo Takahashi e Andreo (2011), na pré-produção de um filme é necessário ter

uma referência visual dos personagens e para isso é no *design*⁶ deles que se define sua aparência, acessórios e, até mesmo, sua personalidade. Mais do que o traço da ilustração e o estilo de colorização, o objetivo principal dos estudos de personagem é traçar a personalidade e definir suas características.

A criação de uma história por trás do personagem possibilita uma personalidade mais complexa e evita a criação de personagens “rasos”, ou seja, personagens ordinários e sem profundidade. (TAKAHASHI e ANDREO, 2011)

Para moldar um personagem é necessário saber a proposta que foi atribuída e traços de sua personalidade. Esses fatores auxiliam na hora de construir até mesmo a figura básica do desenho. Os estudos de personagem prezam na variação de expressões faciais e poses figurativas. Esse método possibilita ter uma referência visual das características físicas e até psicológicas de um personagem. No curta "Sem Cabeça" os personagens foram muito bem trabalhados. Com um estilo caricato e expressivo, Samuel Marcelino conseguiu fazer com que os animadores pudessem trabalhar os personagens bem à vontade, com movimentos exagerados e poses extravagantes. As figuras 6 e 7 são exemplos adequados para se entender o estilo aplicado no curta.

Segundo Simon (2003), outro fator importante para se trabalhar nos estudos de personagens são as expressões. Elas são capazes de dar personalidade ao personagem e ainda atribuem valor para o design. Além disso, as expressões do personagem ainda interferem no processo de animação. Se o ilustrador optar por acrescentar muitos detalhes nas expressões, posteriormente o animador terá mais trabalho para animar o personagem.

As expressões são desenhos de um personagem expressando diferentes comportamentos emocionais, tais como chorar, rir, gritar, ser subserviente, e muitos outros. (SIMON, 2003)

⁶ Design é a idealização, criação, desenvolvimento, configuração, concepção, elaboração e especificação de objetos que serão produzidos industrialmente ou por meio de sistema de produção seriada e que demandem padronização dos componentes e compatibilização do desenho para construção em maquinário mecânico ou manual, envolvendo a repetição das diferentes etapas de produção. Essa é uma atividade estratégica, técnica e criativa, normalmente orientada por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Design>

Elementos para se atentar no design de personagens incluem não só os que valorizam ou desvalorizam o visual do personagem, mas também aquelas que afetam o processo de animação. Pequenos detalhes podem ser muito difícil para animar. (SIMON, 2003)

