

Design de Cartazes Para a Série Animada RESET

Relatório

Trabalho de Conclusão de Curso

Bauru, Janeiro de 2018

Murilo Rodolfo Penteado Leonardo Filho

**UNESP–Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”
FAAC – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação**

**Departamento de Design
Curso de Design Gráfico Noturno**

**TCC – Trabalho de Conclusão de Curso
Design de Cartazes Para a Série Animada Reset
Orientação: Milton Koji Nakata
Orientando: Murilo Rodolfo Penteado Leonardo Filho
RA: 11031591**

Bauru, Janeiro de 2018

Dedico este trabalho ao meu professor e orientador Milton Koji Nakata, que durante todo o período do curso, foi uma grande inspiração, além de ótimo professor e amigo.

"I don't stop painting until the painting sings and dances. So, until it speaks back to me of the way I feel about it, I keep at it. That's just an innate feeling that I have. When it's beautiful and loving and true, then I know it's a good job. People always say you make them look better than they really look, and yet it looks more like them than the photograph you worked from. I don't know what they're trying to say, nor do I know what you're trying to say, I just — I went to school. I learned my anatomy, and I did millions of portraits to learn how to do it. But the important thing is I feel when I think it had something good to say, and I keep working on it until it does that. So that's an innate personality thing, I suppose. Other people go to school and learn how to draw and paint and do portraiture. But for some reason people think mine is different. I couldn't tell you what it is, anything more than it's just my feeling. So you can't draw like me until you become me, I suppose."

-Drew Struzan

Índice



- Introdução.....p.7
- Análise de Similares.....p.8
- História Resumida da Série Reset.....p.10
- Breve História dos Cartazes.....p.14
- Metodologia.....p.15
- Design Logo.....p.17
- Cartaz 1- Desastre Nuclear.....p.19
- Cartaz 2- Robo.....p.24
- Cartaz 3- Estilo Comercial.....p.28
- Cartaz 4- Fuga.....p.32
- Conclusão.....p.36
- Glossário.....p.39

Resumo



Design de cartazes para a série animada Reset

O Tema do TCC consiste em criar cartazes ilustrativos da primeira temporada de uma série animada de autoria própria com a finalidade comercial, promocional e artística. O objetivo do TCC é despertar interesse na série animada utilizando cenas chave da própria série e composições de ilustrações, inspirados em cartazes de séries e filmes famosos. A história na qual os cartazes são baseados são de conteúdo futurístico e se passa em uma fase de transição da humanidade da realidade atual para uma realidade cyberpunk, porém poucos traços do estilo cyberpunk são observados durante a primeira temporada. O objetivo da história é apontar e criticar características da sociedade atual, mostrar possibilidades de soluções para os devidos problemas através da construção do conteúdo e desenvolver interesse no espectador através dos personagens e dos arcos de enredo, sendo que alguns cartazes representam pontos culminantes desses arcos de enredo. A história representada pelos cartazes ilustra um futuro próximo que através da animação e cartazes leva o espectador a refletir sobre o futuro e sobre as possíveis vertentes que as atitudes do presente podem acarretar. Assim como em grandes obras futuristas como Star Trek, o intuito da série Reset é inspirar, a ponto de fazer com que cientistas tentem recriar as tecnologias da animação e levar as pessoas a se questionarem se os sistemas e ideias mostradas em Reset poderiam realmente funcionar em um futuro próximo.

Palavras-chave: cyberpunk, design, cartazes

Introdução

Desde criança a curiosidade pela arte me acompanhou, em especial, desenho e ilustração, o que eventualmente me levou a cursar Design. Comecei a despertar interesse em desenhos antes que possa me lembrar, talvez por estímulos positivos da minha mãe durante a primeira parte da infância, e a curiosidade cresceu espontaneamente assim que eu conheci o jogo do Megaman X. Passei a desenhar todos os dias nos cadernos e apostilas de escola a partir da memória. Eram personagens da franquia Megaman, Dragonball e outros jogos de Super Nintendo e Playstation. Meu entusiasmo por uma arte mais elaborada surgiu durante a adolescência, quando eu comecei a jogar o TCG “Magic, the gathering”, e ali conheci o estilo “Fantasy Art”, que me inspirou imensamente, e hoje é o estilo que mais me agrada. Os primeiros artistas do gênero que segui foram Donato Giancola e Boris Vallejo. Acredito hoje que tenho uma sorte muito grande de poder fazer algo que me traga inspiração diária e que eu amo. A ilustração permite trabalhar com algo que satisfaça o desejo comum do ser humano de aprender e dominar uma arte, traga um propósito à vida, dê autonomia, abra espaço para expressar-se de tal forma que o trabalho deixe de ser apenas uma questão monetária.

Similares

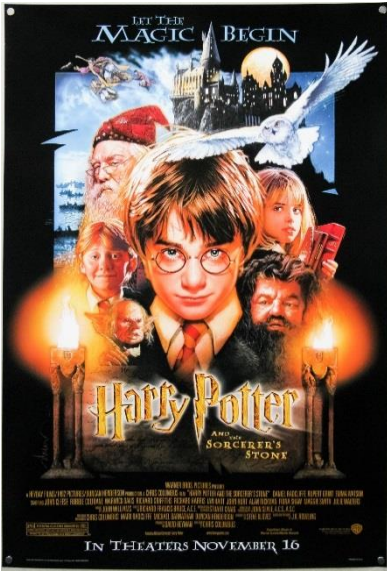


Durante a produção do projeto, foi realizada uma pesquisa de produtos similares, visando a análise das composições, cores, formato e estilo de pintura que poderiam ser proporcionados para um mesmo propósito e para um mesmo público alvo que os cartazes criados para o TCC.

