

Licorice

The word "Licorice" is written in a white, elegant serif font. It is surrounded by a decorative white border consisting of a vine with leaves and several small, five-petaled flowers. The border starts on the left, loops under the word, and ends on the right with a small flourish.

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design



Desenvolvimento visual de personagens e cenários

Anna Laura Cerioni Cappellotto

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de bacharelado em
Design Gráfico, sob a orientação dos professores Drº Milton Koji Nakata e Draº Cássia Carrara

Bauru
2018



Figura 1: Concept de Nina

Agradecimento

Agradeço aos meus pais por me apoiarem durante todo o percurso – seria impossível estar aqui se não fosse o seu carinho e apoio.

Agradeço ao orientador Milton Nakata, que viu meu potencial e foi uma fonte de inspiração e motivação para dar o meu melhor e continuar evoluindo.

Agradeço à orientadora Cássia Carrara, por fazer espaço para o meu projeto em sua agenda já lotada e por me orientar com carinho e paciência.

Agradeço aos meus amigos que ofereceram apoio emocional durante todo o percurso, seria muito difícil ter aguentado todo esse estresse e ansiedade se não fosse por vocês - com menção especial para Malu, que me ajudou com a diagramação e feedback do projeto desde o início, Sasa e Thais por serem amigas incríveis que eu gostaria de poder abraçar pessoalmente, Ro e Maru pelas risadas e conversas e por terem feito minha graduação mais feliz, Bruno e Thiago que foram uma fonte de apoio e motivação constantes e que eu gostaria de ter conhecido mais cedo, e por fim Laura e Ingrid, minhas amigas desde o colégio que eu não trocaria por nada.

Agradeço ao meu namorado, Herique Liberalesso, que foi a melhor pessoa no universo durante esse período e sempre esteve ao meu lado – Licorice não teria saído se não fosse por você e por seu apoio contínuo.

Resumo

Licorice é um projeto de ilustrações e concept art que tem como objetivo apresentar o desenvolvimento visual de personagens e cenários. Todos os estudos realizados para esse projeto foram reunidos em um artbook.

Palavras-chave: design, concept art, artbook, ilustração, personagens

Abstract

Licorice is a concept art and illustration project with the objective of presenting the visual development of characters and scenarios. All the illustrated studies made for this project are showcased in artbook format.

Keywords: design, concept art, artbook, illustration, character design

Índice

Introdução	07
1. Concept Art	08
1.1 Concept Art: Definição	09
1.2 Concept Art e Worldbuilding	10
1.3 Concept Art e Design	11
2. Pesquisa e Análise de Similares	12
2.1 Arte de "Legend of Korra"	13
2.2 Arte de "Zootopia"	16
2.3 Arte de "Brave"	19
3. Referências Visuais e Inspirações	23
4. Desenvolvimento do Projeto	26
4.1 Personagens	27
4.2 Cenários	39
4.3 Espíritos	44
4.4 Objetos e Culinária	46
4.5 Ilustrações	49
5. Projeto Gráfico	50
5.1 Logo	51
5.2 Tipografia e Acessórios	53
5.3 Grids e Formato	54
5.4 Livro Impresso	55
Conclusão	59
Bibliografia	61



Introdução

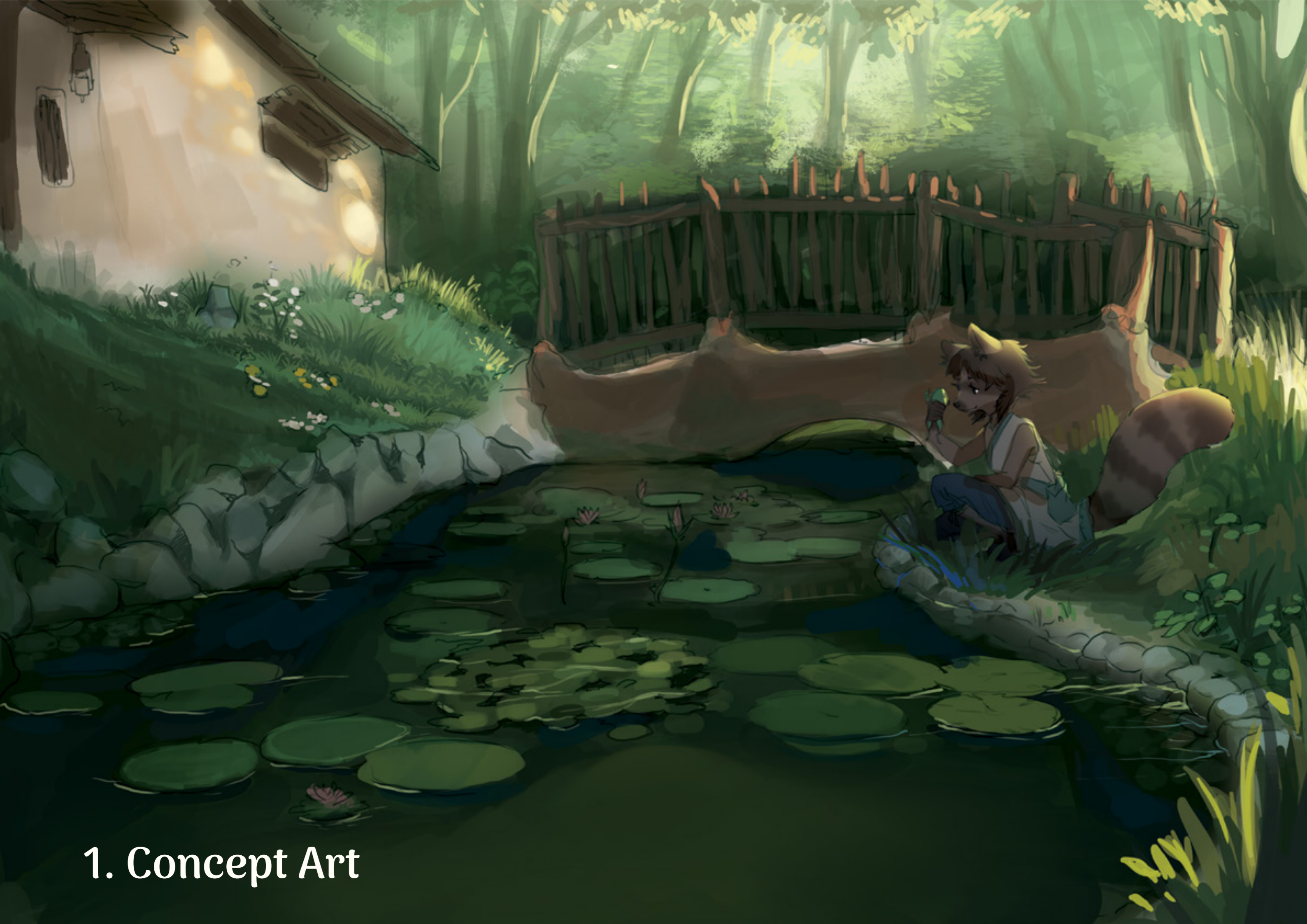


Quando criança eu detestava de brincar com bonecas – ao invés disso, passava o tempo imitando animais e fazendo dos meus bichinhos de pelúcia meus filhotes e companheiros imaginários. Também passava o dia vendo inúmeras vezes os mesmos VHS - especialmente O Rei Leão e 101 Dálmatas. Criar personagens, histórias fantásticas e animais falantes sempre foi constante no meu imaginário, e acredito que foi isso o que me motivou a começar a desenhar.

Quando entrei para a faculdade muito havia mudado mas no fundo eu gostava das mesmas coisas – ainda apaixonada por animações, mundos fantásticos e livros de fantasia. Os amigos que fiz no curso compartilhavam dos mesmos interesses, o que me rendeu anos de muitas conversas boas e troca de ideias sobre nossos próprios personagens e mundos fictícios.

Durante anos eu indaguei sobre o tema do meu projeto de conclusão de curso – e nada me parecia interessante se não envolvesse essas temáticas. Eu já possuía inúmeros personagens e universos fantasiosos criados, mas acabei decidindo criar um do zero, pois assim poderia documentar melhor o meu processo criativo e descobrir maneiras de melhorar nesse quesito.

Figura 2: Ilustração de Nina



1. Concept Art

1.1 Concept Art: Definição

Concept Art é algo totalmente diferente de ilustração – apesar de utilizar as mesmas técnicas, o objetivo primário da concept art é representar visualmente uma ideia, um design, ambientação, etc, para uso na indústria do entretenimento antes de qualquer decisão final ser feita. Com a quantidade enorme de tempo e dinheiro investidos em tais obras, é importante livrar-se da possibilidade de erros no começo da produção: e é aí que entra a concept arte.

Segundo James Pickthall (2012), não existe propósito em investir tempo para terminar uma obra ilustrada altamente detalhada e polida mas que falha em oferecer inovações de design ou em passar uma certa ambientação. O artista também detalha que, muitas vezes, é importante mostrar uma alta variedade de designs através da concept arte para possíveis investidores e diretores do projeto – mostrando assim as possibilidades para o produto final.

As técnicas utilizadas costumam ser livres e dependem do gosto pessoal do artista: alguns trabalham com meios tradicionais, como nanquim e tinta. Outros utilizam photoshop e pintura digital, inclusive se aproveitando de técnicas de “photo bashing”: mesclar inúmeras fotos com desenho e pintura, técnica muito utilizada para concept art de cenários – uma vez que os artistas muitas vezes precisam mostrar inúmeras opções diferentes, e pintar paisagens detalhadas desde o início tomaria muito tempo.

Concept arte também é diferente de arte para produção: segundo Tomek Miazga, a arte de produção é o produto final a ser utilizado: sejam fundos pintados para animação, modelos 3D, etc. O artista responsável por elaborar concept arte passa os conceitos escolhidos adiante para outro artista, que então vai trabalhar no produto altamente polido a ser implantado.

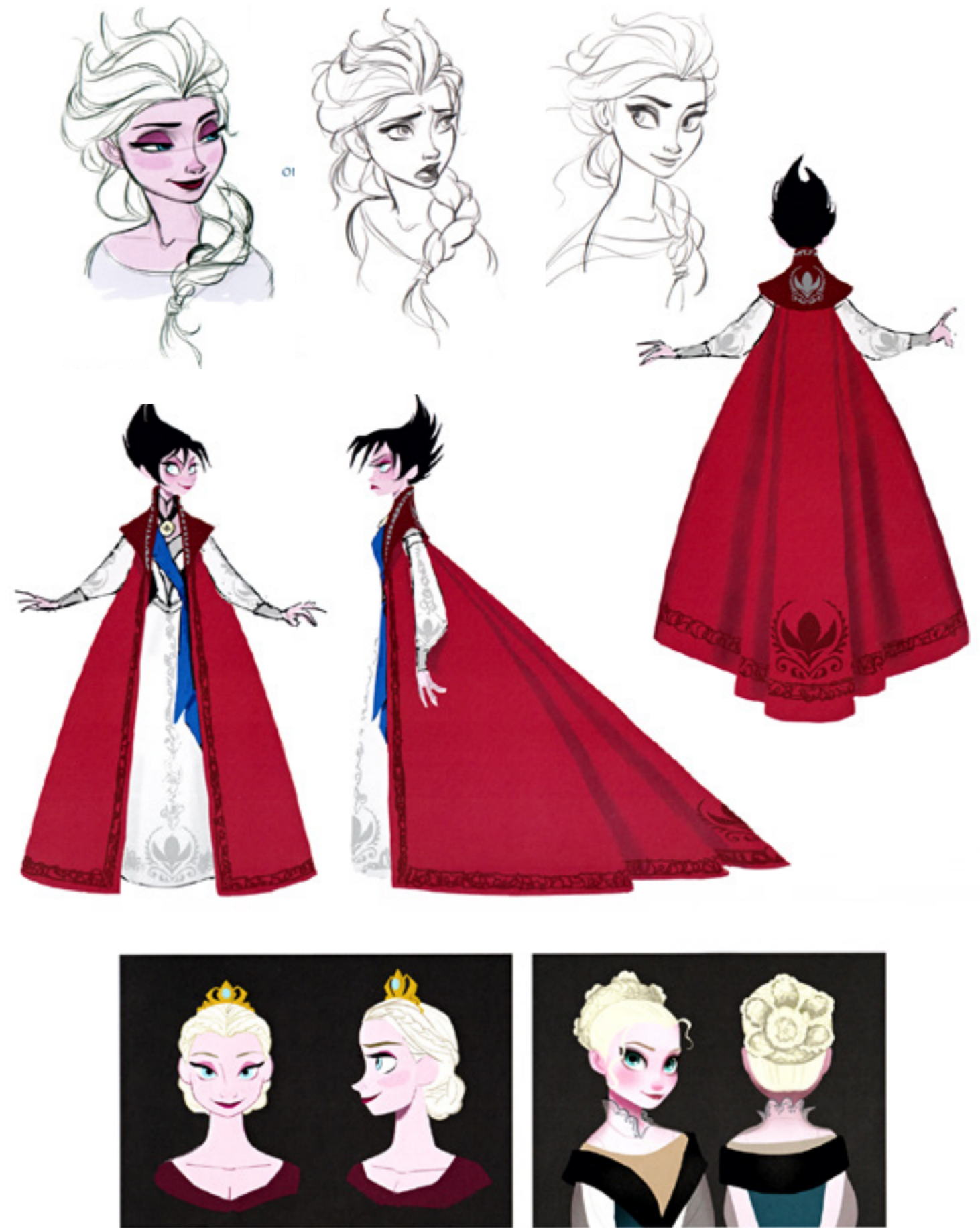


Figura 3: Concepts de Elsa para o filme Frozen

1.2 Concept Art e Worldbuilding

Worldbuilding se refere ao processo criativo da construção de um mundo fictício, um contexto para a história que se quer contar: que consequentemente acaba criando um universo ficcional. O processo envolve pensar em temas como a gênese do mundo, história, a física, ecologia, avanço tecnológico, aspectos de fantasia presentes ou não (como, por exemplo, presença de magia), etc.

Worldbuilding pode ser primeiramente associado a escritores de ficção – como JRR Tolkien, autor de Senhor dos Anéis, responsável por influenciar toda uma geração por conta de seu extenso worldbuilding do universo de Arda. Atualmente, é uma técnica amplamente adotada em obras fictícias: não apenas na literatura mas também em quadrinhos, jogos, animações, entre outros. Também existem aqueles que praticam o worldbuilding como um passatempo ou exercício criativo: criam apenas o cenário, e o pano de fundo, sem se preocupar com protagonistas ou uma história específica em determinado ponto na cronologia do mundo.

Segundo Claire Bradshaw, escritora freelancer norte-americana, uma técnica que auxilia na criação de mundos é pensar em algumas perguntas-chave: como, por exemplo, se o mundo é a Terra ou outro planeta, se existem outras espécies sapientes além dos seres humanos, dentre várias outras questões mais específicas sobre os mais variados assuntos. É comum sentir-se sobrecarregado ao pensar no escopo de tais questões – mas a autora lembra que, muitas vezes, o worldbuilding não precisa focar em todos os mínimos aspectos: basta criar um pano de fundo funcional e crível, a fim de não gerar discrepâncias futuras.

Concept Art caminha lado a lado do worldbuilding: é como artistas expressam visualmente inúmeras características do mundo como, por exemplo, o mapa-múndi, a aparência dos diferentes biomas e ecossistemas, a variedade de seres vivos e como eles vivem no planeta. Muitas vezes os dois crescem de maneira orgânica, sem um começo definido: o artista pode primeiro apresentar inúmeros concepts para diferentes raças alienígenas, e o escritor responsável incorpora os designs escolhidos no worldbuilding, com uma justificativa plausível para sua existência.

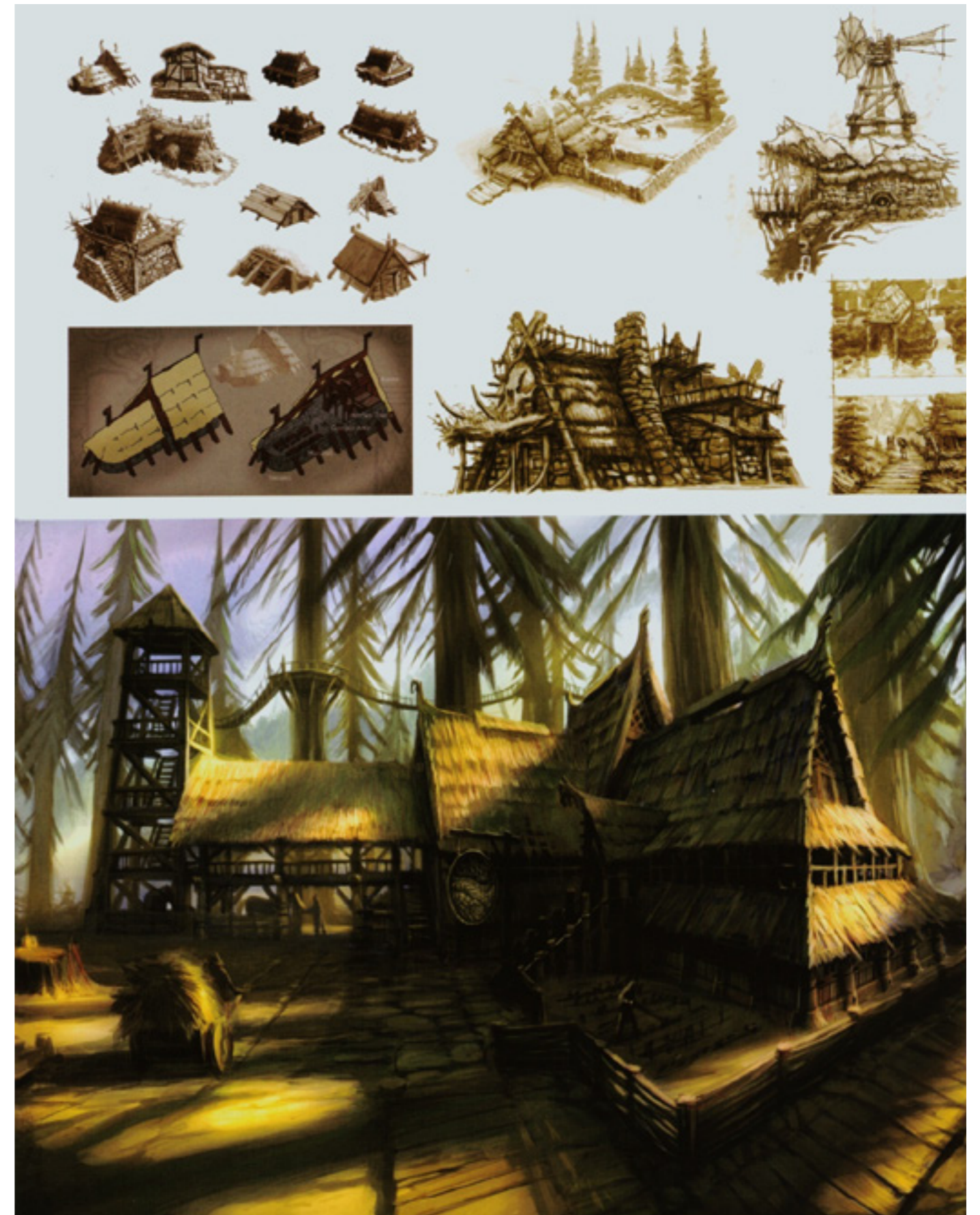


Figura 4: Concepts de cenário para o jogo "Skyrim"