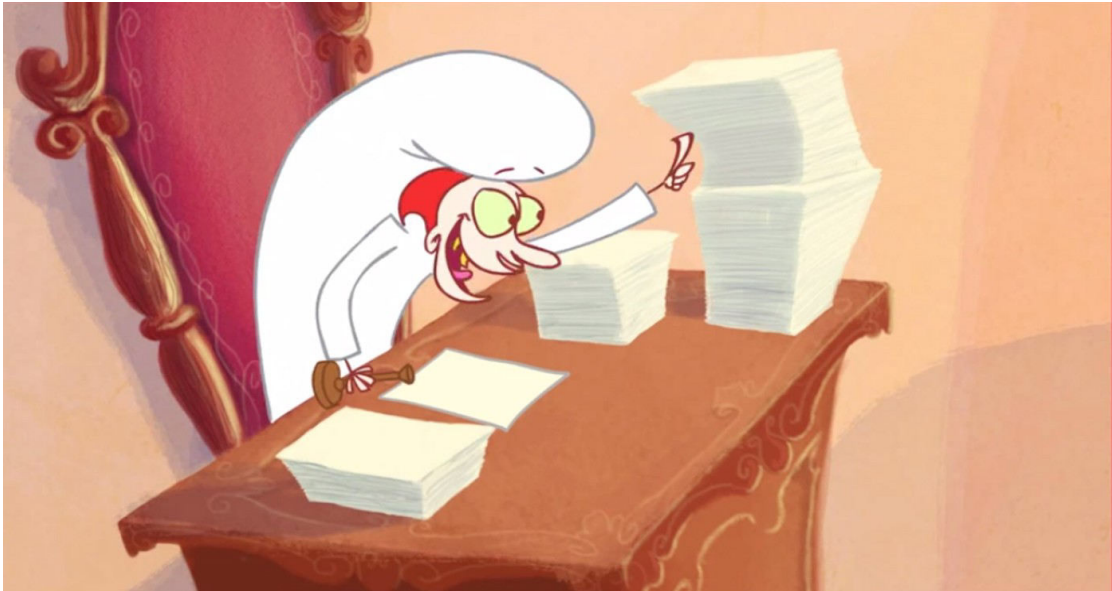


Figura 6 - Exemplo de estilo de personagem caricato

Fonte: Curta de animação "*Sem cabeça*": (Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco, Rafael Parreiras. UFMG. 2013)



Figura 7 - Exemplo de estilo de personagem caricato e sua influência na composição do cenário.

Fonte: Curta de animação "*Sem cabeça*": (Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco, Rafael Parreiras. UFMG. 2013)

Segundo Takahashi e Andreo (2011), outro fundamento importante na hora de se criar o *design* de um personagem é tentar imaginar em que ambiente ele estará situado. Isto faz com que as características do personagem casem com o ambiente, tornando-se do mesmo universo e não se destoando um do outro. Por exemplo, na Figura 7 o ambiente é uma barbearia, logo, o ilustrador tem ideia disso devido a cadeira de barbearia presente na cena. Além disso o machado no canto superior direito ainda causa estranheza ao espectador por ser um objeto inusitado na cena. Portanto, os personagens não teriam o mesmo valor se não houvesse outros elementos na cena como: cenários e os objetos.

3.6 Estudo de cenários

Os cenários devem ser desenvolvidos com o seguinte pensamento: transmitir ambiência ao espectador. Um personagem num curta de animação depende muito deste elemento, já que é um auxílio para passar o contexto de determinada cena. Além disso, ainda pode guiar o olhar do espectador através de seus elementos, contribuindo para uma narrativa mais clara e condizente com o enredo desenvolvido para a história.

Para Feng Zhu (2010), independente de qual seja o propósito do desenho de concepção, ele deve transmitir uma ideia ao espectador. No caso dos cenários não é diferente. Cada elemento deve ser pensando de forma a contribuir para o entendimento da cena. Por isso, é possível dizer que a articulação da composição de cenário é uma forma de linguagem única, onde um conjunto de elementos de uma imagem tem como objetivo passar uma ideia.

Desenhar para o Design é muito diferente de desenhar para arte. Na nossa indústria, desenho é outra forma de linguagem. Todos os designers profissionais entendem como falar e usar essa linguagem. É um conjunto de regras universais e fórmulas desenvolvidas através da história para ajudar a comunicar idéias. (Zhu, Feng. 2010)

Segundo Simon (2003), os cenários devem trabalhar em conjunto com a composição e associado a cores bem planejadas. Por isso, assim como os estudos de personagens, os estudos de cenários também englobam vários outros fatores para que o produto final seja satisfatório.

Os cenários devem ser concebidos para melhorar o fluxo de um projeto. Certifique-se que a

aparência e cor do cenário trabalhem juntos em cada cena. (SIMON, Mark. 2003)



Figura 8 – Estudo de cenário com foco para ambientação do personagem na cena.

Fonte: Curta de animação "*Sem cabeça*": (Samuel Marcelino, Hilton Rocha, Guilherme Franco, Rafael Parreiras. UFMG. 2013)

Na figura 7, por exemplo, o cenário bem simples e com cores mais frias faz com que o foco seja o personagem que está no centro da imagem. Neste caso, Samuel Marcelino optou em detalhar bem os elementos justamente para não desviar a atenção que deve ser voltada ao cliente da barbearia. Em contraponto, na figura 8, o objetivo é que o espectador sinta-se ambientado e note cada detalhe do cenário. Por isso, a utilização de um objeto em primeiro plano com cores vibrantes e com um vasto cenário ao fundo faz com que nosso olhar seja guiado através do cenário. Isto faz com que cada elemento da cena seja visto pelo espectador, o que faz com que o cenário seja mais valorizado visualmente.