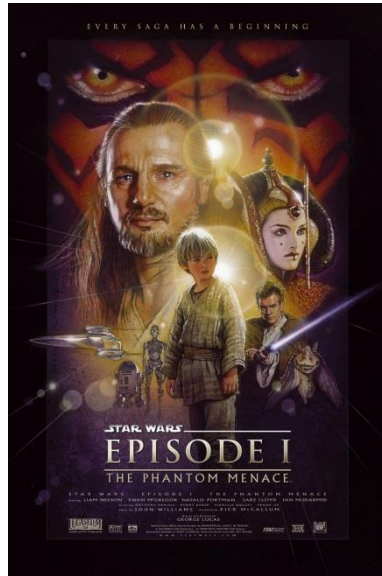
Observando obras de artistas de cartazes dos anos 80, como Drew Struzan, pude observar um padrão na composição da sua arte que quis adaptar para meu trabalho. Struzan ilustra os personagens principais em tamanho grande, geralmente em primeiro plano, e através da expressão dos personagens podemos identificar o gênero do filme ou série, e em outros planos secundários, ilustra cenários e vilões. Cada elemento tem uma predominância de cores e um padrão de iluminação, muitas vezes utilizando cores quentes para representar os personagens, e, para enfatizar o contraste com o fundo, uma luz refletida contornando cada personagem, efeito usado principalmente em fundos escuros. Utilizei esses efeitos em específico no terceiro cartaz.

Observei também, cartazes promocionais de filmes e séries aonde é comum que personagens ou cenas icônicas sejam retratadas de forma artisticamente detalhadas e com mais dramaticidade.

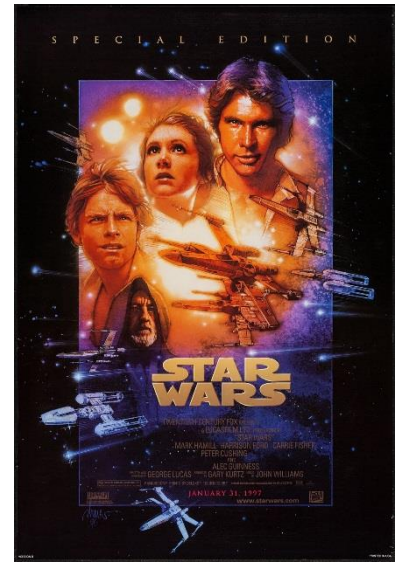
Concluo que a base de um bom cartaz, seja ele para fins comerciais, artísticos ou promocionais, sempre acompanha um estilo de arte único que represente da melhor forma possível o gênero, estilo e tema do filme ou série através de cenas e personagens marcantes. Quanto mais inovador forem os elementos do cartaz, mais atrativo.



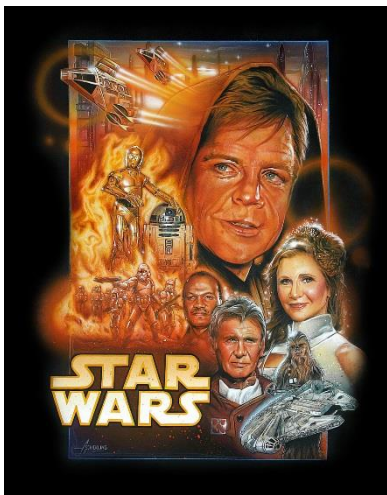
Drew Struzan – Harry Potter



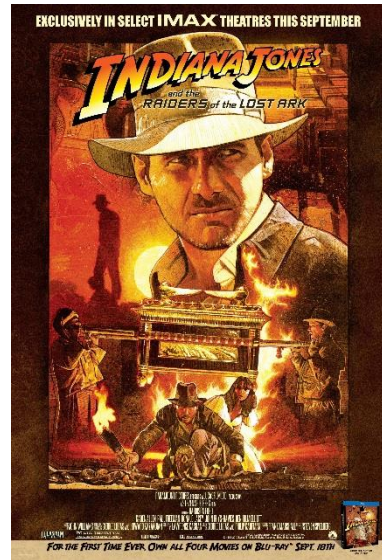
Drew Struzan – Star Wars episode 1



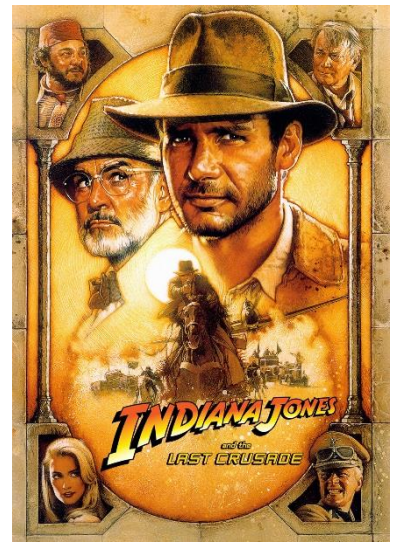
Drew Struzan – Star Wars



Drew Struzan – Star Wars



Drew Struzan – Indiana Jones



Drew Struzan – Indiana Jones



Drew Struzan
Star Wars episode3

História da série Reset

Após uma guerra mundial nuclear envolvendo EUA, Coreia do Norte, Coreia do Sul, Rússia e Japão, os sobreviventes tiveram que evacuar seus países devido ao perigo da contaminação por radiação, e vários países abriram suas portas para refugiados de países específicos, sendo que o Brasil abriu as portas principalmente para os EUA, que ficariam abrigados até que o problema da radiação fosse contido. No Brasil, os estadunidenses refugiados começaram a construir pequenas cidades e barragens, utilizando nanotecnologia de ponta, e os materiais fornecidos pelos brasileiros; em sua maioria derivados do carbono, como o grafeno e outros nano-materiais. Ali, começariam a desenvolver um novo sistema para satisfazer as necessidades de extrema delicadeza daquele momento. O personagem principal da série, Dylan, é um estadunidense que imigrou para o Brasil quando era criança junto com o seu pai, Rob, que veio com o objetivo de trabalhar em um projeto de robótica, cuja finalidade era reproduzir robôs para diversos fins. Sua especialidade era voltada para funcionamento do hardware do robô, feito para imitar a mente do ser humano em todos os aspectos. Esses robôs produzidos pela indústria assemelhavam-se perfeitamente a seres humanos em todos os aspectos, porém sem o livre arbítrio, pois suas escolhas eram todas programadas. Apesar disso, eram capazes de criar memória e aprender a partir delas. A indústria onde os robôs eram produzidos era voltada para vários tipos de tecnologia, em específico a nanotecnologia, utilizada tanto na robótica quanto em várias outras áreas, como arquitetura e medicina, e pertencia à uma empresa estadunidense que possuía filiais em vários locais do mundo, facilitando a produção, acesso à matéria prima e distribuição dos bens.