1.3 Concept Art e Design

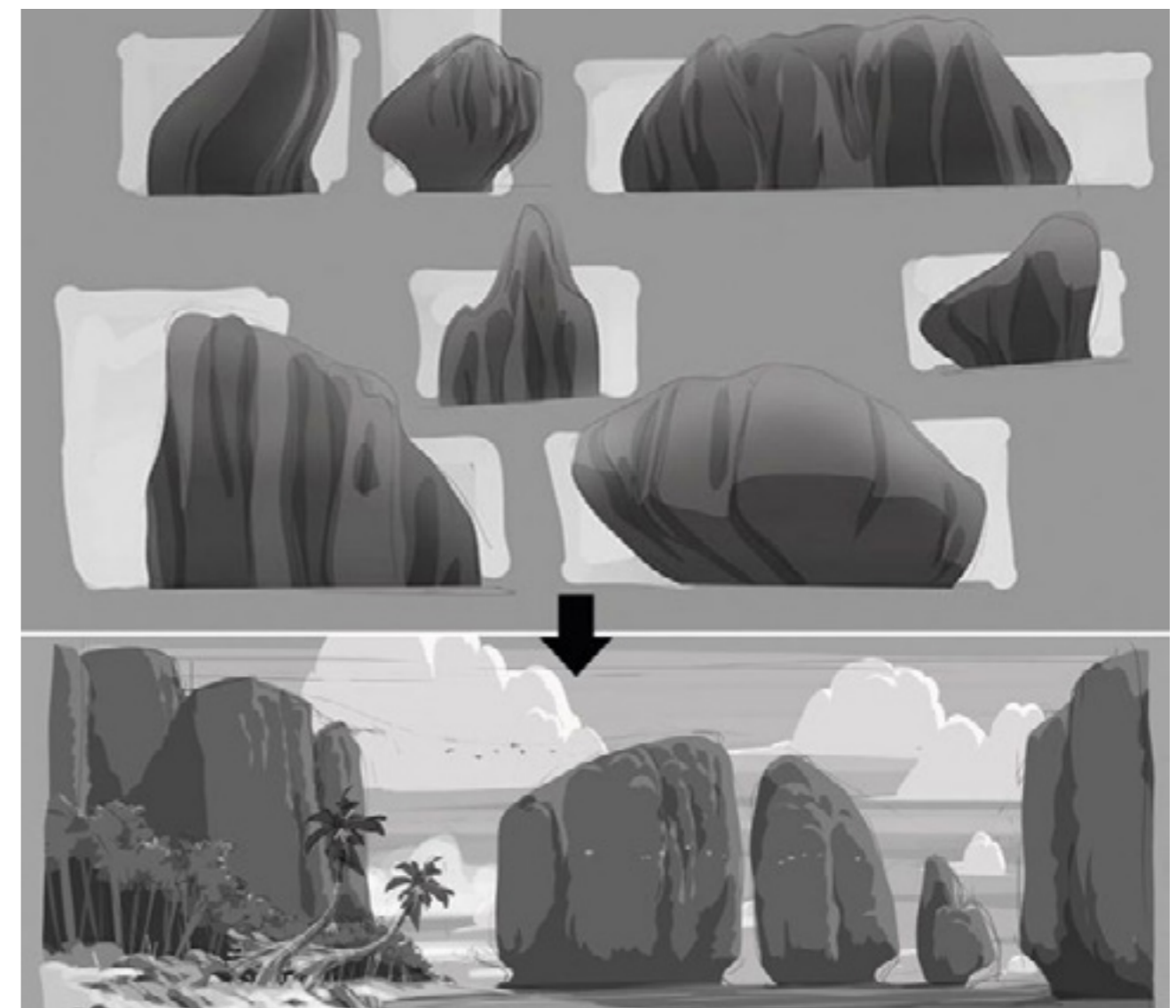
Armand Serrano, artista e diretor de arte nos estúdios Disney, afirma que o sucesso do desenvolvimento visual não está atrelado totalmente ao nível da técnica do artista e sim no conjunto da obra. Concept art não é sobre uma ilustração visualmente bonita e com técnicas perfeitamente executadas: é sobre a capacidade de solucionar o problema proposto – que é justamente um dos propósitos do Design.

Arte é diferente de Design: o Design possui uma linguagem própria e universal, enquanto que a arte é subjetiva e depende do olhar do artista. Um bom concept art precisa atender aos elementos básicos do design: composição, contraste, forma, ritmo, ponto focal, etc.

Armand também afirma que, como artistas, pensamos constantemente na necessidade de pensar fora da caixa – enquanto que o importante, na realidade, é conhecer o que está dentro da caixa e saber como esses elementos funcionam. Muitas vezes o artista procura uma inovação para o problema quando, na realidade, o que ele sabe que funciona já basta: no final das contas, é como uma ideia pode ser contada de maneira eficaz o que realmente importa e influencia na percepção do design.



Figura 5: Concept por Armand Serrano



Figuras 6 e 7: Concepts por Armand Serrano

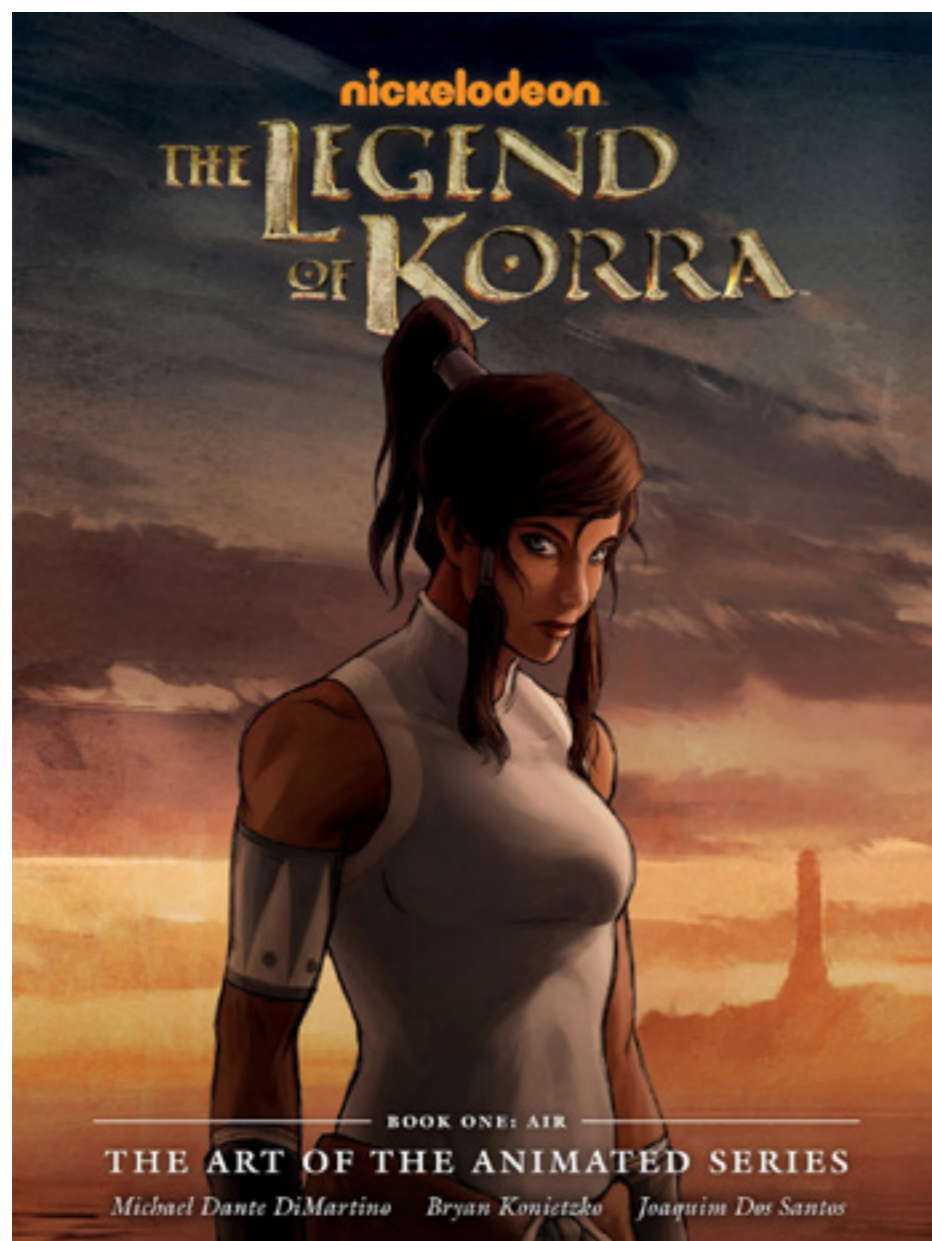


2. Pesquisa e Análise de Similares

2.1 Arte de “Legend of Korra”

The Legend of Korra (“A Lenda de Korra” no Brasil) é uma série animada transmitida na Nickelodeon, criada por Michael DiMartino e Bryan Konietzko. A série teve um total de 52 episódios divididos em quatro temporadas, televisionadas de 2012 até 2014. *Legend of Korra* serviu de sequência para *Avatar: A Lenda de Aang*, animação que contou com três temporadas e foi exibida de 2005 até 2008.

O livro possui orientação vertical, sendo que a capa possui uma hierarquia de títulos com o logo de Korra em destaque no canto superior – a ilustração da protagonista centralizada na capa, e o título do artbook logo abaixo, no centralizado no canto inferior.



Editora: Dark Horse Books
Idioma: Inglês
Número de Páginas: 144
Altura: 31cm
Largura: 23cm
Ano de lançamento: 2013
Acabamento: Capa Dura

Figura 8: Capa do livro The Art of Legend of Korra

Conteúdo

O livro começa já com o índice centralizado na página, de maneira simples e clara. O artbook tem doze capítulos, sendo que o capítulo um é dedicado exclusivamente ao desenvolvimento visual dos personagens, os próximos dez capítulos seguem a ordem cronológica de cada episódio da primeira temporada, e, por último, o capítulo doze mostra artes auxiliares para marketing e divulgação da série.

The image shows the table of contents page from the artbook. At the top, there is a small illustration of Korra in a dynamic pose. Below the illustration, the word 'CONTENTS' is centered in a bold, serif font. The table of contents lists the following sections and page numbers:

Introduction	6
by Michael Dante DiMartino	
Introduction	7
by Bryan Konietzko	
Chapter 1	8
Early Development	
Chapter 2	30
Welcome to Republic City	
Chapter 3	50
A Leaf in the Wind	
Chapter 4	58
The Revelation	
Chapter 5	66
The Voice in the Night	
Chapter 6	76
The Spirit of Competition/And the Winner Is...	
Chapter 7	90
The Aftermath	
Chapter 8	96
When Extremes Meet/Out of the Past	
Chapter 9	104
Turning the Tides	
Chapter 10	112
Skeletons in the Closet	

Figura 9: Índice do livro The Art of Legend of Korra

A abertura de capítulos segue a mesma estrutura: uma ilustração que corre pela paginação dupla, sendo que o número e o nome do capítulo ficam centralizados na página da direita, dentro de um brasão estilizado em azul com símbolos e linhas em branco.



Figura 10 e 11: Aberturas de capítulos



Figura 12: Concepts de Korra

Hierarquia e Grids

Já no capítulo em si, é claro que a hierarquia se dá por imagens, com páginas repletas de rascunhos, desenhos finalizados e pinturas completas. Apesar da grande quantidade de imagens, o conteúdo não parece convulso, uma vez que o texto aparece de maneira minimalista. Os maiores blocos de texto situam-se logo abaixo dos títulos a fim de explicar melhor o assunto e as decisões feitas em seu desenvolvimento visual, mas não passam de parágrafos breves. Um símbolo azul abstrato com transparência é utilizado no fundo de cada um desses parágrafos principais, a fim de deixar a hierarquia ainda mais explícita. Depois da explicação geral dos produtores da animação, os textos aparecem como legendas das imagens e concepts mostrados, com uma fonte menor e em itálico. Por conta dessa distribuição, o livro não parece ter um grid definido: existem páginas com grid de coluna única e páginas com as legendas de imagem diagramadas conforme a necessidade.

Design

A maior parte do texto dentro do livro é representada pelas legendas das imagens, com a tipografia itálica e de tamanho reduzido, justamente por conta da grande quantia de desenhos e ilustrações. O maior destaque de texto está presente nas aberturas de capítulo e nos títulos, que apresentam uma tipografia em caixa alta, grossa e sem contraste entre os tipos. Já o corpo de texto é uma tipografia serifada de fácil leitura e que não chama atenção na diagramação geral da página. Os símbolos utilizados são os ícones do Ar, em azul, observados ao lado da paginação, na abertura de capítulo e ao fundo dos parágrafos explicativos. As páginas têm design clean e simples, com fundo branco sem qualquer obstrução.



Figura 13: Diagramação dos blocos de texto

MD: Bloodbending, which we introduced in the original series, is a rare variation of waterbending. Yakone further developed the ability, learning how to psychically bloodbend another person. He passed this skill on to his son, Nootak, who figured out how to use bloodbending to disrupt a bender's chi, making it impossible for them to bend. Expressions by Ki-Hyun Ryu and Il-Kwang Kim.



Figura 14: Legenda de imagens



Figura 15: Concept de Katara e ilustrações

Considerações sobre a Análise

O que mais me ajudou para o desenvolvimento de meu projeto foram as partes sobre desenvolvimento de personagem – percebi que muitas vezes não preciso explicar ao pé da letra o que posso mostrar com os concepts, rascunhos e desenhos. O design simples também me agradou: eu sabia que o foco do meu livro seriam as imagens e o desenvolvimento visual, e não o texto. O único aspecto que julguei melhor não aplicar no meu livro foi o formato: a orientação horizontal não me agradou muito para as páginas mais simples e com menos imagens e informações. A orientação vertical é mais agradável de folhear casualmente, uma vez que muitos leitores gostam deste tipo de livro apenas para uma consulta casual e observar as imagens.

INTRODUCTION: CREATING ZOOTOPIA

A abertura de capítulo tem a mesma estrutura básica durante todo o artbook: uma ilustração que se estende em página dupla e o título do capítulo, que pode alternar entre estar alinhado ao canto superior esquerdo na página esquerda ou ao canto superior direito na página direita. A ordem dos capítulos segue o processo de desenvolvimento do filme: a Introdução conta como surgiu a ideia inicial e de todas as mudanças que sofreu até virar o roteiro escolhido. "A World Designed By Animals" foca no worldbuilding voltado para uma população antropomorfizada, desde construções até carros e vestimentas. "The Animals of Zootopia" mostra o desenvolvimento dos personagens, descrevendo a população geral e depois os protagonistas do filme, Judy e Nick. "Zootopian Habitats" delimita as diferentes zonas de Zootopia (que, no caso, são os múltiplos biomas) e o interior do continente, que é onde Judy Hopps cresceu. É o capítulo mais extenso do artbook, uma vez que descreve todos os diferentes cenários mostrados no filme na ordem cronológica dos acontecimentos. "Filming Zootopia" detalha as tecnologias de animação utilizadas, assim como as referências reais e o color script utilizado para o desenvolvimento da narrativa.

What if animals evolved to human levels of intelligence and civilization? What if they lived in a world inhabited only by them? What would a city built by animals look like? These were the imagination-stirring questions that inspired Walt Disney Animation Studios' Zootopia.

Zootopia began as all feature films do at Walt Disney Animation Studios: as one of several different ideas pitched by a director to chief creative officer John Lasseter and president Ed Catmull. In the case of Zootopia, director Byron Howard (Tangled, Bolt) pitched six ideas, including an all-animal twist on the classic literary tale *The Three Musketeers*, a 1940s B-movie-style story about a six-foot-tall mad doctor cat on a deserted island who turned children into animals, and a film about a bounty hunter pug in space. "John loved the quirky quality of the 1940s world and the animal characters from the space pug concept," recalls Howard. "It was his idea to mesh the world of one with the characters of the other."

Howard began developing a new idea that blended these elements together. When he pitched his new take for the film, it had evolved into

an espionage story called *Savage Seas*. "The protagonist was a rabbit spy, very James Bond in nature, named Jack Savage," Howard laughs. "It was fun, but every time we pitched it, everyone always said that the first act, which was set in the animal city, was the most interesting part. So we lost the spy element, as well as the '60s vibe, and let the animal city inspire the whole movie." Howard kept the bunny character as well, and started brainstorming ideas for the other creatures that could populate this all-animal universe. "I kept drawing a fox character. Foxes are natural predators of rabbits, so I thought it would make a great buddy dynamic."

What began to emerge was a comedic detective story set in an all-animal city starring Judy Hopps, an optimistic bunny cop, and Nick Wilde, a scam artist fox. It would become the fifty-fifth feature film from Walt Disney Animation Studios.

It was time to hire a screenwriter. Howard read scripts and met with a few candidates. Then he sat down with Jared Bush, a writer best known at the time for his work in television (*Penn Zero: Plan Time Hero*, *All of Us*). "I knew immediately Jared was the guy. His writing is insanely smart, but it also has a playful quality that I love, especially in animated films. It was just so clear he was the dude to do this."

Bush was thrilled to work with Howard, on Zootopia in particular. "When I met Byron, it was like we'd known each other for a thousand years," he says. "Our sensibilities for this movie were so similar. Since I was a kid, I have obsessively loved animals of all kinds. When I was hired, it was still a spy movie, and my dad and grandpa had been in the CIA. And the pitch had all the elements that inspired me to become a screenwriter in the first place—real stakes, fun character dynamics, and an unbelievable, expansive new world to play in."