Além de agregar para a narrativa do projeto, os cenários bem trabalhados ainda fazem que com a arte do curta-metragem se destaque e crie uma identidade visual única determinada pelo ilustrador. Para Fheng Zhu (2010), assim como nos estudos de personagens, o ilustrador não deve deixar de usar referências para criar seus trabalhos.

Analisando o que você está desenhando, você alimenta seu cérebro com potenciais soluções e idéias visuais. Alguns desses elementos incluem a compreensão da forma, perspectiva, materiais, luz e composição. Com relação à biblioteca visual,

desenhando temas como pássaros, plantas, aeronaves, carros, insetos, pessoas e etc., você apresenta seu cérebro às formas e proporções que criam esses temas. (Zhu, Feng. 2010)

4 CONCLUSÃO

O papel da ilustração em filmes animados é uma etapa que afeta todos os outros processos de realização de um curta-metragem. No filme “Sem Cabeça”, esta área foi muito bem explorada pela equipe de ilustradores. O olhar atento sobre a arte conceitual de um projeto vai muito além de uma ilustração e passa a se tornar uma ideia. Por sua vez, o emprego consistente dessa ideia torna-se referencial para os animadores e constrói um estilo visual único para a animação.

A arte de concepção voltada para o desenho animado é um trabalho que envolve vários processos (*sketchs*, composição, colorização, etc.) e assim como qualquer outra profissão, exige do profissional disciplina e um conhecimento sempre atualizado sobre o mercado de trabalho. Desde o processo de planejamento até a arte final das ilustrações, o ilustrador lida com elementos que exigem um nível de conhecimento muito alto para que a concepção visual de um projeto se torne um material de qualidade. Além da técnica, vários outros fatores devem ser levados em consideração, como por exemplo, o propósito de cada ilustração. Quando se trata da arte de concepção, o desenho não deve apenas ser bonito: deve ser funcional, no sentido de transmitir uma ideia.

Por isso, após essa pesquisa, eu passei a dar ainda mais valor à profissão de ilustrador de concepção artística para filmes, porque é uma área em que o profissional deve estar em constante aprendizado. Isto faz com que os ilustradores tenham uma visão bem realista do seu nível técnico-artístico atual, não deixando com que se acomodem e estejam sempre em processo de evolução. Além disso, esta monografia tem como objetivo destacar os processos de desenvolvimento visual de um filme de animação, ao mostrar que cada etapa de produção não deve ser ignorada. Contudo, o trabalho faz com que o ilustrador de concepção visual tenha um conhecimento consistente do processo de produção artística.

REFERÊNCIAS

SITES:

PORTO, Antônio. DIAS, Clecio. [S.I]: 2013. Disponível em: <http://www.tci.art.br/cor/efeito>. Acesso em: 02 set. 2014.

TAKAHASHI, Patrícia. ANDREO, Marcelo. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens**. Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil. 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 05 de ago. 2014.

ZHU, Feng. [S.I]: 2010. <http://theconceptartblog.com/2010/05/05/a-importancia-do-desenho-por-feng-zhu/>. Acesso em: 25 ago. 2014.

ZOTTICH, André. [S.I]: 2011. <http://chocoladesign.com/o-processo-criativo-da-ilustracao-parte-01>. Acesso em: 27 ago. 2014.

LIVROS:

DE OLIVEIRA, Rui. **Pelos Jardins Boboli - Reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens**. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 2008.

SIMON, Mark. **Producing independent 2D character animation : making and selling a short film**. Burlington: Focal Press, 2003.

SMIT, David. **Digital painting techniques: volume 2**. Worcester: 3d total.com, 2010.

STANCHFIELD, Walt, **Dando vida a desenhos, volume 1: os anos de ouro de animação na Disney**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

ANEXO A – QUESTIONÁRIO RESPONDIDO PELO ILUSTRADOR GUILHERME FRANCO

1- O estilo do filme tem características bem dinâmicas e é bem colorido. Até que ponto, você acha que a escolha da arte influencia na narrativa do filme?