Desde criança, Dylan vivia aprendendo sobre robôs com o seu pai, e desenvolveu grande interesse no comportamento deles, assim como no dos seres humanos. Com o tempo, essa experiência despertou nele o interesse pelo estudo da psicologia e pelo funcionamento da mente. Desenvolveu também grande interesse na cultura dos brasileiros, e analisava a fundo as diferenças culturais entre EUA e Brasil. Depois de se formar, passou a trabalhar como

psicólogo. Quando os EUA entraram em guerra e os refugiados começaram a chegar, Dylan e seu pai foram trabalhar na construção de uma nova cidade, que abrigaria os refugiados temporariamente, e depois seria deixada para os brasileiros, como gratidão. O plano era de um acordo entre os dois países, e tinha como objetivo construir várias cidades, utilizando tecnologia de ponta, o grafeno, materiais hidrofóbicos e outras nanotecnologias já podiam ser produzidos em massa, e a indústria na qual Rob trabalhava teve papel muito importante na produção do material utilizado na construção civil. Essas cidades seriam construídas em vários lugares, porém a maioria foi construída sobre grandes rios e lagos, e junto com elas, foram construídas barragens internas, de forma que não causem grande impacto ambiental, para gerar energia para a cidade, sistemas extremamente eficientes de filtrar a água para consumo e utilizando tecnologia de ponta. O alimento para a população era produzido em massa, as carnes criadas em laboratórios que utilizava células tronco bovinas e nutrientes específicos, sem necessidade de criar e matar gado.

O contato entre a cultura dos estadunidenses e brasileiros, acaba por ter resultados positivos e negativos. Por exemplo, alguns imigrantes identificam grandes problemas sociais no Brasil e se organizam para que esses problemas possam ser resolvidos, alguns desses problemas, costumavam ser causados pelos próprios norte-americanos. Muitos brasileiros são extremamente acolhedores, e ajudam como podem os refugiados, de forma positiva. Porém, a diferença cultural também causa atritos: de um lado uma parte dos brasileiros não leva nada a sério e procura divertimento em tudo, do outro, alguns estadunidenses que levam o patriotismo extremamente a sério, isolam-se do convívio, e com isso têm uma imagem bem mais negativa do país onde estão. Dylan se encaixa no primeiro grupo, tem interesse pela cultura do país e tenta ajudar como pode a resolver os problemas que encontra, porém nem todos são favoráveis a esse tipo de ajuda, pois muitos se beneficiam da desigualdade socioeconômica do país, então alguns grupos de pessoas secretamente tomam atitudes para que a situação econômica brasileira continue a mesma, e mantêm-se resistentes às novas mudanças. Sem saber Dylan passa a ter novos inimigos, que passam a investigar as atitudes dos ativistas, identificá-los, e em casos extremos até a matá-los. Desse ponto em diante, Dylan passa a frequentar de tempos em tempos grupos que discutem os problemas socioeconômicos do

Brasil e procuram saídas que possam influenciar positivamente o país, enquanto trabalha como psicólogo e ajuda na construção da cidade. Juntamente com seu amigo psicólogo Rafael, traçam planos e estratégias, como falar em público sobre possíveis soluções para a situação. Contudo, devido a tentativa de mudar a situação do país, Rafael recebe ameaças de morte anônimas, mas ignora-as, mantendo sua rotina. Por acaso, Dylan descobre através de uma sessão de psicologia com um cliente, que a vida do seu amigo está em risco. Sendo assim, Dylan passa a temer pelo amigo e protege ao máximo sua identidade para que não descubram que ele também é um ativista. Porém, os dois estão decididos a não desistir da causa, e passam a investigar o caso secretamente.

Rob passa grande parte do seu tempo trabalhando em um robô chamado Aline, que deixa em sua casa, para estudar e testar configurações na mente do robô, assim como aplicar os avanços tecnológicos de última geração nos robôs de produção em série. Muitas configurações feitas por Rob em Aline só ele sabe, e outras foram testes que não passaram pela aprovação da empresa onde trabalha, fazendo com que Aline seja um robô único, de design e comportamento exclusivos.

Depois de algum tempo investigando, Dylan e Rafael descobrem que o grupo que os impede de ajudar o Brasil é muito maior e mais poderoso do que eles imaginavam e resolvem se afastar parcialmente da causa. Logo depois do término da construção da cidade, Rob é encontrado morto afogado no principal rio daquela cidade, e a polícia, após intensa investigação chega à conclusão de que a causa foi acidental. Dylan herda as ações na empresa onde seu pai trabalhava e o robô que ficava na casa dele. No entanto, cai em depressão e resolve deixar de lado por um tempo a sua profissão e ficar em sua casa estudando um pouco a obra que seu pai havia deixado. Lendo tudo que seu pai tinha escrito em seus livros e observando Aline, ele resolve aplicar parte do que sabia sobre psicologia na programação do robô. Depois de algum tempo fazendo pequenos ajustes, Dylan começa a pensar em um jeito de criar o livre arbítrio dentro da programação de Aline e lentamente consegue ser bem sucedido, fazendo com que as programações de emoções, curiosidade, capacidade de sonhar e desejar surjam espontaneamente sem necessidade de comandos e sem que Aline tenha controle total sobre eles. Durante todo esse tempo, Dylan só compartilha seus avanços tecnológicos com seu amigo Rafael, que passa a

morar com ele por medo de ser morto, e a partir desse momento Aline passa a ser mais uma companhia para eles. Aline, por ser robô, tem certos poderes incríveis, como a capacidade de memorizar qualquer quantia de informações, acessar a internet a qualquer hora, encontrar dados online, e por ter agora livre arbítrio ela consegue hackear informações sobre quem quer que seja, e acaba por fim ajudando Dylan a saber mais sobre as pessoas que ameaçam Rafael. Futuramente os três, com a ajuda dos poderes de Aline começam a ajudar o país derrubando lentamente e através de disputas o sistema corrupto e explorador implantado no Brasil.

Os cartazes da Série Reset retratam a história até esse momento; está bem sintetizada e não mostra o desfecho, para evitar informações desnecessárias.

Breve História dos Cartazes



Desde os primeiros filmes da história, os cartazes vêm sendo criados com a função de chamar a atenção do público, informar através de uma imagem sozinha, ou acompanhada de textos rápidos ou frases curtas. Muitas vezes, somente a figura em si contida no cartaz pode comunicar aspectos do filme, como o tema (terror, comédia, ficção, etc.) ou até mesmo, transmitir uma breve premissa da história.