The film Howard and Bush were imagining was hugely ambitious in scope, and Howard knew he would need a crackjack production crew to help realize that vision. With that in mind, Howard asked Clark Spencer



Figura 19: Introdução do livro

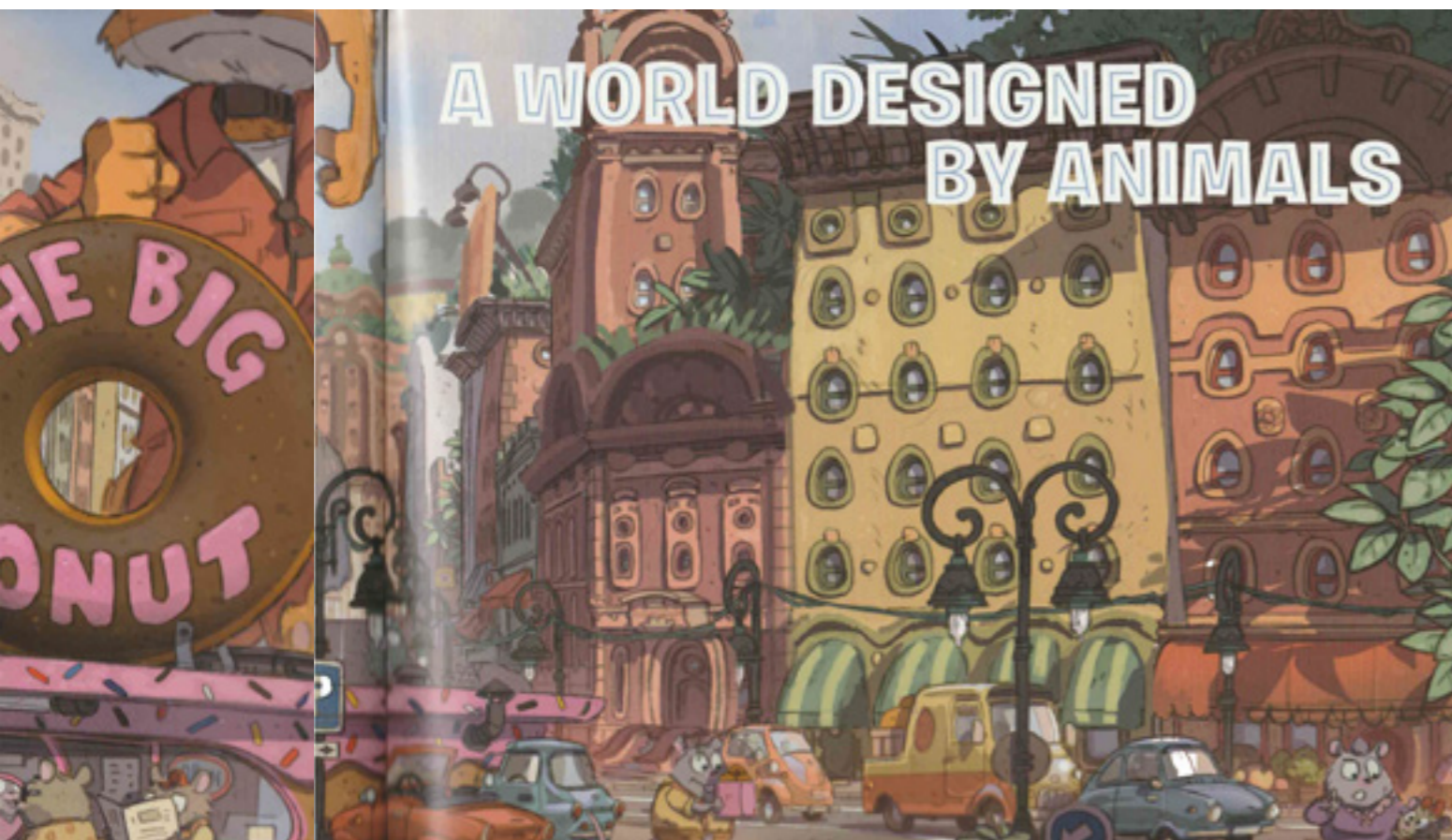


Figura 18: Abertura de Capítulo



Figura 20: Concepts da cidade

Hierarquia e Grids

A hierarquia parece variar dependendo da necessidade: existem páginas explicando o processo do desenvolvimento e, portanto, com o foco maior no texto. Os blocos de texto são divididos em grids fixos de duas colunas para as páginas com mais textos explicativos. Em páginas focadas nas imagens, concepts e ilustrações, o texto torna-se mais solto, aparecendo como legendas e destaques dentro de imagens chapadas abstratas.

Design

A tipografia dos títulos e abertura de capítulos chama atenção: ambas são display, sendo que os títulos tem cores variadas e chamam atenção na página. O corpo de texto é uma tipografia sem serifa, normalmente em preto mas que se torna branca quando presente contra um fundo preto. A tipografia das legendas parece a mesma do texto corrido, utilizando um peso maior para destacar o nome do artista da imagem em questão. A tipografia dos destaques é sem serifa, e adota diferentes cores dependendo do assunto. O que mais chama atenção, além das ilustrações, são os elementos gráficos aplicados em todos os capítulos: cada assunto diferente possui uma cor características, com seus padrões e formatos únicos. Por exemplo, em "Rainforest District", os elementos tomam uma cor verde claro, com padrões de folhas que lembram florestas tropicais. O padrão aparece atrás de imagens, textos e fundos brancos – o que ocorre em todo artbook.

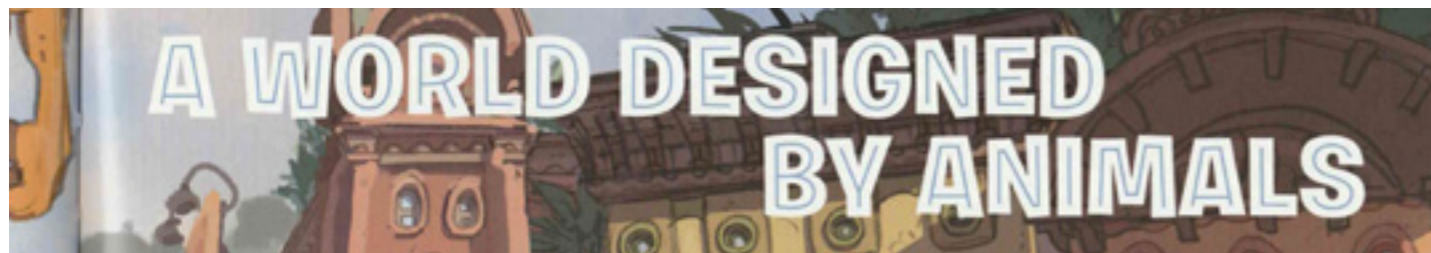


Figura 21: Tipografia display dos títulos

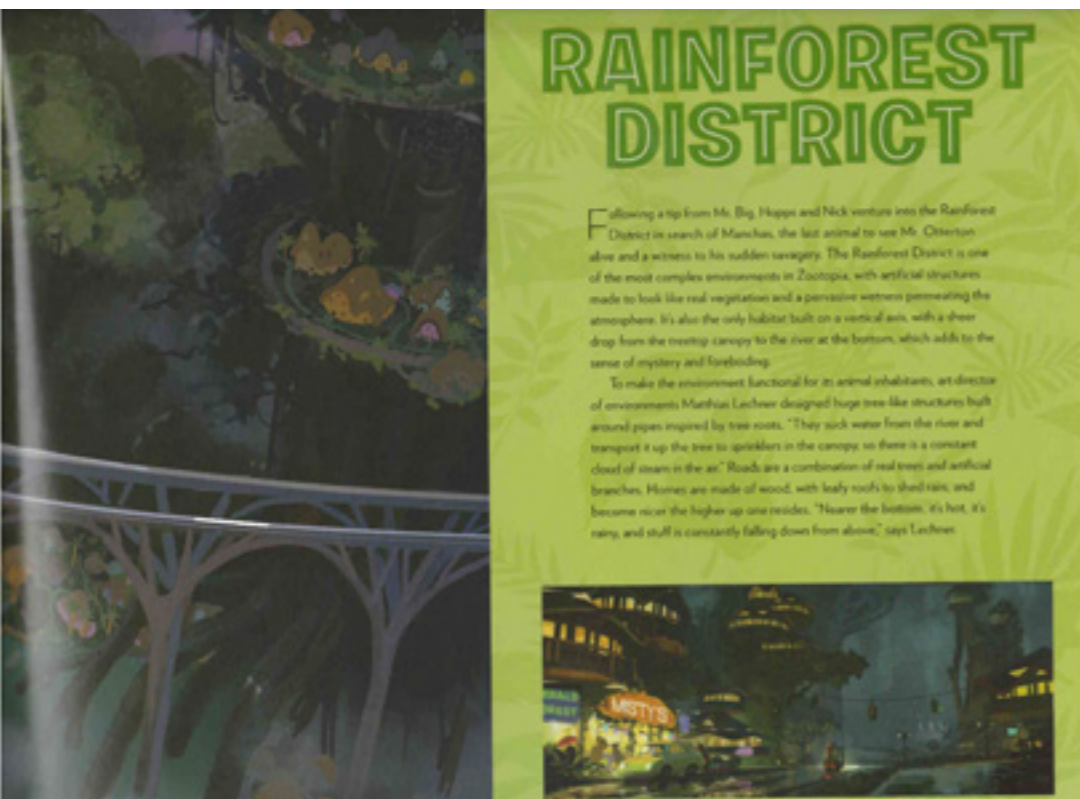


Figura 22: Design das Patterns



Figura 23: Destaque do texto



Figura 24: Concepts de Manchas

Considerações sobre a Análise

O conteúdo da obra foi muito inspirador em termos de worldbuilding e design de personagem, uma vez que o meu projeto também apresenta protagonistas antropomorfizados – me encontrei buscando inspirações e referências em "Zootopia" durante grande parte do desenvolvimento de Licorice. Também me aproveitei da orientação horizontal do livro: julguei o mais confortável para a apresentação de ilustrações e imagens em variados tamanhos. Entretanto, este artbook foi mais útil em termos de conteúdo do que estrutura: julguei o projeto gráfico gritante demais e por vezes muito convoluto por conta da variedade imensa de elementos gráficos, padrões e diferentes cores, que muitas vezes acabaram tirando o foco das ilustrações e do texto.

2.3 Arte de “Brave”

Brave é um filme de animação computadorizada, produzido pelos estúdios Pixar e lançado em 2012. A história acompanha Merida, uma jovem princesa que se nega a casar e decide traçar seu próprio caminho, o que eventualmente acaba lançando uma maldição que transforma sua mãe em um urso.

O livro possui orientação horizontal, sendo que a capa dura possui detalhes em alto-relevo e a sobrecapa de papel possui a ilustração da capa de fato, com o logo do filme no canto superior esquerdo.

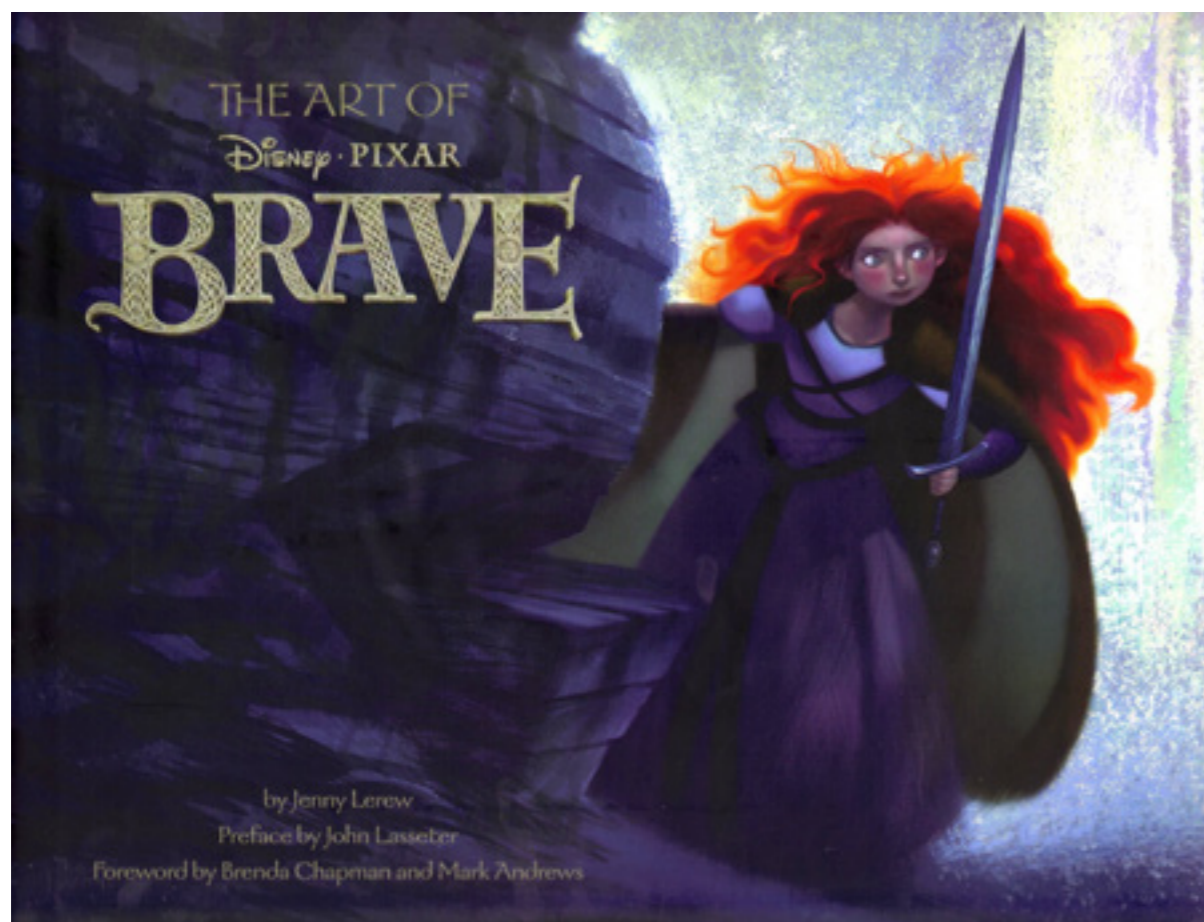


Figura 25: Capa do livro The Art of Brave

Editora: Chronicle Books

Idioma: Inglês

Número de Páginas: 160

Altura: 23,5cm

Largura: 28,5cm

Ano de lançamento: 2012

Acabamento: Capa Dura com Sobrecapa de Papel

Conteúdo

O Índice tem design limpo e simples, com padrões celtas desenhados em um fundo branco e os títulos dos capítulos centralizados na página. É dividido em três partes, sendo a primeira o prefácio, prólogo e a introdução. A segunda parte, “Gathering the Clan”, foca no desenvolvimento inicial do projeto, com concept dos personagens, cenários e a história. A segunda parte, “Stalking the Bear”, reúne o storyboard, color script e o fechamento da narrativa.

O índice do livro apresenta uma lista de conteúdos centralizada na página, com um fundo branco e padrões celtas desenhados em tons de cinza. Os itens são listados em uma fonte serifada, com o número de páginas ao lado de cada item.

PREFACE	7
FOREWORD	8
INTRODUCTION: SETTING THE ARROW	10
SECTION ONE: GATHERING THE CLAN	13
CHAPTER ONE: DRAWING THE BOW	15
CHAPTER TWO: WIND, WEATHER, AND RUINS	25
CHAPTER THREE: KITH, KIN, AND BEARS	65
SECTION TWO: STALKING THE BEAR	109
CHAPTER FOUR: FIGHTING WITH BROADSWORDS	111
CHAPTER FIVE: TAMING THE ELEMENTS	145
EPILOGUE: WEAVING THE TAPESTRY	156
ACKNOWLEDGMENTS	159

Figura 26: Índice do livro The Art of Brave

As aberturas de seção possuem a mesma estrutura: uma ilustração única que se estende nas páginas duplas, com o título da seção na página direita e alinhado ao canto superior direito. Já as aberturas de capítulo possuem uma ilustração localizada na página esquerda que se estende até parte da página direita. O título do capítulo está localizado na página direita, no canto superior.

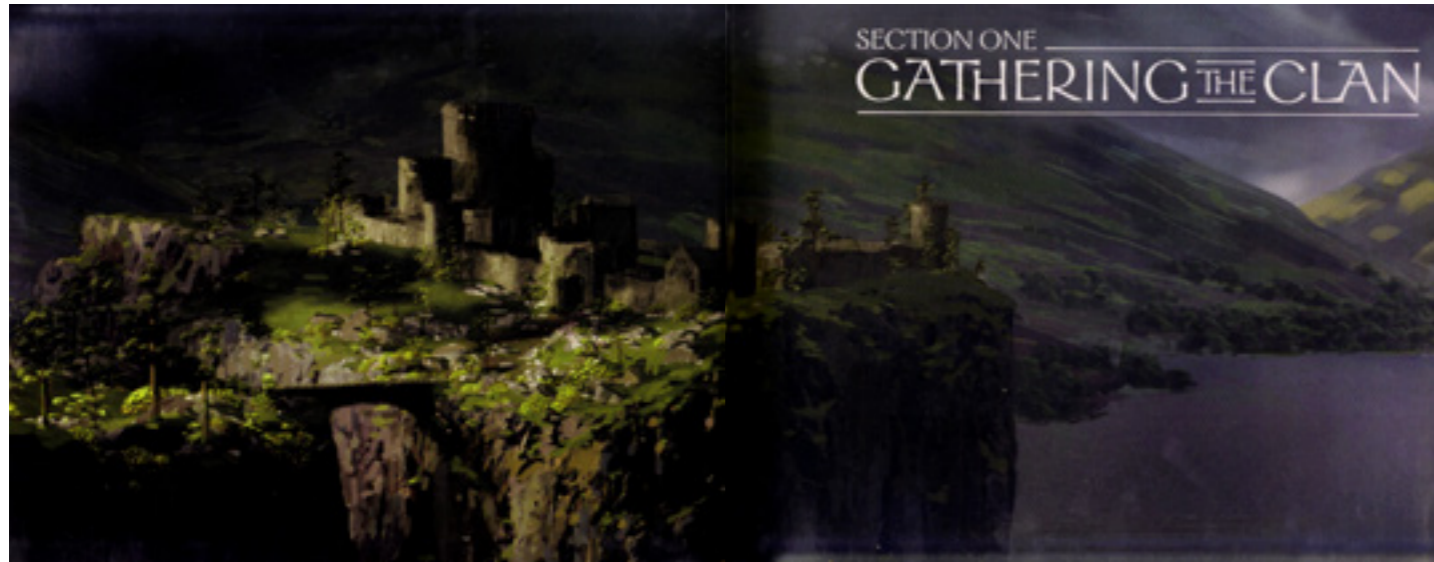


Figura 27: Abertura da Seção 1



Figura 28: Abertura do Capítulo 1



Figura 29 e 30: Concepts de Merida



Figura 31: Thumbnails

Hierarquia e Grids

O artbook possui uma hierarquia balanceada de textos e imagens: em páginas explicativas, os blocos de texto são divididos em grids de duas colunas, dividindo espaço com imagens sem deixar a composição desordenada. As páginas com texto costumam ser seguidas de várias páginas repletas de fotos de locais e referências, rascunhos, concepts e ilustrações. O texto nessas páginas é mínimo, limitando-se a legendas e alguns destaques.

Design

As tipografias do livro funcionam bem entre si: os títulos em display é uma tipografia que parece inspirada em tipos góticos, e foi utilizada também no sumário e nos destaques entre imagens. O texto corrido utiliza uma tipografia serifada em preto. As legendas das imagens utilizam uma terceira tipografia para destacar o nome do artista, esta mais estilizada e também inspirada em tipos góticos. O artbook utiliza bem o conceito de espaços negativos, se aproveitando de texturas em tons brancos e elementos gráficos inspirados em nós celtas. Em páginas com muitas imagens pequenas em sequência (thumbnails), foi utilizado um fundo preto a fim de ressaltar as cores e composições.