Em se tratando de um filme de animação, a relação arte e narrativa se torna muito mais evidente. Cada decisão artística impacta diretamente na atuação dos personagens e na forma como interagem com outros elementos a fim de manter o fluxo narrativo. É o artista quem precisa estabelecer as relações necessárias para o bom andamento da história, sendo que as próprias experiências sensoriais do público são afetadas por cada escolha do desenvolvimento visual do filme.

2- Antes de pensar no estilo artístico, você gosta de conversar com os outros integrantes da equipe? Qual a importância que você vê no diálogo em grupo para a definição da arte do filme?

Não só gosto de conversar como preciso. Essa prática é fundamental para que o filme consiga uma identidade visual sólida. A organização e o diálogo são peças chave para fazer com que cada artista, com seu seu próprio estilo e forma de pensar, trabalhe em um filme mantendo sua unidade e coerência.

3- Você poderia falar sobre o processo criativo na arte conceitual? Além da técnica, como você trabalha o seu lado psicológico para facilitar este processo?

Arte conceitual envolve dinamicidade em sua produção; qualidade final importa menos que a exploração das idéias. Quebrar esse processo em etapas ajuda a visualizar tudo de maneira segmentada para aceitar as várias modificações que serão feitas. É muito importante se preparar de forma que você saiba aceitar cada mudança feita por outros integrantes do projeto.

4- Para o cinema de animação, qual o estilo que mais lhe agrada? Por quê?

O 2D digital. É a metodologia que procuro me especializar e a que visualmente me agrada mais. Acredito que as possibilidades de criação de um artista nessa lógica de produção são as mais amplas de todas as técnicas.

5- Quais as etapas de produção que você segue para entregar a arte conceitual finalizada? Qual etapa você considera a mais importante?

Primeiro a idealização, depois a etapa de criação de thumbnails seguida pelos esboços e detalhamento e, por fim, as cores e iluminação. Acredito ser uma fórmula tão bem implementada que uma só etapa ignorada e você já compromete seu *workflow* completamente.

6- Qual a sua concepção de colorização para os personagens e cenários? Você segue algum padrão, associando estes elementos? Se possível, discuta um pouco sobre a importância desta etapa.

A cor, se bem entendida e implementada, ambienta e cria uma imersão essencial para o público. Há de se pensar muito antes de associar personagens e cenários com cores específicas. Cada cor trás uma carga de significado muito relevante para ser ignorada.

7 - Para você qual deve ser a relação de trabalho entre o ilustrador e animador? Os dois devem estar sempre em contato? Se possível, cite alguma experiência que envolveu a participação de outro integrante da equipe no seu trabalho.

O ilustrador e o animador precisam se enxergar como peças de uma mesma máquina de produção, precisando trabalhar de maneira sinérgica. O ilustrador pensa em conceitos que sejam funcionais para os animadores, que darão vida e personalidade àqueles conceitos. No nosso caso específico, precisávamos entender completamente os personagens criados pelo Samuel de maneira que pudéssemos animá-los de maneira fiel.

8- Para você, qual a importância da arte conceitual numa produção de animação? Para você é possível descartar esta etapa? Por quê?

A arte conceitual prefigura toda a etapa de produção do filme, ela cria os alicerces para todos os outros profissionais que trabalharão no projeto. Descartá-lo significa um gasto excessivo de tempo na etapa de produção e, conseqüentemente, um gasto maior de verba.

9- Na hora da produção, qual a importância de se trabalhar com referências sobre o tema? Você acha que auxilia o processo criativo ou apenas limita o artista?

Referências auxiliam o artista de todas as formas possíveis, enriquecendo seu conhecimento sobre o tema abordado. A qualidade do artista vem pelo fato de saber trabalhar as referências juntamente com a criação de conceitos, elaborando idéias originais e bem fundamentadas.

10- Você segue algum padrão técnico com os formatos da ilustração conceitual ou você gosta de produzir sem seguir um padrão específico? Por quê?

Procuro evitar seguir um padrão e estar em constante contato com estilos diferenciados. Cada projeto carrega uma proposta diferente com uma necessidade específica. Identidades visuais diferentes requerem abordagens estéticas diferentes.