O primeiro cartaz reconhecido foi feito em 1890, pelo pintor francês Jules Cheret para o curta “Projections Artistiques”, e a forma de anúncio comum antes de 1910 era feita através de letreiros, com o nome do filme, diretor e produtor. Conforme a indústria de cinema cresceu, os produtores sentiram uma necessidade maior de propaganda para os filmes, fazendo com que os cartazes se tornassem uma necessidade para a divulgação dos filmes, e continua assim até hoje.

No decorrer da história várias técnicas artísticas inovadoras foram aplicadas para chamar mais atenção, e muitos artistas fizeram seus nomes na indústria a partir de cartazes, como Drew Struzan. Durante os anos 70 uma das técnicas criadas para cartazes foi criar bordas restringindo alguns elementos da composição, como por exemplo nos cartazes dos filmes Tubarão e Star Wars, efeito que foi aperfeiçoado durante os anos 80, como nos filmes do Indiana Jones.

Atualmente os cartazes tendem a utilizar cores chapadas e composições simples que representam de forma extremamente resumida a ideia que o filme quer passar, diferentemente de antigamente, quando os cartazes geralmente apresentavam alguma cena icônica ou uma composição complexa detalhando vários elementos visuais do filme que retratavam.

Metodologia

Processo Criativo:

Para a criação dos cartazes defini uma metodologia de criação comum entre eles que geralmente utilizo em todas as criações de arte que envolvem o mesmo nível de complexidade, seguindo a seguinte ordem cronológica:

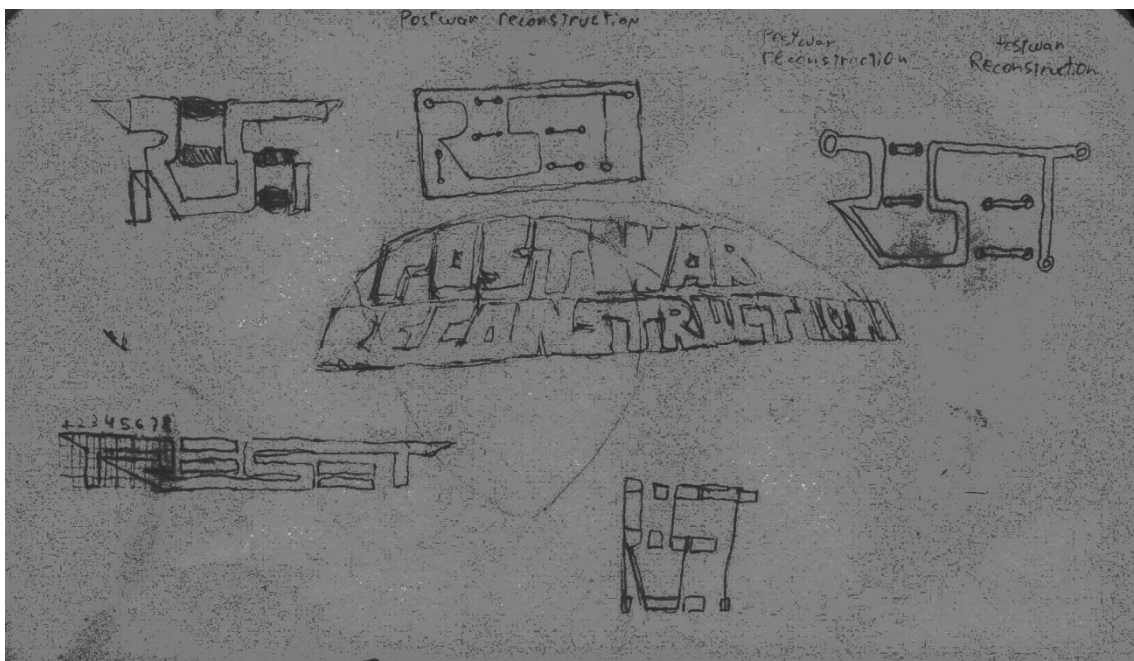
- Definir a Ideia e pesquisar referências.
- Fazer um thumbnail em preto e branco para definir a composição: desenho intencionalmente pequeno, simples e rústico (digital). serve apenas para decidir quantos pontos focais o desenho terá, quais serão os focos de iluminação e qual será o caminho da leitura da ilustração.
- Fazer um thumbnail para definir a paleta de cores: desenho intencionalmente pequeno, simples e rústico (digital). Serve para definir a tonalidade, intensidade de calor e as cores predominantes de cada ilustração
- Sketch dos elementos da composição: nessa etapa crio sketches bem elaborados dos elementos mais complexos da composição para decidir os principais detalhes, como definir a pose, ângulo e proporções.
- Definir base dos elementos e suas respectivas cores e tons: nesse processo utilizo o photoshop com a imagem no tamanho original que o cartaz será feito (A2), primeiro defino exatamente as linhas de leitura, defino as proporções áureas e desenho o formato de cada elemento da composição com formas bem definidas baseadas no sketch e seguindo perfeitamente as linhas e proporções para que a leitura seja mais clara possível, tendo sempre como regra não incluir linhas próximas das bordas apontando para fora ou para o canto da imagem, cada objeto deve guiar de alguma forma o olhar para algo próximo de forma que nenhum elemento fique excluído totalmente e perdido na composição.
- Aplicar textura, cores e Iluminação: Nessa etapa utilizo Brush Presets na maioria dos casos (tendo de preferência os presets do ilustrador Sergey Kolesov). O contraste, estudo de materiais, comportamento da luz são aplicados às formas previamente estabelecidas.

- Aplicação do título como parte da composição e reajustes finais: O título deve se encaixar na composição de forma que se mantenha dentro dos padrões de cor e que não interfira de forma negativa na leitura da composição nem tire o(s) principais elementos do sua devida hierarquia focal. Finalmente aplico os possíveis reajustes finais de contraste, cor e/ou saturação.

Design do Logo



O nome Reset foi escolhido entre muitos outros por ser um nome simples, fácil de guardar e representa bem o universo em que a história se passa (transição para uma realidade cyberpunk e o recomeço da humanidade após uma guerra nuclear). A palavra Reset também possibilita boas opções de design para sua identidade, por ser curta, ter letras que se repetem e por ser bem equilibrada visualmente. Utilizei formas simples no desenho das letras, representando um estilo futurista, legível e tecnológico. Juntei as letras utilizando um traço comum entre todas elas. Para a aplicação do logo nos cartazes me inspirei em títulos cyberpunk dos anos 80, como o efeito neon e o efeito metalizado com superfície espelhada, assim, dependendo da palheta de cores do cartaz e do conteúdo, utilizei um acabamento específico entre os dois.