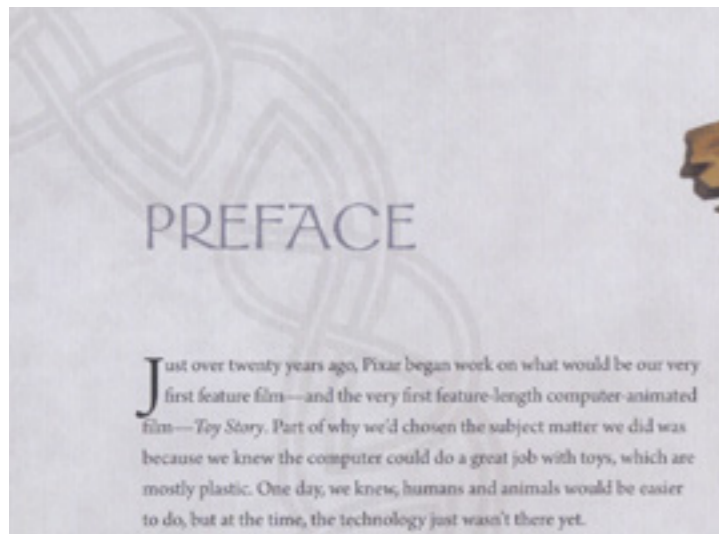


Figura 32: Capitular e parágrafo



Figura 33: Nós Celta



Figura 34: Tipografia display dos títulos

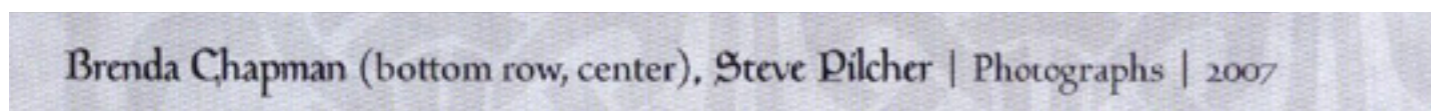


Figura 35: Legendas de imagens

CASTLE DUNBROCH

"The amount of dramatic scenery that charges moment to moment in Scotland is staggering. The light changes. The clouds move. It's sunny. It's raining. You're moving through this landscape, and the weather is changing in front of you. It's like a time-lapse photography experiment. So we made an attempt to use that in the storytelling, and in the art of the film, where you see a really diverse palette of weather."
—Katherine Sarafian, producer



Daniel López Muñoz | Digital |

Steve Pilcher | Acrylic | 2008



Figura 37: Concepts do castelo Dunbroch

Considerações sobre a Análise

Apesar de ter sido o último artbook analisado para auxiliar no desenvolvimento do projeto, "Brave" foi o que mais me auxiliou em termos de inspiração artística e referências do projeto gráfico. O artbook apresenta todo o processo de maneira detalhada porém bem resolvida: os elementos gráficos foram utilizados de uma maneira que não torna a leitura difícil e nem distrai do propósito principal do livro, e ainda por cima condisem com a estética do filme. Também encontrei soluções para como mostrar a hierarquia de informações: com elementos gráficos e certos padrões indicando a divisão de assuntos e capítulos.



3. Referências e Inspirações

3. Referências e Inspirações

Yokohama Kaidashi

Mangá de ficção científica escrito e ilustrado por Hitoshi Ashinano, o título pode ser traduzido para "Registro de uma viagem de compras à Yokohama". A série está atualmente completa, tendo seu início em 1994 e término em 2006.

A história acompanha a vida cotidiana e as viagens de uma robô chamada Alpha Hatsuseno, que trabalha em um café fora-de-mão na costa japonesa ao sul de Yokohama. A ambientação é de um mundo em declínio após uma catástrofe climática, o resto da população vivendo de maneira mais simples, algo que pode ser descrito como "o crepúsculo da humanidade". Apesar disso, a sensação é de calma da vida cotidiana – os capítulos do mangá são dedicadas a histórias contidas em que quase nada de fato acontece, uma vez que o foco é a ambientação e a relação entre Alpha e os outros personagens. Existem capítulos dedicados a atividades como tirar fotografias, viagens à Yokohama em busca de suprimentos, a arte de fazer café – e muitas dessas histórias possuem poucas linhas de diálogo.



Figura 38: Ilustração de Alpha



Figura 39: Página colorida de Yokohama



Figura 40: Ilustração colorida de Alpha



Figura 41: Página do mangá Yokohama

Julgo importante ressaltar que tive a ideia principal para o meu projeto ao ler Yokohama Kaidashi – a temática de um mundo pós apocalíptico tranquilo e sereno, focando no lado positivo do cotidiano. Até então, meu único contato com obras de mundos pós apocalípticos mostravam apenas o lado sombrio e sangrento da sobrevivência, algo totalmente oposto do que eu pretendia.

Eu me apaixonei pelo mangá por conta dos visuais serenos e histórias cotidianas, que servem para pintar a imagem de como o mundo está em declínio de maneira pacífica. Não é uma história para ser devorada de uma vez só, uma vez que os capítulos são um tanto parados em termos de progressão – e sim algo para ser apreciado aos poucos, dando tempo para o leitor digerir a sensação de simplicidade de um apocalipse quieto. Uma das principais temáticas é Alpha aprendendo a lidar com a mortalidade de seus amigos humanos e o fato de que muitos deles seguem com suas vidas enquanto que a robô permanece imortal, morando e trabalhando no mesmo lugar por décadas. O tom agridoce da história me marcou bastante, mostrando que é possível criar histórias com temáticas simples e cotidianas que mesmo assim são capazes de evocar emoções fortes no leitor.

Studio Ghibli

Studio Ghibli é um estúdio japonês de animação localizado em Tóquio e fundado em 1985. É reconhecido mundialmente pela qualidade de seus filmes animados, sendo que sete de seus filmes estão na lista dos quinze filmes de animação que mais faturaram no Japão. Exemplos de filmes incluem Meu Vizinho Totoro, A Viagem de Chihiro e O Castelo Animado.

Hayao Miyazaki é um dos fundadores do estúdio e responsável pela direção de inúmeros de seus títulos. Seus trabalhos são caracterizados pela recorrência de temas como a relação da humanidade e natureza, a importância da arte e trabalho manual, e a dificuldade de manter uma ética pacifista em um mundo violento. A grande maioria dos protagonistas de seus filmes são meninas fortes ou mulheres jovens – enquanto que os antagonistas são moralmente ambíguos, desconstruindo a dicotomia de um herói totalmente bom versus um vilão totalmente ruim.

Conheci Studio Ghibli ao assistir A Viagem de Chihiro quando tinha dez anos, e sou apaixonada desde então, tendo assistido todos os filmes ao entrar no curso de Design Gráfico. Posso afirmar que o estúdio é uma das maiores inspirações para meu trabalho com ilustração - não apenas em questão da estética, com seus cenários ricamente detalhados e uma ambientação bucólica – mas também na temática e nas protagonistas, que são mulheres fortes independente de suas personalidades e que não precisam ser salvas por um interesse romântico.

Figura 42: Captura stillframe do filme “Meu Vizinho Totoro”



Figura 43: Captura stillframe do filme “O Castelo Animado”

Me encontrei buscando inspirações e referências nos filmes do Studio Ghibli inúmeras vezes durante o desenvolvimento do projeto, não só para encontrar soluções técnicas de ilustração e pintura, como também inspiração da sensação de conforto e esperança que sempre senti ao assistir os filmes.

Gosto de dizer que as animações do Studio Ghibli me passam a mesma sensação de uma tarde chuvosa recolhida em meu quarto, tomando um chocolate quente enquanto leio um livro. Desde o início quis passar essa sensação de aconchego e conforto com o meu trabalho.

Steven Universe

Steven Universe é uma animação norte-americana criada por Rebecca Sugar em 2013 para o canal Cartoon Network. A história acompanha a vida de Steven, um garoto metade humano e metade gem que vive na cidade costeira de Beach City com as gems Pearl, Garnet e Amethyst. Gems são seres alienígenas com formato humanoide, e as atuais residentes de Beach City lutam para proteger o planeta de ameaças como monstros e gems hostis de outros planetas.

A premissa original da série era mostrar o cotidiano do lado humano de Steven – muitos dos episódios iniciais foram baseados nas memórias que Rebecca teve com seu irmão mais novo quando eram crianças. Mais tarde a premissa muda, focando no lado mágico de Steven e na história dos conflitos das Gems – com a adição de episódios mais emocionantes e dramáticos.



Figura 44: Cena da animação Steven Universe

Minha principal inspiração de Steven Universe para o desenvolvimento do projeto foi na estética, principalmente em questão de design de personagem – formato, cores e silhuetas são bem diferenciados e eficazes em passar para a audiência a personalidade dos personagens de maneira direta. O estilo cartoon contribui para isso, com formas exageradas em ambas gems e humanos.



Figura 45: As gems Amethyst, Garnet e Pearl

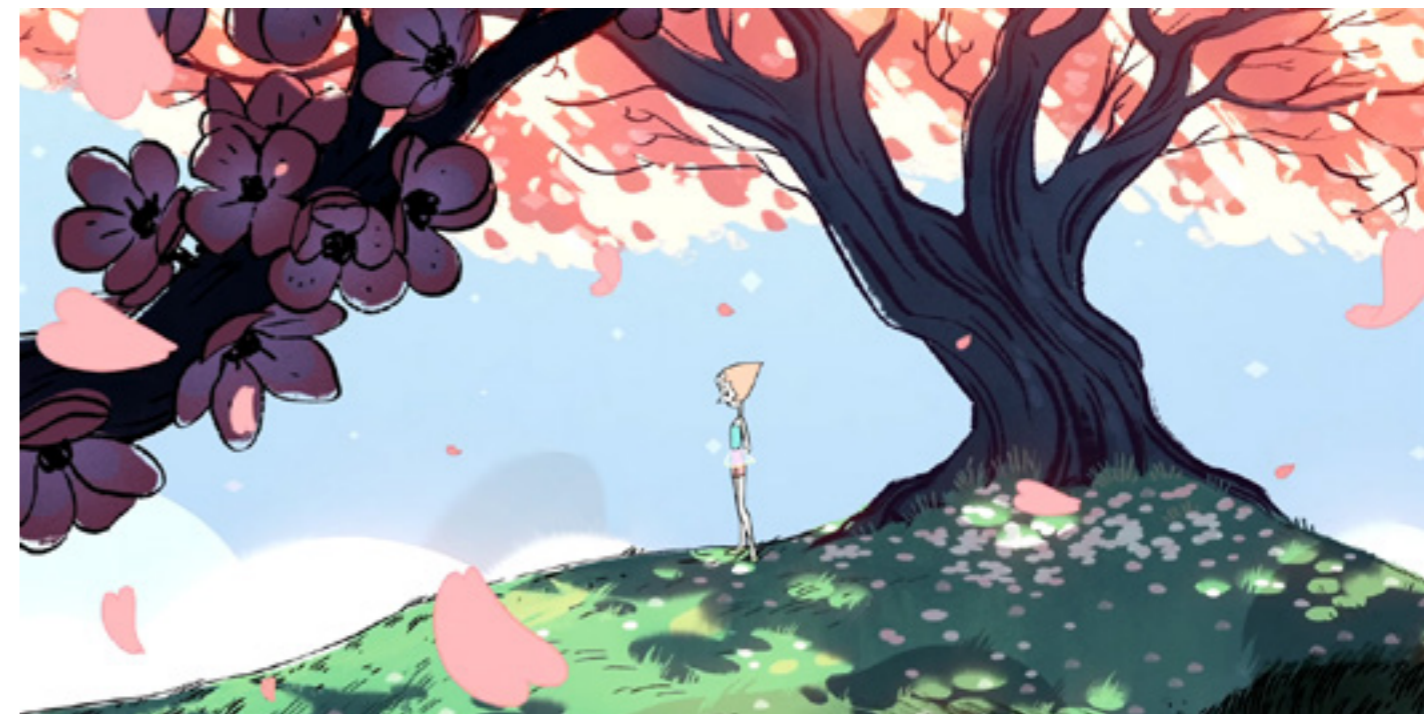


Figura 46: A gem Pearl



4. Desenvolvimento do Projeto



4.1 Personagens

Um dos meus maiores desafios durante o desenvolvimento do projeto foi o design de personagem. Eu havia decidido que os habitantes deste universo seriam animais antropomorfizados, justamente para me desafiar a criar personagens com silhuetas diferentes, algo que sempre foi uma dificuldade pessoal. Também delimitei que faria apenas mamíferos antropomorfos, uma vez que comecei a ter uma dor de cabeça imensa pensando em como seriam as relações entre espécies herbívoras, onívoras e carnívoras – e o que isso significa em termos de sapiência.



Figura 47: Primeiros rascunhos explorando estilos de desenho



Figura 48: Rascunho explorando character design

Eu não queria desenhar animais realistas utilizando roupas humanas – além da dificuldade técnica, não é um estilo que pessoalmente me agrada. Em contrapartida, não queria fazer humanos com orelhas e caudas de animais como eu vejo em muitas obras com personagens antropomórficos. Minha solução foi uma mistura dos dois extremos: animais com proporções humanizadas, com um traço estilizado que ainda assim permitisse ao leitor reconhecer o animal. Os rascunhos no papel são um tanto convolutos pois tenho o traço solto e rápido para rascunhar, mas julguei importante mostrar todo o processo no relatório, inclusive os primeiros desenhos bagunçados que deram origem ao resto do material.

Nina

A protagonista de Licorice foi o primeiro elemento que pensei para o desenvolvimento do projeto, assim que decidi as principais temáticas eu já imaginei a herbalista tímida no centro de tudo. Nina também foi onde consolidei o estilo em rascunhos no papel, até encontrar uma estética que me agradasse e pudesse aplicar para os outros personagens a serem desenvolvidos. O próximo passo foi reunir imagens de referência – também decidi que Nina seria uma cachorro-do-mato, uma vez que não queria a protagonista como um animal doméstico e gostaria que fosse uma espécie da fauna brasileira.



Figura 49: Rascunhos dos concepts iniciais de Nina



Figura 50: Painel Semântico de Nina

Para as vestimentas, utilizei referências de roupas tradicionais portuguesas, com motivos florais detalhados e cores vibrantes – queria que Nina tivesse uma aparência mais tradicional e ligada à natureza do que os outros personagens, uma vez que ela é a que menos aparece usando roupas ‘modernas’.

Escolhi um penteado que mostrasse o lado mais tradicional de Nina - com o coque segurado por tranças contribuindo para a estética campestre da herbalista. Também quis fazê-la com um corpo realista, fugindo do padrão de meninas com corpos sempre magros e idealizados.

Para seu design final, fiz uma espécie de imagem referência utilizada em animações e vídeo games: com vistas de frente e costas do personagem, com e sem roupas. A ideia do apelido "Licorice" veio só depois que finalizei o design dos personagens – estava procurando referências de plantas e ervas e me deparei com o Alcaçuz, que é uma raiz utilizada há séculos como adoçante. Alcaçuz vira "Liquorice" ou "Licorice" em inglês – uma palavra que julguei ter a grafia e sonoridade mais atraente e, portanto, decidir utilizar como apelido de Nina e nome de sua clínica.



Figura 52: Concepts do vestuário de Nina



Figura 51: Penteados de Nina



Figura 53: Design final de Nina

Felicia

Eu já tinha Felicia em mente quando estava desenvolvendo a aparência de Nina – sabia que a herbalista seria eventual interesse romântico de uma professora acanhada. Felicia é uma loba-guará, animal que perfeitamente descreve sua personalidade: tímida, sem jeito e de aparência um tanto desengonçada.



Figura 54: Concepts iniciais de Felicia



Figura 55: Painel Semântico de Felicia

Seu design final tem o corpo alto, membros compridos e olhos caídos para enfatizar sua personalidade acanhada. Ela também possui aparência e silhueta deliberadamente pensadas para contrastar com Nina: Felicia é alta e magra, com o rosto alongado e o cabelo fino e comprido para gerar contraste entre a aparência das personagens.

As roupas são mais modernas que as de Nina, contando com óculos, calça cápri e camisas de botões – me inspirei em cores suaves e vestimentas casuais para auxiliar Felicia a ter um ar maior de “professora” e “adulta responsável”, pois não queria que parecesse infantilizada ou despreparada para sua profissão. Desenhei as imagens de referências no mesmo estilo em que fiz as de Nina, com a vista de frente e costas a fim de auxiliar futuros desenhos da personagem.



Figura 56: Design final de Felicia



Figura 57: Ilustração de Felicia



Figura 58: Expressões de Felicia

Levi e Esther

Levi foi um personagem muito interessante em termos de desenvolvimento – meu pensamento inicial foi o de que eu queria criar um personagem baseado em Shoyu, meu gato de estimação. Levi é um filhote de puma das montanhas – acabei alterando um pouco o tom das cores para que ele parecesse mais com Shoyu. Palavras chave são “faminto”, “choroso” e “irritante” – o que pode parecer negativo de primeiro momento, mas que na realidade se mostra de maneira doce e cativante no pequeno Levi: é uma criança chorona porém carinhosa com seus conhecidos, gosta de comer e parece estar falando o que pensa em voz alta o tempo todo.



Figura 59: Concepts de Levi



Figura 60: Fotos de Shoyu



Figura 61: Painel Semântico de Levi

Seus olhos são exageradamente grandes, para ressaltar a pouca idade e a inocência de Levi. Esther é uma lebre de idade mais avançada e sua mãe adotiva – queria mostrar com os dois que várias famílias do mundo em que vivem são constituídas por qualquer gênero e espécie – os laços mais importantes são os de afeição, não necessariamente os de sangue. Também quis mostrar uma relação de carinho entre uma espécie considerada herbívora cuidando de um carnívoro que, no nosso universo, cresceria para ser seu predador natural.



Figura 62: Design Final de Levi

Foi durante o desenvolvimento de Levi e Esther que decidi não mais desenhar as imagens de referência dos personagens como fiz com Nina e Felicia – esse tipo de referência funciona para projetos em que outras pessoas precisam trabalhar com os modelos dos personagens, mas como estou trabalhando sozinha, preferi desenhar os personagens em situações mais dinâmicas, podendo assim mostrar mais de sua personalidade.

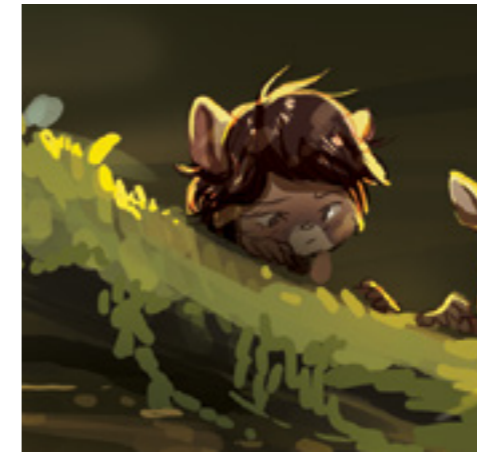


Figura 63: Detalhe de Levi



Figura 64: Rascunho de Levi



Figura 65: Levi e Esther

Haru e Natsu

Um dos pontos que pensei querer abordar quando delimiti o projeto foi como eu mostraria diferentes culturas e origens nos personagens – Nina, por exemplo, tem seu vestuário inspirado em roupas tradicionais portuguesas. Eu também havia pensado que gostaria de desenhar personagens cervos, uma vez que são um de meus animais favoritos – e, ao pesquisar referências, escolhi utilizar o veado japonês de inspiração.