Sketch Logo Reset

Referências Visuais



Vassal Logo by Bulletrider80s on DeviantArt



Revista Heavy Metal Logo



New Retro Wave Logo by Alessandro Strickner on Behance



Logo MTV Manhattan Design



Iron Kobra Logo By Bulletrider80s in DeviantArt

Stranger Things
By Michelle Dougherty



Cartaz 1: Desastre nuclear



Conceito: Nos EUA após uma guerra nuclear, a ilustração representa uma das áreas afetadas pela devastação e radioatividade do local, o personagem da ilustração está no local procurando corpos de americanos para serem identificados e enterrados, com uma armadura protegendo da radiação e carregando aparelhos próprios para ajudar na procura dos corpos, como um equipamento que ventila rapidamente e dispersa a poeira densa do local. Em meio ao caos do local o personagem direciona o seu olhar ao sol que enfatiza com suas cores vibrantes a devastação.

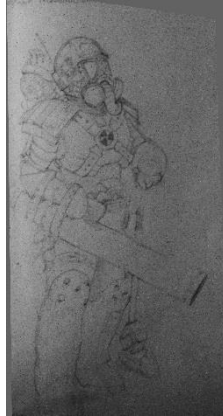
Thumbnail preto e branco: nessa etapa defini o foco principal sendo o personagem e o sol como foco secundário. Defini os planos visuais da imagem e como seria aplicada o efeito de profundidade.



Thumbnail de cores: nessa etapa defini a paleta de cores da imagem, querendo passar a impressão de um lugar radioativo utilizei laranja em tons fortes e claros no segundo e terceiro plano da ilustração projetados por um sol saturado e envolto por uma atmosfera cheia de poeira radioativa, em primeiro plano, utilizei o verde para enfatizar a radioatividade e tons escuros para contrastar com o fundo e criar o personagem como ponto focal principal, adicionei o reflexo do sol na máscara do personagem para aumentar ainda mais o contraste de claro e escuro no ponto focal principal.



Sketch personagem: para obter um maior detalhamento do personagem, fiz um sketch da sua armadura de proteção contra radioatividade, detalhei como seria seu equipamento e defini o estilo e a pose, baseado na emoção que queria passar.



Definição da base: de acordo com a composição em mente distribuí os elementos principais para compor uma espiral áurea que passa pelo sol até o personagem principal, depois defini os objetos pelos quais o olhar seria guiado através da imagem. Adicionei detalhes pequenos que ajudam a contar a história da imagem, como a bandeira dos EUA e uma mão que sugere um corpo escondido por trás da poeira.

Aplicação de textura: Utilizei apenas um BrushPreset na Ilustração inteira praticamente. Tentei aplicar o maior detalhamento possível no personagem, aplicando uma iluminação vindo tanto do céu acima quanto do sol por trás, sendo visível principalmente nos equipamentos metálicos. Alguns equipamentos também refletem o ambiente ao seu redor, exemplo disso podemos observar a poeira radioativa, que está refratando a luz forte do sol e é objeto de contraste com o personagem. Os detalhes do primeiro plano são usados em maior número para manter a atenção do olhar, enquanto que os de fundo são em menor número, utilizados para guiar o olhar e para sugerir perspectiva e profundidade (assim como os prédios e principalmente as rachaduras e poças de água no chão).

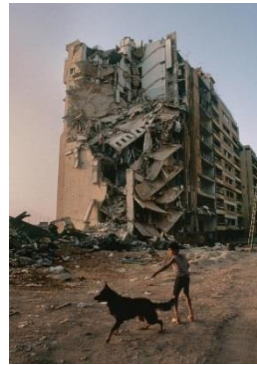
Aplicação do Título: O título foi aplicado na parte superior central da imagem em cores laranja neon, que conversam em estilo com o sol e com o visor

da máscara do personagem. Foi posicionado de forma que a legibilidade fique boa e com bom contraste sem tirar o personagem do foco principal.

Referências Visuais



Apocalipse – Jonas de Ro on Behance



Steve McCurry – Children of War



Pinterest gas mask



Resident Evil: Operation Racoon City Concept Art



Ignacio Bazan Lazcano
Artstation



New York Manhattan Sunset



Pinterest Gas Mask



Dirtbike Sunset - Pinterest

Cartaz 2: Robô



Conceito: A arte representa o nascimento do primeiro robô com uma consciência próxima à do ser humano. O personagem principal é psicólogo e seu pai, arquétipo de mentor (velho sábio), é dono de uma indústria de linhas de robôs, cada qual com propósitos distintos. No decorrer da história, o pai morre e deixa o filho com responsabilidades que vão além das suas capacidades. Deixa também um modelo de robô criado com um sistema capaz de imitar a mente do ser humano, porém sem livre arbítrio. Posteriormente, o personagem principal consegue, sem saber, dar livre arbítrio ao robô. A ilustração exibe o robô logo após ser modificado e como único centro focal. A composição é simples e central. Nela, o robô está olhando para o espectador de um patamar mais alto, criando um ar de imponência, com uma iluminação branca primária vinda de baixo e uma secundária vermelha vinda de trás. Os cabos azuis e amarelos plugados à cabeça assemelham-se ao adorno usado na cabeça dos faraós, chamados nemes. Os olhos do robô também refletem a luz azul, porém quando ele sente alguma emoção a luz se torna vermelha, como fica ilustrado no cartaz.

Thumbnail preto e branco: nessa etapa defini o rosto como foco principal da imagem e o secundário, o título. A imagem tem apenas um plano bem evidente, e um segundo plano de fundo menos evidente que serve para acentuar o foco no rosto do personagem, assim como todas as outras linhas presentes nos cabos, braços e roupa. Todas elas guiam o olhar do espectador para o foco principal, que tem maior contraste, iluminação e detalhes.



Thumbnail de cores: nessa etapa defini a paleta de cores da imagem de acordo com a personalidade do robô e a emoção a ser passada na cena. Escolhi azul e turquesa para representar o personagem robô, por ser uma cor que representa paz, confiança, estabilidade e inteligência, características do personagem. No fundo, utilizei a luz de cor vermelha para aumentar a dramaticidade da cena.