Figura 66: Concepts da família de veados



Figura 67: Painel semântico da família de tecelões

Por conta disso, tive a ideia de criar personagens de origem japonesa que usam roupas tradicionais de sua cultura – pensando mais em como eles viveriam e em como a confecção de tais vestimentas seria possível, decidi criar uma família de tecelões que passa o ofício de geração a geração, garantindo que parte de sua cultura continue sempre viva.

Os pais são Iori e Mayu, Haru e Natsu são gêmeos e os filhos mais velhos, enquanto que a bebê Yuki é a mais nova.

Depois dos rascunhos iniciais no papel, fiz a ilustração completa da família inteira – e já me apaixonei pelos personagens. Por conta do tamanho do projeto, resolvi escolher dois membros da família para desenhar mais em outras ocasiões – os gêmeos Haru e Natsu, que são estudantes de Felicia e melhores amigos de Levi. Como são crianças e passariam grande parte do dia correndo e se sujando, decidi desenhá-los com roupas simples e confortáveis para o cotidiano: imaginei que seus pais não gostariam que os filhos arruinassem seus kimonos e yukatas enquanto brincam no quintal.



Figura 68: Rascunho de Mayu e Haru



Figura 69: Os gêmeos Natsu e Haru



Figura 70: Design final da família de veados

Carina

Como o worldbuilding pensado delimita que os habitantes não são totalmente herbívoros e consomem certos tipos de carne, decidi criar personagens pescadores e ligados a esta atividade: imediatamente me veio a imagem de Carina, que seria uma lontra atlética e energética que trabalha com o cultivo de ostras e peixes. Quase que simultaneamente já pensei em seus avós, que possuem uma aparência contrastante e passam uma sensação de tranquilidade – como se estivessem aposentados e dedicando o tempo livre a outras atividades.

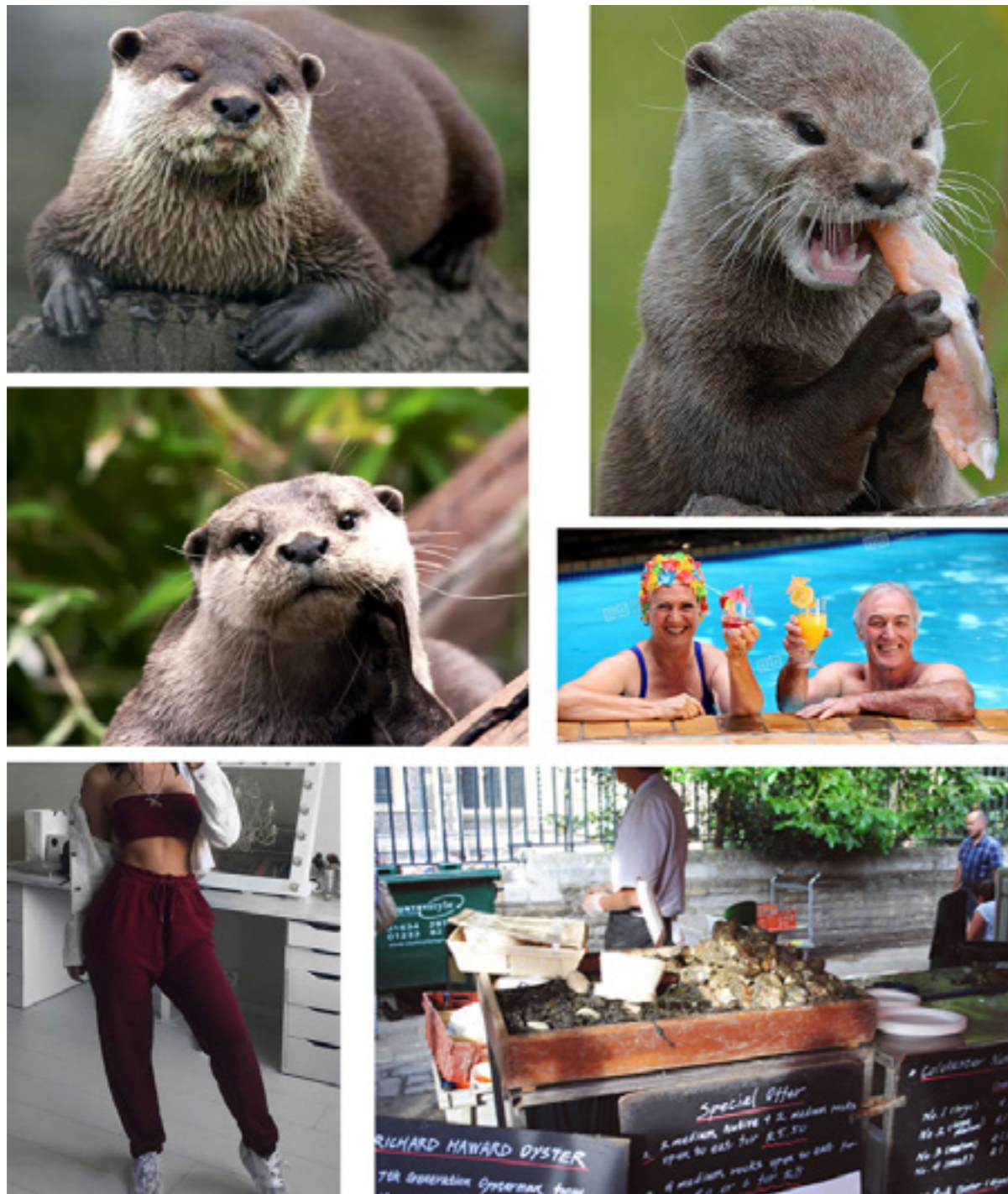


Figura 71: Painel Semântico das Lontras

Devido ao fato de que Carina trabalha o dia todo exercendo uma atividade física, seu corpo é mais musculoso, com ênfase nos braços e ombros: lontras são animais aquáticos e portanto queria que sua aparência dissesse isso. Utilizei termos como “roupas de exercício” e “exercício casual” para a busca de referências: como Carina está sempre na água, suas vestimentas precisam ser justas e não gerar atrito. De início fiquei com um pouco de receio que sua aparência parecesse “moderna” demais em contraste com os outros personagens, mas depois de terminar o design de outros personagens como Felicia, percebi que justamente essa variedade e contraste entre estilos de roupa tradicionais e modernos mostra como o mundo em que os personagens vivem passou por inúmeras mudanças.



Figura 72: Design final de Ezra e Charlotte



Figura 73: Design final de Carina

Olivia e Aidan

Olivia e Aidan foram os últimos personagens criados de fato – justamente porque vieram um tanto sem planejar. Eu havia feito uma ilustração de uma barrquinha de frutas para mostrar como grande parte do comércio da vila funcionaria, e acrescentei os vendedores rapidamente e sem pensar muito neles – porém acabei gostando do contraste entre os dois e resolvi dar nome e sentido para o casal.

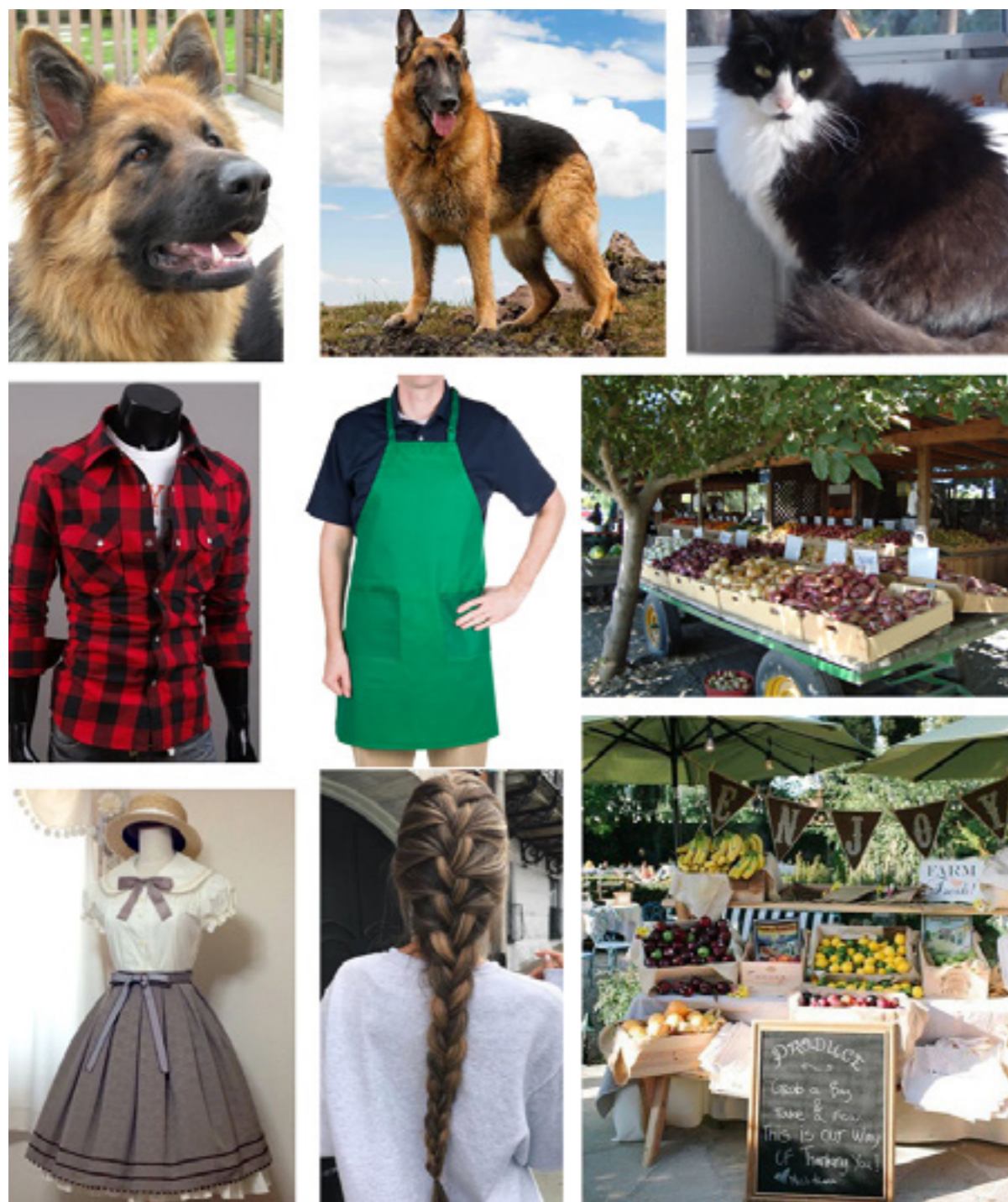


Figura 74: Painel Semântico dos vendedores de fruta

Um pastor alemão alto e de aparência intimidadora cultivando frutas e vendendo geleias na praça da cidade me encantou totalmente. Não resisti e fiz sua esposa Olivia uma gata doméstica – parte de mim adora criar casais com enormes diferenças em tamanho e silhueta, e essa foi a maior motivação no design de personagem dos vendedores: um casal que parece pouco provável (um cachorro e uma gata) e com enorme contraste visual, mas que de certa maneira se torna visualmente agradável. Apesar da natureza de ambos, Aidan é descrito como o mais tranquilo e gentil dos dois, enquanto que Olivia sofre com temperamento difícil e pouca paciência.



Figura 75: Rascunho de Olivia



Figura 76: Rascunho de Aidan e Olivia



Figura 77: Ilustração dos vendedores de fruta trabalhando



Figura 78: Design final de Aidan e Olivia

4.2 Cenários

A Clínica

O desenvolvimento da clínica e casa de Nina se deu quase que concomitante ao seu próprio desenvolvimento de personagem – queria que a estética da herbalista se refletisse em sua casa, e vice-versa.

Para isso procurei referências de casas e cabines que fossem similares à estética de Nina – chalés em estilo colonial, casas de campo, fazendas e cabines localizadas em montanhas.

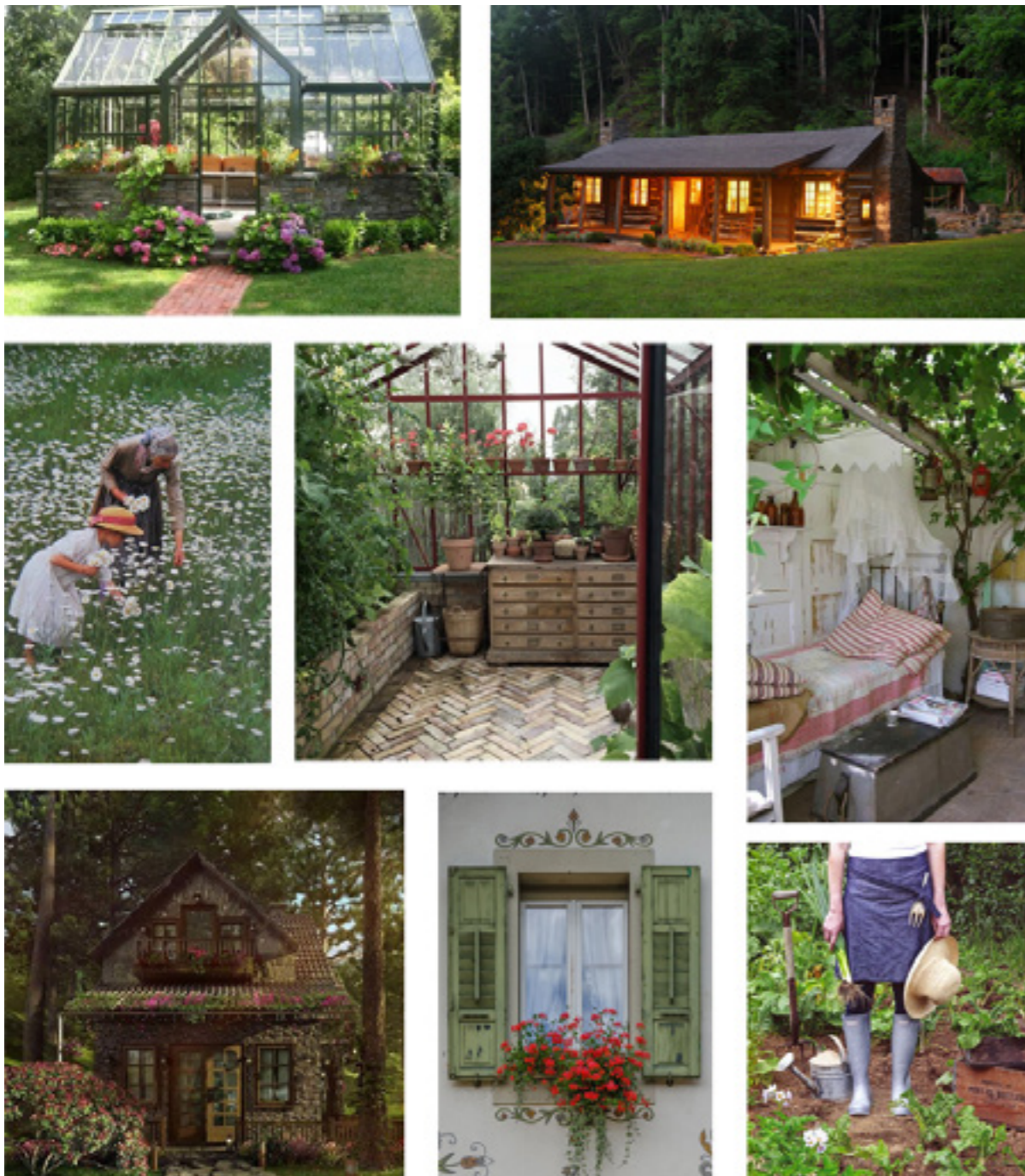


Figura 79: Painel Semântico da clínica de Nina (Licorice)



Figura 80: Plano da casa e rascunhos do interior



Figura 81: Recepção da loja e clínica

Também utilizei variadas imagens de plantas, arbustos e árvores de inspiração – o objetivo era criar uma moradia que parecesse ficar um tanto fora da cidade, entre árvores e muita natureza. Fotos de casas abandonadas e cheias de plantas invadindo os cômodos também foram utilizadas de referências, apesar de que eu não queria que Nina parecesse morar em uma cabine totalmente abandonada no meio da floresta. O primeiro passo foi desenhar uma planta simples da casa, com a localização e tamanho dos cômodos. Em seguida fiz as ilustrações do exterior e interior, para então fazer uma vista de dentro da estufa: que é onde Nina cultiva suas plantas mais sensíveis e que precisam estar sempre protegidas. A vista do quintal foi a última ilustração elaborada, mostrando a pequena horta que a herbalista possui nos fundos.



Figura 82: Concept inicial da casa e clínica de Nina



Figura 83: Design final da casa e clínica de Nina



Figura 84: Placa e Plantas



Figura 85: Interior da estufa



Figura 86: Quintal e horta da casa de Nina

Atalaia

A vila de Atalaia foi um tanto difícil de desenvolver de início – eu sabia que queria um local cercado de natureza, mas não sabia exatamente como e onde seria. Os primeiros rascunhos eram de uma vila pequena em uma planície com montanhas ao longe – o que não era exatamente o que eu queria. Neste momento parei um pouco de desenhar e fiz uma pesquisa mais a fundo sobre diferentes climas e biomas: julguei necessário uma engenharia reversa para chegar ao resultado.



Figura 87: Painel Semântico de Atalaia

Pensei primeiro que muitos dos moradores de Atalaia vivem da pesca e do cultivo de frutos do mar, portanto a vila precisa ficar na costa. Mas também não queria um cenário tropical, pois entraria em conflito com a estética dos personagens e da clínica de Licorice – por conta disso, a minha principal referência foram cidades localizadas em regiões de clima temperado marítimo, que ocorre em regiões afastadas das massas continentais, com chuvas o ano todo, verões frescos e úmidos e invernos mais amenos do que o esperado em climas temperados. Para as pinturas das montanhas e natureza, utilizei referências fotográficas de inúmeros locais – principalmente montanhas, florestas e lagos que parecessem aderir ao clima temperado marítimo.

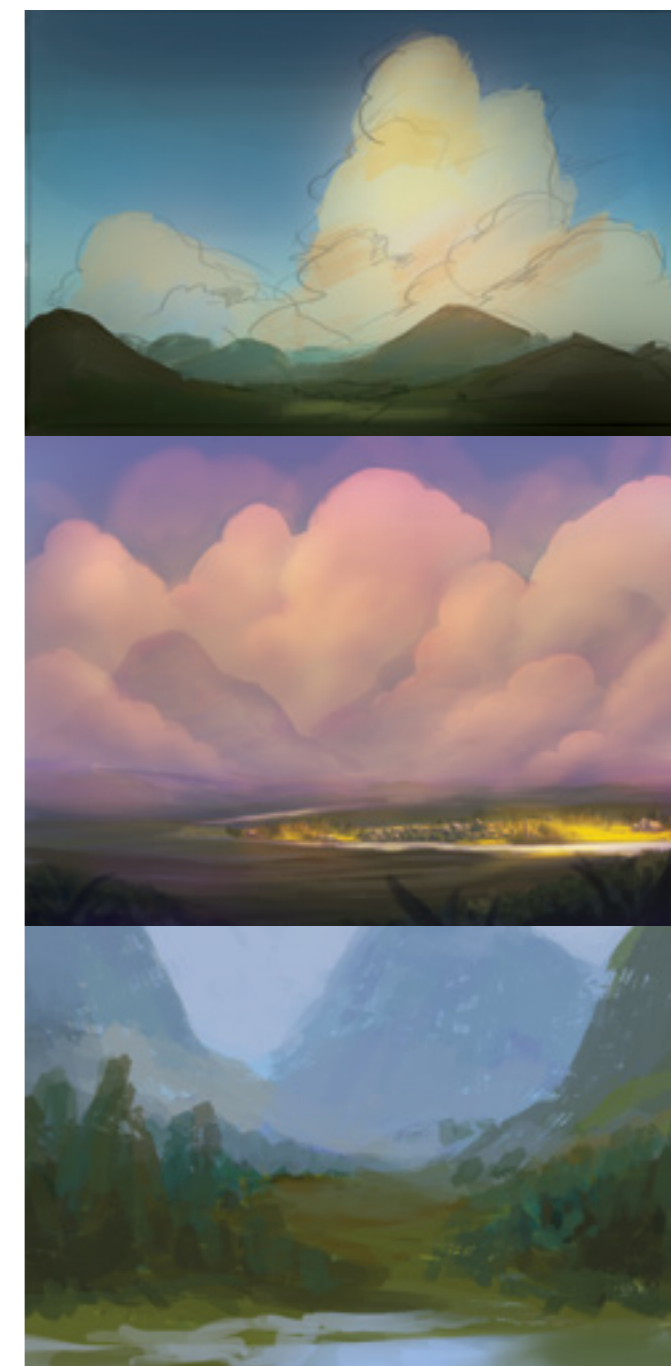


Figura 88: Thumbnails de Atalaia

O mapa foi desenhado de maneira simples e minimalista, com blocos opacos representando as construções da vila e corpos de água. Tracei algumas ruas e também a linha de trem que cruza Atalaia, o único meio de transporte existente para sair da cidade. Utilizei as mesmas referências fotográficas da clínica de Licorice para desenhar as lojas e casas de Atalaia, com ruas de tijolinho e muitas plantas.



Figura 89: Concept inicial do mapa de Atalaia



Figura 90: Design final do mapa de Atalaia

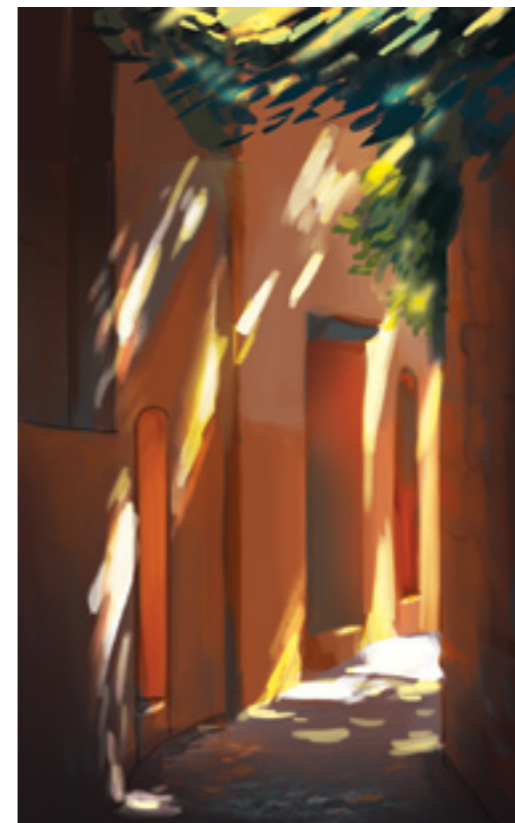


Figura 91: Rua de Atalaia



Figura 92: Rascunhos de lojas



Figura 93: Ilustração de Nina nas ruas de Atalaia

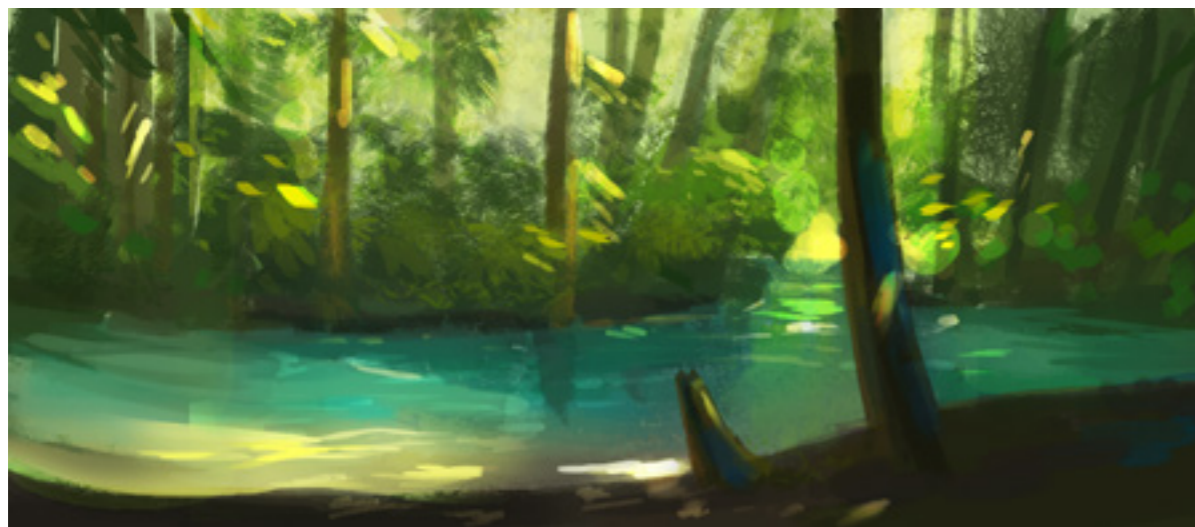


Figura 94: Concept das florestas de Atalaia



Figura 95: Lago de Atalaia

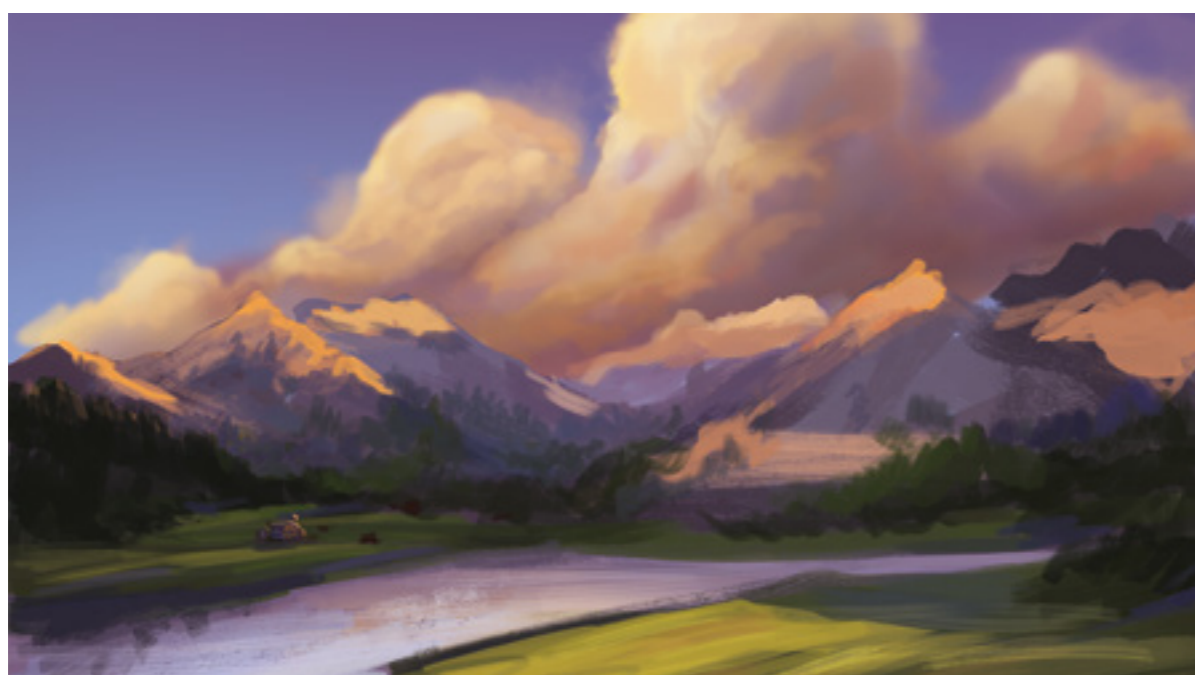


Figura 96: Rio cortando as montanhas de Atalaia

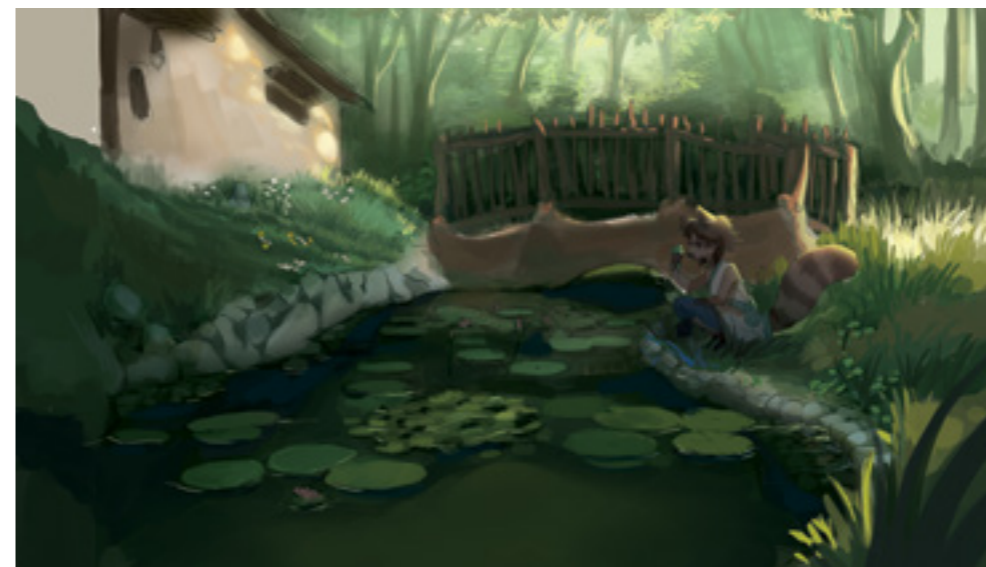


Figura 97: Ilustração de uma casa de Atalaia (Dia)



Figura 98: Ilustração de uma casa de Atalaia (Noite)

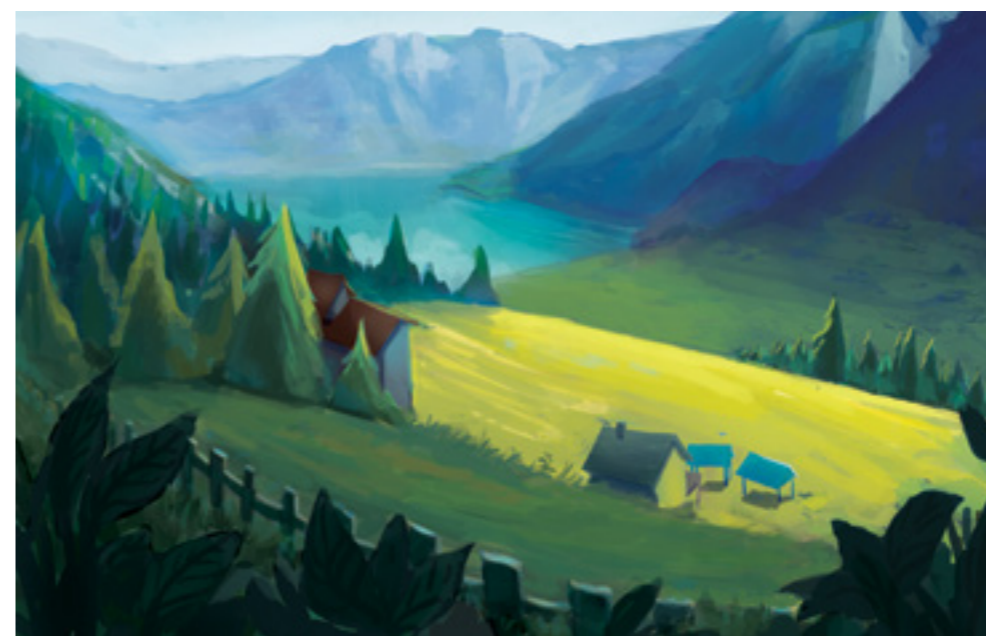


Figura 99: Montanhas e casas de Atalaia

4.3 Espíritos

A ideia de criar pequenas criaturas mágicas e translúcidas veio só alguns meses após o início do desenvolvimento – tirando o fator de protagonistas antropomorfos, não havia muita coisa fantástica ou mágica nesse universo. Pensando justamente nisso, tive a ideia de criar alguma entidade associada ao plantio e natureza – mas não queria nada que parecesse muito poderoso ou imponente. Ao invés disso, pensei em criar espíritos – seres pequeninos e translúcidos que habitam todo o mundo, preferindo fazer casa em flores, plantas e árvores frutíferas.



Figura 100: Painel Semântico de Espíritos

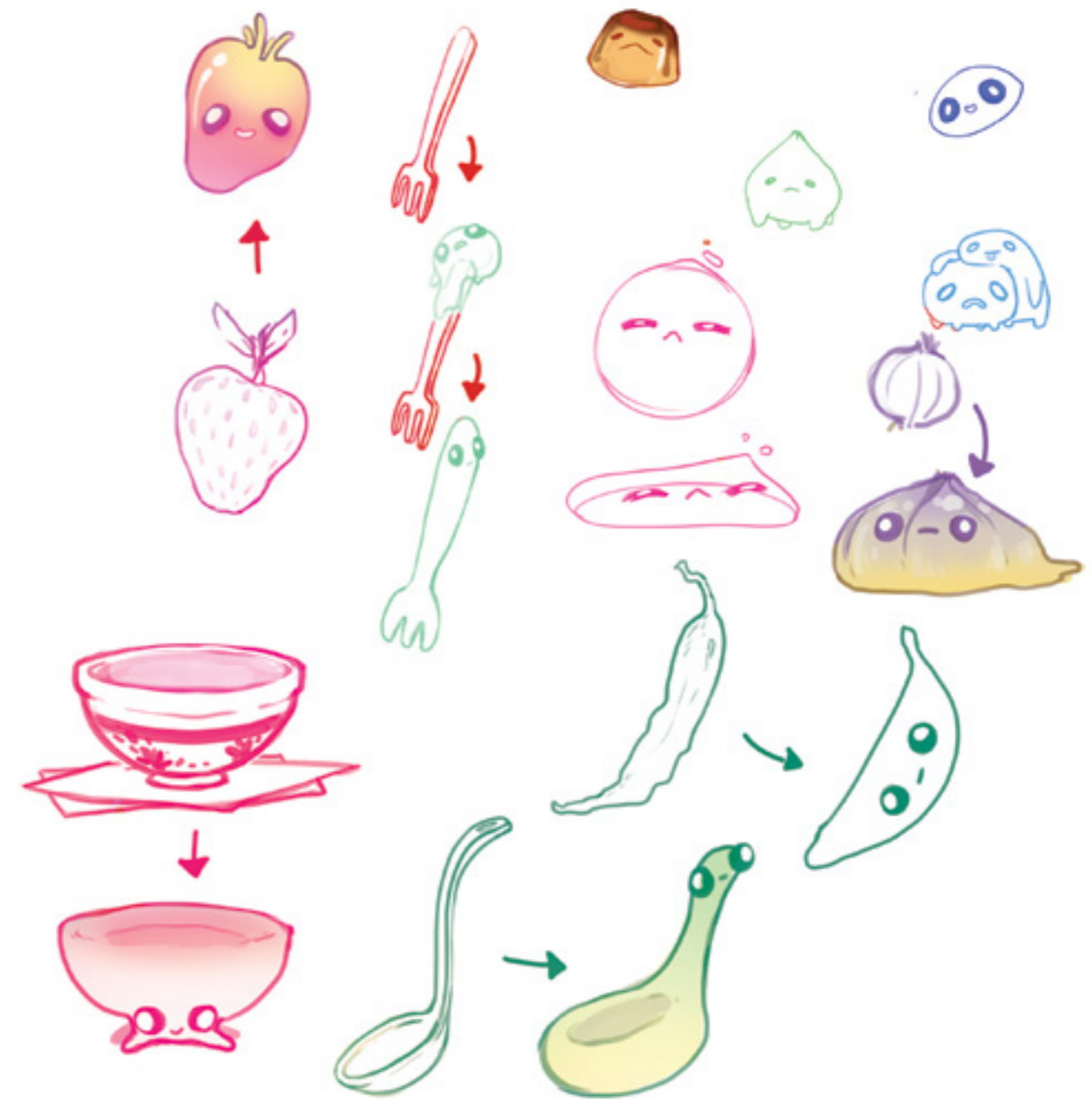


Figura 101: Concepts de Espíritos



Figura 102: Concepts de espíritos abrindo um pote de geléia

Não são cultuados como divindades, tampouco tratados como pragas pelos habitantes – seriam entidades de índole neutra, que gostam de doces e frutas e se vingam pregando peças nos habitantes caso se irrite por qualquer motivo. Em primeiro momento seu design era simples – formas ameboides sem definição alguma. Mas depois pensei que seria interessante se os pequenos seres pudessem assumir diferentes formas entre si – desde as ameboides até silhuetas que lembrar aves, insetos e pequenos animais.



Figura 103: Detalhe de espíritos em uma ilustração



Figura 104: Design de diferentes espíritos interagindo com objetos

4.4 Culinária e Objetos

Passei um bom tempo pensando no que os personagens comeriam, como seria sua dieta do dia-a-dia e o que seriam sobremesas de difícil confecção. A comida cotidiana consiste em pães, frutas e legumes – com peixes e outros frutos do mar sendo a maior fonte de proteína. Biscoitos, bolos e doces também estão presentes – um tanto mais difíceis de se preparar sem ingredientes industrializados, mas altamente apreciados pela população. Utilizei referências de pratos simples e ainda assim apetitosos, com ingredientes coloridos para mostrar que são frescos e naturais.



Figura 105: Painel Semântico de objetos e alimentos

Grande parte dos objetos e móveis vem da reciclagem e reutilização de materiais, com uma aparência artesanal – os móveis de madeira, por exemplo, parecem mais batidos e sofrendo ações do tempo. Para referência, procurei móveis de madeira antiga e objetos “faça você mesmo”, que muitas vezes utilizam itens que iriam para o descarte.