Sketch personagem: para obter um maior detalhamento do personagem fiz um sketch inicial simples para ter uma ideia de como queria sua fisionomia, expressão facial e adornos.



Definição da base: de acordo com a composição em mente distribuí os elementos principais para uma composição central triangular. Depois adicionei os menores detalhes como os cabos para enfatizar o foco principal.

Aplicação de textura: Utilizei apenas um BrushPreset na Ilustração inteira praticamente, com o maior detalhamento, contraste e Iluminação sendo na região do rosto. O robô é inteiramente feito de partes metálicas e materiais de nanotecnologia, como o grafeno, portanto as superfícies do robô são todas levemente espelhadas, as regiões do rosto próximas ao olho refletem parte da luz vermelha emitida por eles.

Aplicação do Título: o título foi aplicado na parte inferior central, enfatizando a composição triangular e guiando o olhar para a parte central do desenho. Nessa composição utilizei o logo em estilo metalizado, imitando o estilo famoso nos anos 80, que ao mesmo tempo conversa em cores e material com o resto da ilustração.

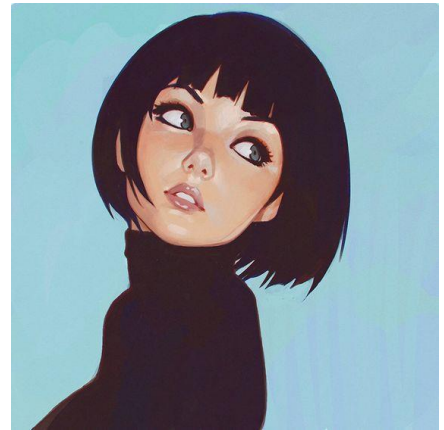
Referências Visuais



pinterest – nemesheadress



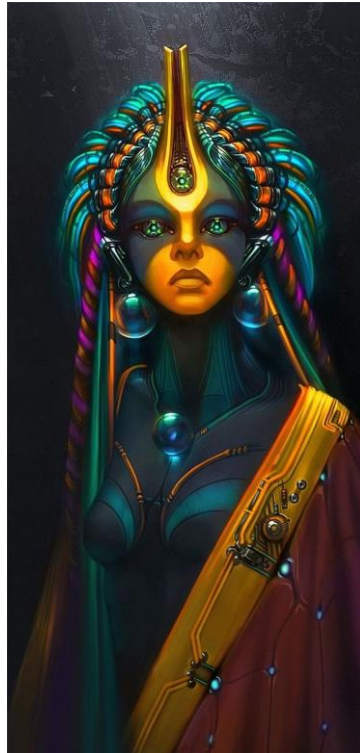
dreadlock pinterest



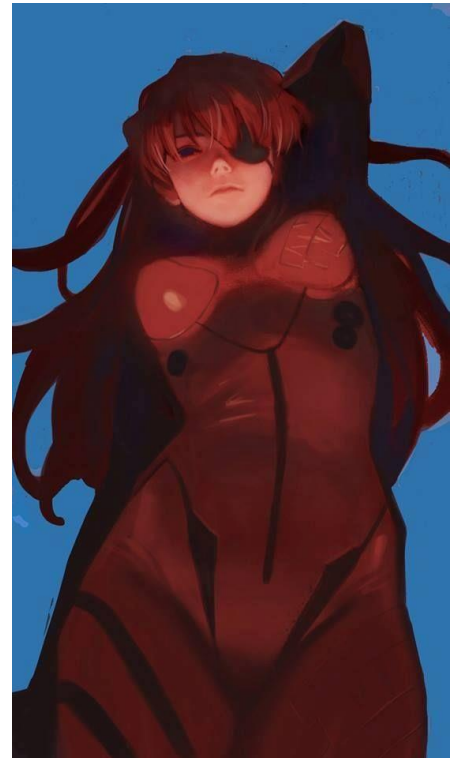
Phil Noto portrait



Sakimichan – heroes never die



Progressive psytrance Album cover



AsukaEvangelionPinterest

Cartaz 3: Estilo Comercial



Conceito: O cartaz é feito inspirado no estilo clássico de cartazes de filmes, com intuito de mostrar os personagens principais, os vilões e um dos lugares onde a história se passa. A temporada retratada no cartaz é a primeira. Assim, os vilões ainda não são evidentes, e a história é uma jornada de conhecimento. A arte desenvolvida mostra os personagens principais em primeiro plano e as represas das cidades construídas pelos americanos estão em segundo plano. A borda utilizada como enquadramento do segundo plano restringe seu tamanho, porém não restringe os personagens; o que cria um efeito artístico comum em cartazes dos anos 80. A cor azul escura predomina em toda a ilustração, representando a sensação de mistério e é enfatizada pela luz da lua, silhueta das construções e pela neblina causada pela queda d'água. Os personagens em primeiro plano tem cores mais quentes e saturadas, que contrastam com as cores frias do fundo e são mais estilizados, de acordo com a arte da animação.

Thumbnail preto e branco: Nessa etapa defini os personagens como o foco principal e a lua e sua silhueta como foco secundário. Em seguida, defini a composição de cada elemento e a iluminação, assim como os pontos de fuga e as linhas que guiam a visão para o centro focal da ilustração. O formato da composição é central, sendo que todas as linhas apontam para o ponto mais iluminado, contrastado e saturado.

Thumbnail de cores: nessa etapa defini a paleta de cores da imagem de acordo com as emoções a serem transmitidas, no caso, mistério. Portanto, utilizei cores escuras em tons azuis e os personagens com cores saturadas e mais quentes.



Sketch personagem: apesar de ter mudado alguns sketches ao longo do processo, eles ajudaram a resolver o problema de pose de cada personagem, e a definir as expressões faciais e a aparência de acordo com seu respectivo arquétipo.



Definição da base: as bases para essa ilustração foram poucas e simples, sendo dez no total, porém serviram para definir bem as linhas, a perspectiva e por onde o olhar é guiado.