Figura 106: Culinária tradicional de Atalaia



Figura 107: Ferramentas e plantas utilizados no herbalismo



Figura 110: Ferramentas de jardinagem



Figura 108: Nina tomando café em uma mesinha de madeira



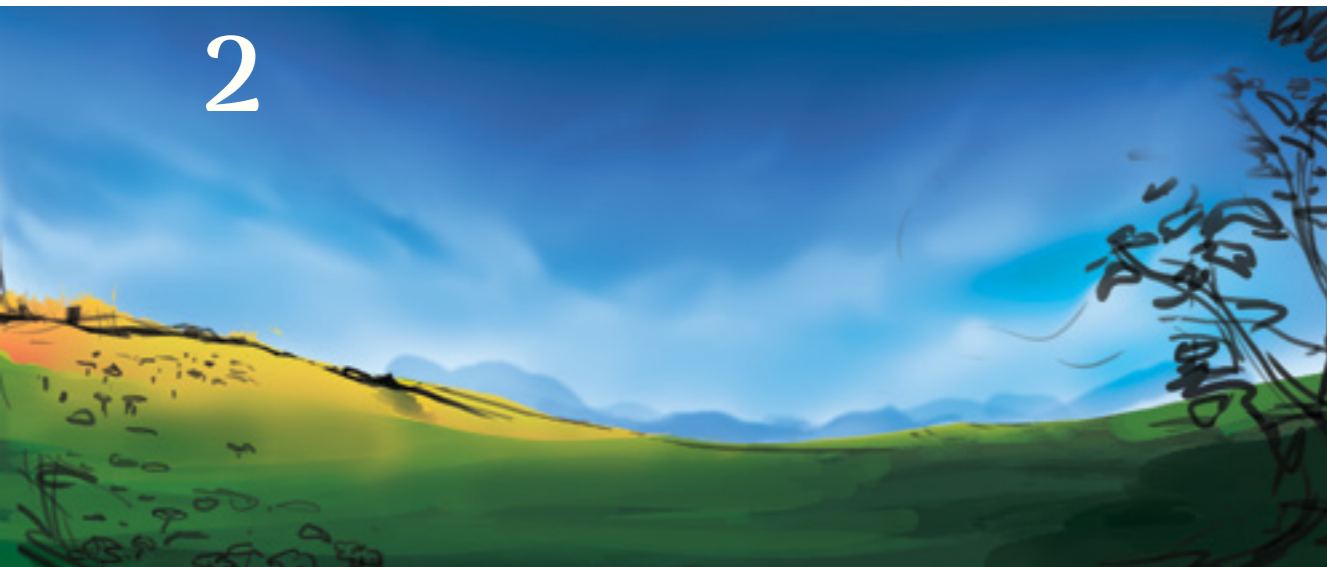
Figura 109: Vasos com plantas e suculentas

4.5 Ilustrações

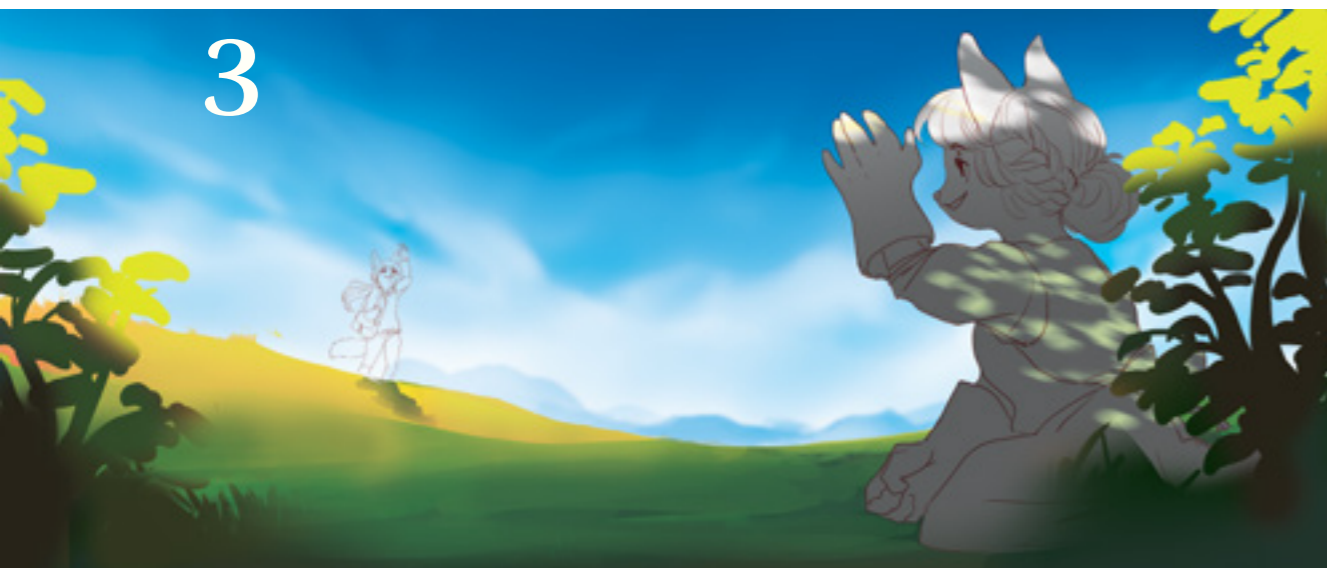
1



2



3



O meu processo criativo para ilustrações é o mesmo: conforme eu termino uma etapa, seja pintando o fundo ou o personagem, eu junto todas as camadas em uma só a fim de diminuir o tamanho total do arquivo e pintar por cima sem maiores problemas – acabo tendo problemas demais com organização se separo as ilustrações em várias camadas. Por conta disso, acabei não tendo muitas imagens de cada etapa para mostrar.

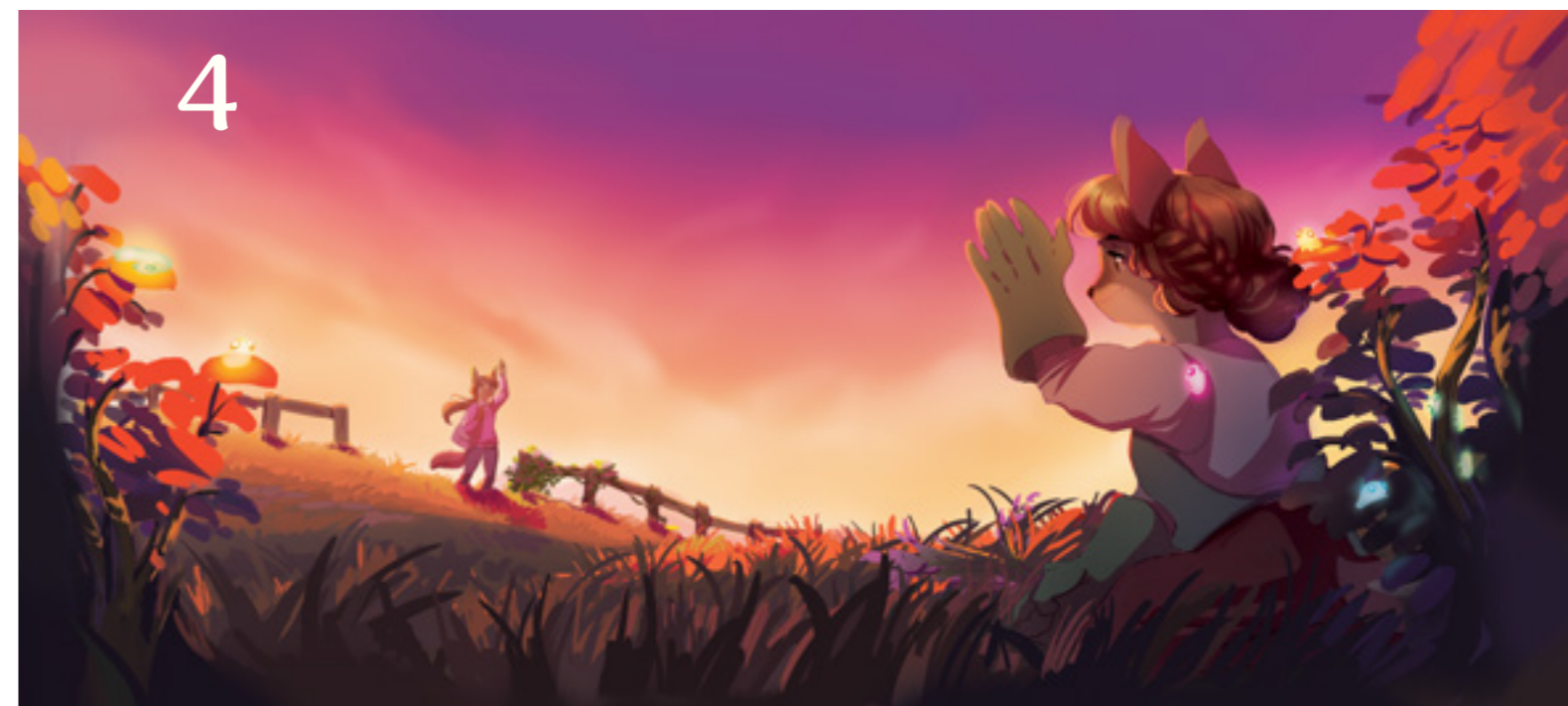
1. Meu primeiro passo é fazer um rascunho leve e solto com a composição inicial. Também pinto os elementos iniciais em escala de cinza, para assim focar na composição e no contraste – aqui eu foco apenas nos formatos básicos, sem me preocupar em detalhes.

2. A seguinte etapa consiste em utilizar uma camada no modo “Cor” a fim de escolher a paleta de cores da ilustração. Neste caso eu havia decidido pintar o cenário com as cores de uma tarde ensolarada.

3. O foco agora é nos personagens – faço a lineart pensando na composição da ilustração. O foco fica em Nina, que aparece grande do lado direito da página, uma vez que é o ponto em que o leitor olha primeiro ao virar as páginas de um livro.

4. Após desenhar as personagens, percebi que eu queria uma atmosfera mais etérea – para isso, mudei a paleta de cores. Utilizei um céu em tons quentes do anoitecer, deixando a grama e as folhas em tons de roxo e laranja vivo. As sombras contrastam bem com os espíritos, que são translúcidos em uma variedade de cores.

4



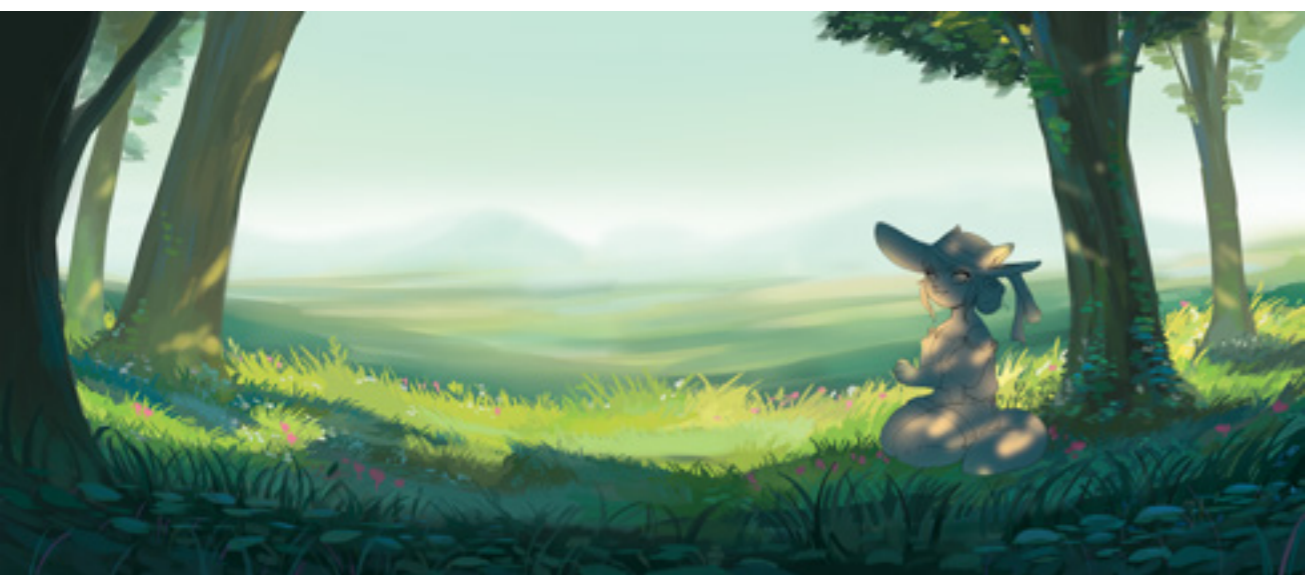
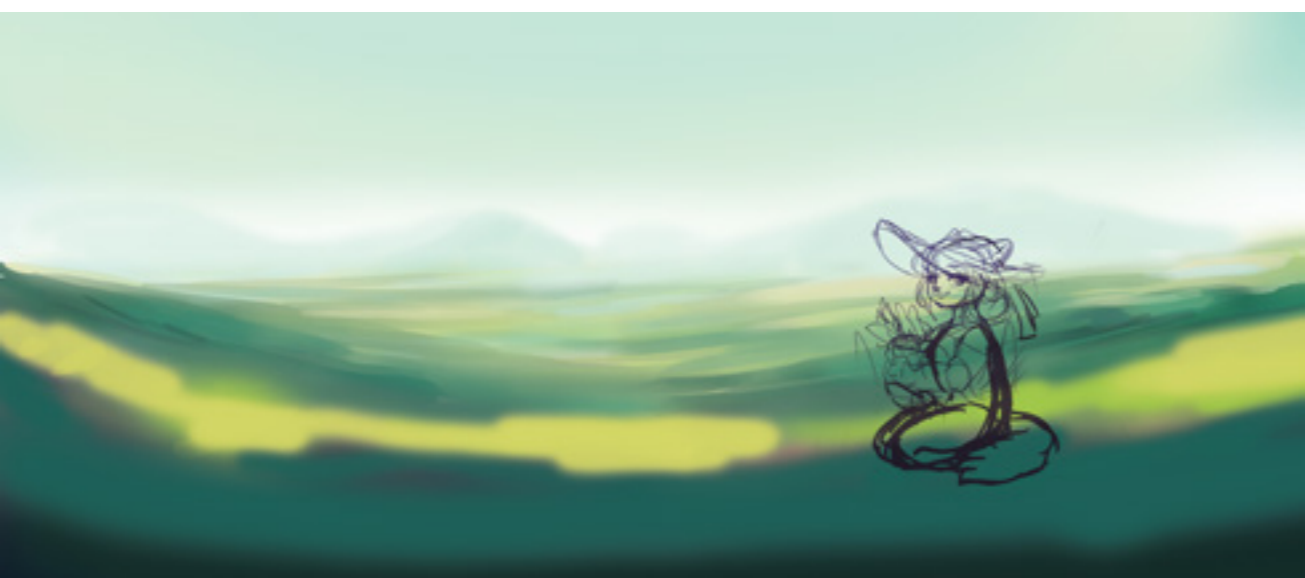
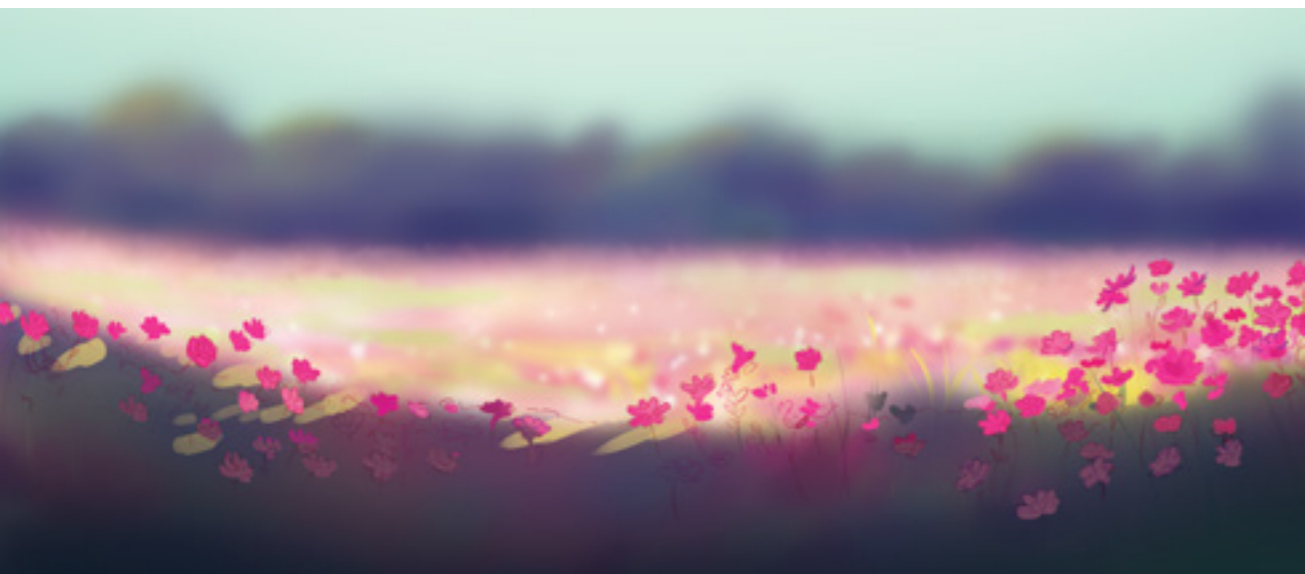


Figura 111: Processo da ilustração da capa

A ideia inicial para a capa era a de pintar um campo de flores, em tons de rosa, roxo e lilás. Apesar de ter gostado da paleta de cores, queria que lembrasse mais o conteúdo das ilustrações dentro do livro – com foco em tons de amarelo, verde e marrom. Pinte primeiro as formas básicas para depois rascunhar a posição de Nina. Em seguida, detalhei a grama e as árvores – etapa que mais consome tempo, porém é extremamente relaxante e calmante para mim. Nina é iluminada pelos raios de sol que passam pelas folhas das árvores, auxiliando no contraste entre elementos. Escolhi sua roupa deliberadamente em tons quentes de amarelo e laranja, para assim destacar-se mais contra o fundo.



Figura 112: Capa finalizada

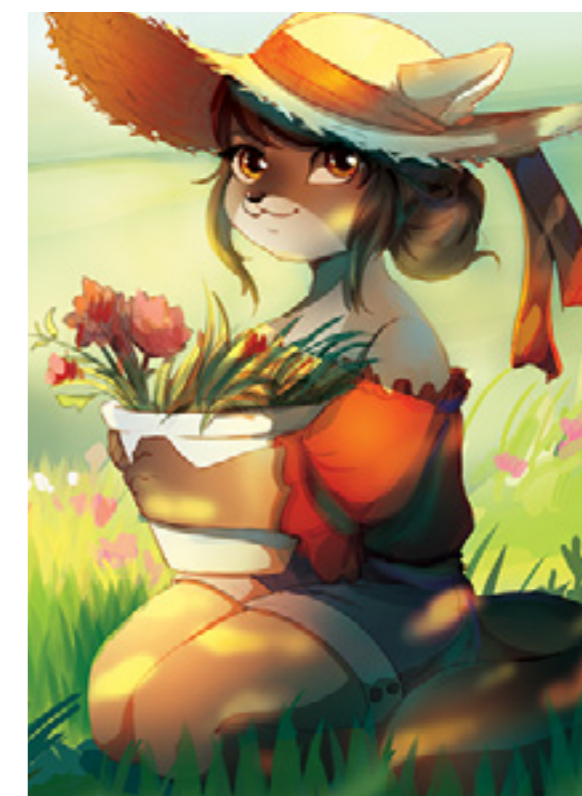
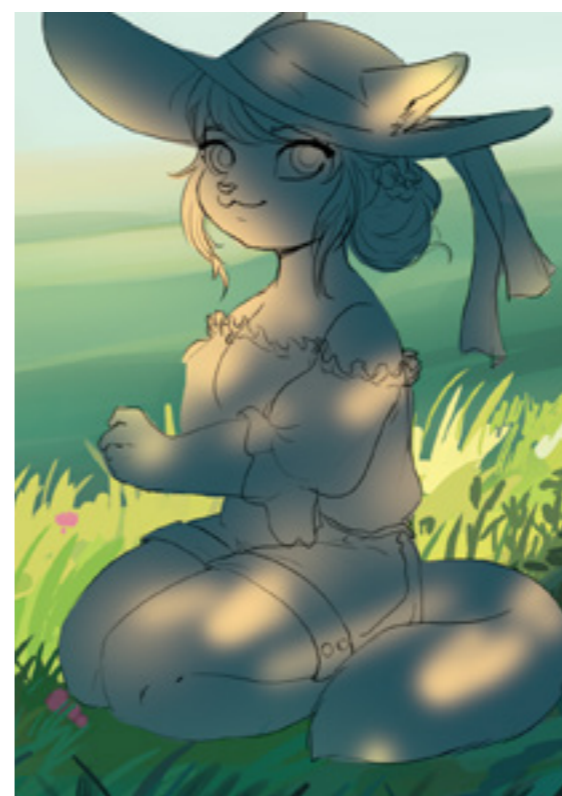


Figura 113: Processo de Licorice na capa



5. Projeto Gráfico

5.1 Logo

Minha maior preocupação ao pensar no projeto gráfico seria a confecção do logo. Felizmente, nesse ponto, eu já possuía o nome do projeto – “Licorice” – o que facilitou o branding.

O primeiro passo foi juntar referências visuais do que eu gostaria que o logo passasse, o que coincidiu com o painel semântico de Nina e sua clínica. Em seguida, os rascunhos iniciais foram feitos de maneira solta, com caneta e lápis na folha de papel. Utilizei plantas e flores inicialmente, mas depois julguei mais interessante focar apenas na tipografia, com alguns elementos auxiliares.

O passo seguinte foi procurar uma tipografia que servisse ao propósito do logo – e fazer inúmeros testes comparando as tipografias.

A tipo “Berkshire Swash” foi a escolhida, depois disso foram feitos mais testes com diferentes cores e estilos. No final, preferi utilizar o logo em cor chapada, uma vez que utilizar um contorno ou ornamentos internos dificultam a leitura e, segundo meu branding, o ideal seria um logo mais simples e minimalista.



Figura 114: Concepts iniciais do logo



Figura 115: Concepts vetorizados do logo

Logo Final

Os elementos auxiliares das folhas e arabescos foram vetorizados por último, uma vez que são secundários e não devem tirar o foco da tipografia. Em primeiro momento teriam um contorno, mas optei por retirá-lo e deixar linhas chapadas para enfatizar a leveza e fluidez dos elementos. A cor escolhida foi o marrom com elementos no amarelo, por conta de se destacar bem em fundos claros e escuros.



Tipografia Utilizada

Berkshire Swash

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

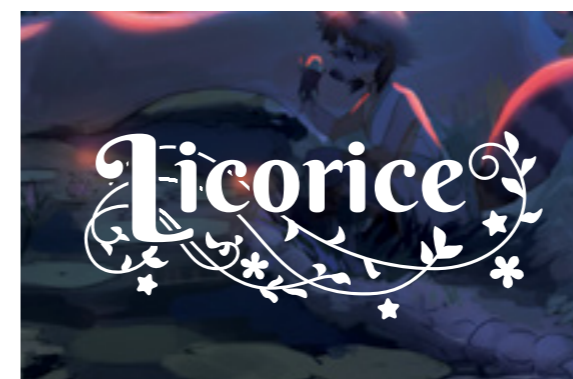
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

The quick brown fox
jumps over the lazy dog



Aplicação do Logo



5.2 Tipografia e Acessórios

Abertura de Capítulo e Títulos

Berkshire Swash

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Subtítulo e Capitular

Arima Madurai Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Corpo de Texto

Adobe Garamond Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Paleta de Cores



#4dc1b7
C:64 M:0
Y:34 K:0



#5e412a
C:35 M:57
Y:74 K:55



#fbb11c
C:0 M:34
Y:98 K:0



#fece78
C:0 M:20
Y:62 K:0

Acessórios

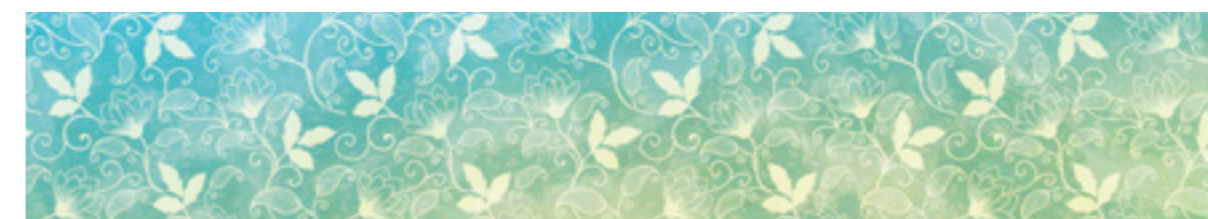


Figura 116: Padrões e texturas utilizados no artbook

5.3 Grids e Formato

Grids

O livro foi diagramado utilizando grids com quatro colunas - pois assim blocos de texto podem ocupar duas colunas ou uma, dependendo da necessidade e da quantidade de elementos visuais na página.



Texto ocupando duas colunas



Texto em uma coluna



16

Figura 117: Grids utilizados na página de Nina



32

Figura 118: Grids utilizados na página de Felicia

5.4 Livro Impresso

O método escolhido para a impressão foi processo digital, por conta da qualidade e custo acessível. O miolo do livro foi impresso em couchê fosco com gramatura de 150g/m², enquanto que para a guarda foi utilizado couchê fosco 170 g/m². A capa é dura com lombada quadrada, sendo que a ilustração foi impressa em couchê fosco 170 g/m² com laminação fosca.



Figura 119: Fotos da capa do livro

Formato

O livro tem dimensões de 240mm por 210mm. O formato escolhido foi o retangular em orientação de paisagem, uma vez que favorece as ilustrações, fazendo o olhar correr de maneira agradável pelo conteúdo.



Figura 120: Foto da guarda do livro



Figura 121: Foto da lombada do livro

A photograph of the index page of the book. The page is titled 'Índice' in a green, decorative font. It contains a list of chapters and their corresponding page numbers. The left page of the book shows a line drawing of three anthropomorphic foxes sitting on a green hill.

Índice	
Introdução	10
O Mundo Que Seguiu Adiante	12
Licorice	
Nina	16
A Clínica	22
Moradores de Atalaia	
Moradores	30
Felicía	32
Levi e Esther	34
Hara e Natou	36
Carina	38
Olivia e Aidan	40
Atalaia	
A Vila	46
As Montanhas	52
Espíritos e Objetos	
Espíritos	56
Objetos	60

Figura 122: Índice do livro



Figura 123: Ilustrações de personagens diversos

Nina

Nina recebeu o apelido ironicamente carinhoso de "Licorice" dos pais quando era criança devido ao seu temperamento azedo - Licorice é uma planta cuja raiz é utilizada como adoçante. O apelido logo pegou, para o desgosto da pequena Nina. Os anos passaram e a aversão lentamente se transformou em carinho pelo apelido.

Nina é uma guaraxaim e filha mais nova de um casal de herbalistas. Foi treinada no ofício dos pais desde pequena, conforme a tradição. Apesar de ter uma profissão responsável por curar e tratar, Nina nunca foi sociável ou amigável com estranhos - não por má índole, Nina é tímida e lhe falta paciência. Em razão disso, acabou trabalhando exclusivamente no fundo da clínica de seus pais, cuidando das plantas e desenvolvendo novos remédios por decisão própria.

Um dia chega a notícia de que um certo vilarejo ao norte está necessitando herbalistas. Nina se oferece para ir no lugar dos pais, uma vez que a idade mais avançada os impede de viajar longas distâncias. Ela faz as malas e se despede, viajando no trem que corre o país até Atalaia, uma vila costeira localizada na serra entre montanhas.

Os primeiros meses são difíceis, reformando uma cabine abandonada próxima da floresta para propriamente utilizá-la como sua loja, tudo isso enquanto enfrenta a solidão e a dificuldade de se relacionar com outros. Sua cliente mais frequente é Felicia, a professora de ciências que possui inúmeras alergias e por conta disso está sempre necessitando de mais remédios e extratos. Felicia logo introduz alguns de seus alunos à Nina - Levi, Haru e Natsu são os que mais aparecem em suas visitas, primeiro por curiosidade e depois para brincar em seu quintal sempre que a oportunidade aparece.





Conclusão



Conclusão

Comecei Licorice me sentindo perdida com a proposta e já sentindo ansiedade enorme perante ao volume do projeto: havia colocado na minha cabeça que eu faria um artbook impresso para o TCC, e para isso eu deveria produzir o máximo de conteúdo possível sem pecar na qualidade. Certamente essa mentalidade serviu apenas como empecilho no desenvolvimento, uma vez que eu sentia medo imenso de produzir qualquer material que parecesse inferior.

Grande parte do desenvolvimento do projeto foi dedicada a batalhar esse pensamento, que por vezes me fazia parar de produzir por semanas. Posso afirmar que o importante não é motivação, e sim disciplina: motivação é uma ajuda momentânea, enquanto que a disciplina me garantiu terminar ao menos o mínimo do que eu pretendia. Apesar de todas as dificuldades, ter o artbook impresso em mãos me proporcionou alegria e sensação de realização sem igual.

Desenhar personagens e criar histórias é algo que amo desde criança, mas até então não havia colocado nada de concreto no papel – Licorice foi meu desafio pessoal, uma chance de finalmente produzir ao invés de ter as ideias inertes na mente. Além disso, tive oportunidades de trabalhar com tipos de desenho que até então não havia explorado por medo e ansiedade: cenários detalhados, perspectiva e objetos.

Reunir todo o material em um artbook impresso também foi um desafio que coloquei a mim mesma: até então a minha experiência com diagramação e projeto gráfico era mínima e deixava muito a desejar (Peço desculpas pela revista que entreguei para a professora Cássia na matéria de Projeto – acredito que ficou claro como eu estava perdida e insegura nesse quesito). Durante certos momentos do projeto, pensei em abandonar o livro impresso totalmente: eu não havia produzido tanto quanto planejado, não terminaria a tempo e, o mais gritante: estava na realidade morrendo de medo de entregar um produto horroroso que desvalorizasse tudo que havia feito de desenhos e ilustrações.

Depois de muita tentativa e erro, cursos online de Indesign e leituras, acredito que tenha chegado a um resultado satisfatório: Licorice pode não ser o artbook mais imaginativo já produzido, mas representa uma conquista pessoal enorme e, portanto, é único nesse aspecto. Eu sei que o TCC é apenas o começo e que não vai ser o ápice da minha carreira como designer e ilustradora, mas foi um projeto que me concedeu inúmeras vitórias de valor sem igual. Penso que não existe maneira melhor de me despedir dessa fase da vida, e sinto uma gratidão imensa pelo apoio e carinho de todos os que me acompanharam no processo.



Figura 125: Ilustração de Felicia e Nina



Bibliografia



Referências Bibliográficas

- BRADSHAW, Claire. *The Ultimate Guide to World-Building*. Disponível em: <<https://writersedit.com/fiction-writing/the-ultimate-guide-to-world-building-how-to-write-fantasy-sci-fi-and-real-life-worlds>> Acesso em: 06 maio 2018.
- DIMARTINO, Michael e KONIETZO, Bryan. *The Legend of Korra: The Art of the Animated Series, Book One: Air*. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2013.
- JULIUS, Jessica. *The Art of Zootopia*. São Francisco: Chronicle Books, 2016.
- LEREW, Jenny. *The Art of Brave*. São Francisco: Chronicle Books, 2012.
- MIAZGA, Tomek. *What is Concept Art?*. Disponível em: <<https://www.studio-pigeon.com/blog/what-is-concept-art>> Acesso em: 13 maio 2018.
- PICKTHALL, Jason. *Just What is Concept Art?*. Disponível em: <<https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>> Acesso em: 10 maio 2018.
- SERRANO, Armand. *Concept Design Tips for Artists*. Disponível em: <<https://www.creativebloq.com/how-to/concept-design-tips-for-artists>> Acesso em: 10 maio 2018

Bibliografia

- ARNHEIM, Rudolf. *Arte & Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora*. São Paulo: Cengage, 2016.
- HASLAM, Andrew. *O Livro e o Designer II*. São Paulo: Rosari, 2010.
- KIRTTI, Jeff. *The Art of Tangled*. São Francisco: Chronicle Books, 2010.
- LUPTON, Ellen. *Pensar com Tipos*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- STRAUSS, Victoria. *An Impatient Writer's Approach to World Building*. Disponível em: <<http://www.victoriastrauss.com/advice/world-building/>> Acesso em: 10 maio 2018.
- VAN BAARLE, Lois. *The Art of Loish: A Look Behind the Scenes*. Worcester: 3dtotal Publishing, 2016.



Lista de Imagens

- **Figura 1:** acervo pessoal
- **Figura 1 e 2:** acervo pessoal
- **Figura 3:** SOLOMON, Charles. *The Art of Frozen*. São Fransisco: Chronicle Books, 2013.
- **Figura 4:** BETHESDA. *Elder Scrolls V: Skyrim Collectors Edition Artbook*. Montreal: Bethesda, 2011.
- **Figura 5 a 7:** <<https://www.armandserrano.com/gallery>> Acesso em: 20 de maio de 2018
- **Figuras 8 a 15:** DIMARTINO, Michael e KONIETZO, Bryan. *The Legend of Korra: The Art of the Animated Series, Book One: Air*. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2013.
- **Figuras 16 a 24:** JULIUS, Jessica. *The Art of Zootopia*. São Francisco: Chronicle Books, 2016
- **Figuras 25 a 37:** LEREW, Jenny. *The Art of Brave*. São Francisco: Chronicle Books, 2012.
- **Figura 38:** <<https://static.zerochan.net/Yokohama.Kaidashi.Kikou.full.434673.jpg>> Acesso em: 12 maio 2018.
- **Figura 39:** <<https://i5.mangareader.net/yokohama-kaidashi-kikou/125/yokohama-kaidashi-kikou-1880163.jpg>> Acesso em: 12 maio 2018.
- **Figura 40:** <https://78.media.tumblr.com/d5cd532de3e25814b9cbdf557da1b90b/tumblr_inline_ohw8ljpue1sozy8q_500.jpg> Acesso em: 12 maio 2018.
- **Figura 41:** <http://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/the_flavor_of_ykk.png> Acesso em: 12 maio 2018.
- **Figura 42:** <<https://imgur.com/gallery/dbELn>> Acesso em 13 maio 2018.
- **Figura 43:** <https://img-fotki.yandex.ru/get/6834/18785759.1bd/0_a2a07_bc-ceb3fd_orig> Acesso em: 13 maio 2018.
- **Figuras 44 a 46:** <<https://imgur.com/gallery/mSoGv>> Acesso em 16 maio 2018.
- **Figuras 47 a 49:** acervo pessoal
- **Figura 50:** referências: <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=herbalist&rs=typed&term_meta\[\]=herbalist%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=herbalist&rs=typed&term_meta[]=herbalist%7Ctyped)> Acesso em: 20 abril 2018.
- **Figuras 51 a 54:** acervo pessoal
- **Figura 55:** referências: <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=preppy%20street&rs=typed&term_meta\[\]=preppy%7Ctyped&term_meta\[\]=street%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=preppy%20street&rs=typed&term_meta[]=preppy%7Ctyped&term_meta[]=street%7Ctyped)> Acesso em: 22 abril 2018.
- **Figuras 56 a 60:** acervo pessoal
- **Figura 61:** referências <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=children%20cooking&rs=typed&term_meta\[\]=children%7Ctyped&term_meta\[\]=cooking%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=children%20cooking&rs=typed&term_meta[]=children%7Ctyped&term_meta[]=cooking%7Ctyped)> Acesso em: 23 abril 2018.
- **Figuras 62 a 66:** acervo pessoal
- **Figura 67:** referências <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=traditional%20japanese%20kimono&rs=typed&term_meta\[\]=traditional%7Ctyped&term_meta\[\]=japanese%7Ctyped&term_meta\[\]=kimono%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=traditional%20japanese%20kimono&rs=typed&term_meta[]=traditional%7Ctyped&term_meta[]=japanese%7Ctyped&term_meta[]=kimono%7Ctyped)> Acesso em: 23 abril 2018.
- **Figuras 68 a 70:** acervo pessoal
- **Figura 71:** referências <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=casual%20active%20wear&rs=typed&term_meta\[\]=casual%7Ctyped&term_meta\[\]=active%7Ctyped&term_meta\[\]=wear%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=casual%20active%20wear&rs=typed&term_meta[]=casual%7Ctyped&term_meta[]=active%7Ctyped&term_meta[]=wear%7Ctyped)>
- **Figuras 72 e 73:** acervo pessoal
- **Figura 74:** referências <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=fruit%20seller&rs=typed&term_meta\[\]=fruit%7Ctyped&term_meta\[\]=seller%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=fruit%20seller&rs=typed&term_meta[]=fruit%7Ctyped&term_meta[]=seller%7Ctyped)> Acesso em: 24 abril 2018.
- **Figuras 75 a 78:** acervo pessoal
- **Figura 79:** referências <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=forest%20cabin&rs=typed&term_meta\[\]=forest%7Ctyped&term_meta\[\]=cabin%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=forest%20cabin&rs=typed&term_meta[]=forest%7Ctyped&term_meta[]=cabin%7Ctyped)> Acesso em: 28 abril 2018.
- **Figuras 80 a 86:** acervo pessoal
- **Figura 87:** referências <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=small%20village&rs=typed&term_meta\[\]=small%7Ctyped&term_meta\[\]=village%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=small%20village&rs=typed&term_meta[]=small%7Ctyped&term_meta[]=village%7Ctyped)> Acesso em: 5 maio 2018.
- **Figuras 88 a 99:** acervo pessoal
- **Figura 100:** <[https://br.pinterest.com/search/pins/?q=forest%20sprite&rs=typed&term_meta\[\]=forest%7Ctyped&term_meta\[\]=sprite%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=forest%20sprite&rs=typed&term_meta[]=forest%7Ctyped&term_meta[]=sprite%7Ctyped)> Acesso em: 7 maio 2018.
- **Figuras 101 a 125:** acervo pessoal