Aplicação de textura: não apliquei presets de Brush nessa ilustração para obter um efeito de gradiente mais limpos. Os pontos de maior interesse e detalhe da ilustração são as cachoeiras no fundo, a silhueta da lua e o design dos personagens, que têm cores simples e contornos bem definidos, porém preservando o estilo mais detalhado da série de cartazes. A luz da lua contorna a silhueta de quase todos os elementos e adiciona contraste entre eles.

Aplicação do Título: o título é aplicado no centro inferior do cartaz e conversa com a composição do segundo plano da imagem preenchendo o espaço sem o fundo da ilustração e as cores no caso também conversam em tons azulados e estilo metálico.

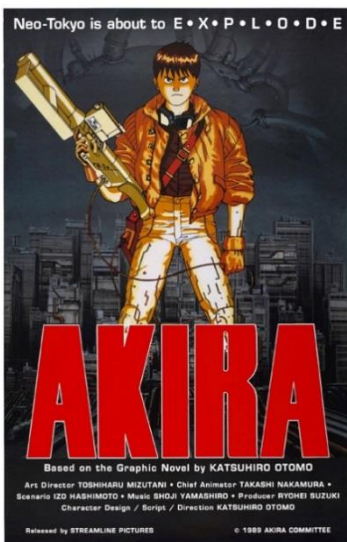
Referências Visuais



Pixel art – Mike Ferrari



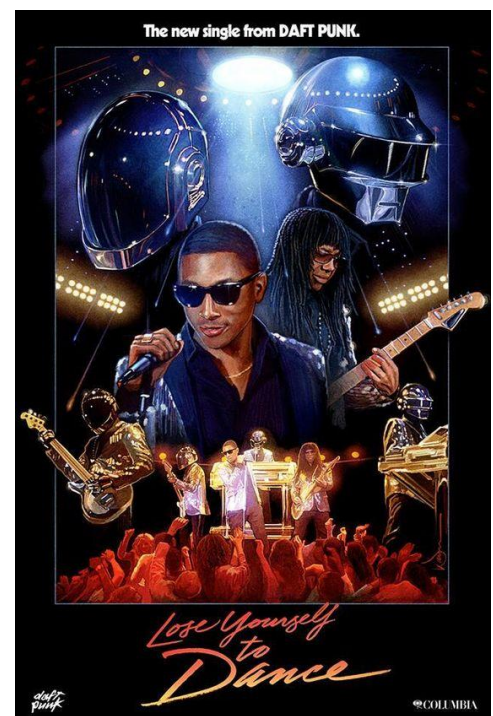
Marcelo Vignali's Hotel Transylvania's cover



Akira Poster



Disney's Tron Legacy Poster



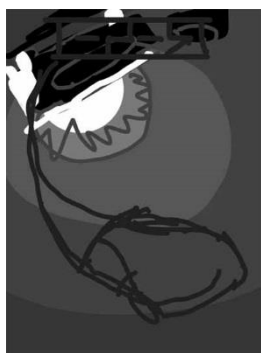
Daft Punk's Single
Lose Yourself to Dance Poster

Cartaz 4 Fuga



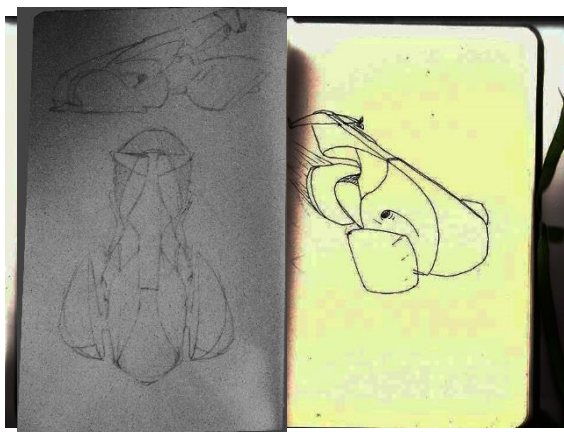
Conceito: o cartaz representa uma cena de fuga e tem como objetivo principal mostrar o design tecnológico e cyberpunk da animação, tendo como característica na composição o neon, veículos voadores e cores saturadas, características presentes em artes cyberpunk dos anos 80.

Thumbnail preto e branco: nessa etapa defini a composição em espiral, a ordem de leitura dos elementos, a hierarquia de focos, sendo o veículo voador o foco principal e a explosão o foco secundário e defini os pontos de iluminação, sendo a explosão o ponto mais claro e de onde grande parte da luz se origina.



Thumbnail de cores: nessa etapa defini a paleta de cores da imagem de acordo com o estilo que queria retratar, inspirado em designs dos anos 80.

Sketch: criei através de sketches em duas e três dimensões o design de um veículo inspirado em triciclos, motos de neve e veículos futuristas.



Definição da base: criei as bases para o veículo, fundo, explosão e efeitos especiais baseados na composição da imagem em espiral.

Aplicação de detalhes: utilizei brushpresets na maior parte da ilustração, o ponto principal da pintura é o veículo, onde se pode observar a iluminação

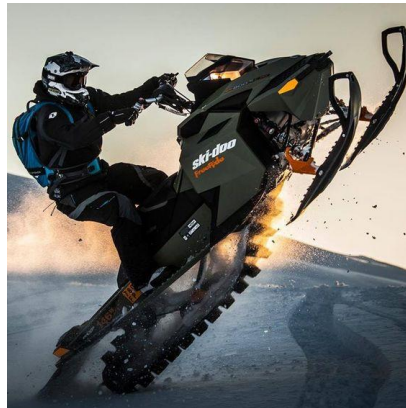
vinda da explosão sendo refletida na superfície metálica, e também a motorista sendo iluminada por uma luz vermelha dentro da cabine através do vidro preto.

Aplicação do Título: o título é aplicado no centro inferior do cartaz e conversa em cores e composição com o resto da ilustração. O título define o começo da composição em espiral que leva o olhar através dos centros focais da imagem.

Referências Visuais



Moto do Tetsuo (akira)



Moto de neve marca Ski-doo



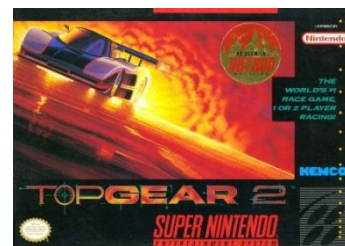
Forza Horizon 3
Expansão Hot Wheels



Conceptart de um triciclo da Can-Am



TopGear arte da capa



TopGear 2 arte da capa



Moto do Tetsuo (Akira) modelo tamanho real

Conclusão



O meu TCC sobre a série Reset foi positivo em todos esses aspectos, pois é um projeto de autoria própria, ainda que simples e um pouco rústico porém um começo e um grande incentivo para um futuro projeto de animação dessa série. Foi gratificante a oportunidade de criá-lo, e representou um marco para o início da minha profissionalização na área de ilustração, buscando continuamente experiências e conhecimentos para atingir um domínio mais próximo da perfeição possível.

No decorrer do curso tive a oportunidade de conhecer pessoas reais e virtuais que me inspiraram imensamente na criação deste projeto, através de conversas com amigos, lendo livros, ou vendo trabalhos e vídeos na internet. Sou muito grato pela oportunidade desse compartilhamento de ideias que culminou na finalização do meu tcc. Pude aprender muito durante o processo de criação do TCC, através dos meus próprios erros e acertos, do treino que o trabalho me proporcionou e das várias e várias horas ouvindo podcasts de arte enquanto ilustrava, como do Bobby Chiu, que são extremamente didáticos e inspiradores.

A minha vivência em meio aos jogos foi o ponto decisivo para escolha deste curso e tema de TCC, me influenciou muito através das artes proporcionadas e pelo desejo de criar algo tão bonito quanto às ilustrações que me inspiram, e foi graças ao curso de Design e às pessoas que conheci na faculdade que eu sei que eu posso realizar esse sonho.

GLOSSÁRIO

A

Arquétipo: (grego ἀρχή - arché: "ponta", "posição superior" e, por extensão, "princípio", e τύπος - tipós: "impressão", "marca", "tipo") é o primeiro modelo ou imagem de alguma coisa, antigas impressões sobre algo. É um conceito explorado em diversos campos de estudo, como a Filosofia, Psicologia e a Narratologia. (WIKIPEDIA)

B

Boris Ballejo: Boris Vallejo é um pintor do Peru, realizador de um grande volume de trabalhos desde então para o campo da fantasia e ficção científica. Boris também ilustrou diversas capas de revistas, filmes e jogos. [Wikipédia](#)

Brush preset (photoshop)

C

Cyberpunk: é um subgênero de ficção científica, conhecido por seu enfoque de "Alta tecnologia e baixa qualidade de vida" ("High tech, Low life") e toma seu nome da combinação de cibernética e punk. Mescla ciência avançada, como as tecnologias de informação e a cibernética junto com algum grau de desintegração ou mudança radical na ordem social. (ColocaR LINK PARA WIKIPEDIA)

D

Donato Giancola: Donato Giancola é um ilustrador estadunidense. [Wikipédia](#)

Ddrew Struzan: é um ilustrador estadunidense, notório pela realização de trabalhos para cartazes de filmes como a série Indiana Jones e Star Wars, bem como capas de álbuns como o *Sabbath Bloody Sabbath*, do Black Sabbath e *Welcome to My Nightmare*, do Alice Cooper. (Wikipédia)

Dragonball: é uma franquia de mídia japonesa criada por Akira Toriyama. Originalmente iniciada com uma série de mangá que foi escrita e ilustrada por Toriyama, teve os seus capítulos serializados na revista *Weekly Shonen Jump* de 1984 a 1995, com os seus 519 capítulos compilados em 42 volumes *tankōbon* e publicados pela editora Shueisha. *Dragon Ball* foi inicialmente inspirado pelo clássico romance chinês *Jornada ao Oeste*. (WIKIPEDIA)

F

Fantasy art: é um gênero que apresenta temas sobrenaturais ou mágicos através de cenários e personagens. Às vezes envolve frações de *sci-fi*, horror, *steampunk* (ficção ambientada no passado, com inventos futuristas movidos a vapor) e outros tipos de ficção, mas sempre com elementos únicos não encontrados nos demais, não podendo ser classificado entre eles. Criaturas originais ou de mitologias como dragões, magos, fadas e elfos são corriqueiros, mas cenários e itens atuais também aparecem, desde que no contexto

fantástico, envolvendo deuses, espíritos, elementais, etc. (<https://www.tutoriart.com.br/fantasy-art-conceito-trabalhos-artistas/>)

G

Grafeno : é uma das formas cristalinas do carbono, assim como o diamante, o grafite , os nanotubos de carbono e fulerenos. . Esse material, pode ser considerado tão ou mais revolucionário que o plástico e o silício. Quando de alta qualidade, Costuma ser muito forte, leve, quase transparente, um excelente condutor de calor e eletricidade . É o material mais forte já encontrado, consistindo em uma folha plana de átomos de carbono densamente compactados em uma grade de duas dimensões.. É um ingrediente para materiais de grafite de outras dimensões, como fulerenos 0D, nanotubos 1D ou grafite 3D. (WIKIPEDIA)

H

Hackear: O termo (pronunciado "háquer" com "h" expirado) é importado da língua inglesa, e tem sido traduzido por decifrador (embora esta palavra tenha outro sentido bem distinto) ou "traduzido" para ráquear. Os verbos "hackear" e "raquear" costumam ser usados para descrever modificações e manipulações não triviais ou não autorizadas em sistemas de computação. (WIKIPEDIA)

M

Magic the gathering : ou simplesmente **Magic**, é um jogo de cartas colecionáveis (**TCG**, *Trading Card Game*) criado por Richard Garfield, no qual os jogadores utilizam um baralho de cartas construído de acordo com o seu modo individual de jogo para tentar vencer o baralho adversário.(WIKIPEDIA).

Material hidrofóbico: são elementos capazes de simplesmente repelir qualquer líquido que tentar entrar em contato com ele. Isso permite, por sua vez, que um objeto coberto por esse material (um celular, por exemplo), permaneça perfeitamente seco mesmo quando em contato com a água. (www.google.com.br/search?ei=JnlXWu3DE8ikwAS1wryoBw&q=materiale+hidrofobico+o+que+e&og=materiale+hidrofobico+o+que+e&gs_l=psy-ab.3..0i22i30k1.40711.44561.0.50510.8.8.0.0.0.189.1229.0j8.8.0....0...1c.1.64.psy-ab..0.7.1049...33i22i29i30k1.0.dBgBzkaUlu8).

Moto de neve (snowmobile)

Megaman x : foi a segunda franquia da série Mega Man. Lançada em 17 de dezembro de 1993 no Japão (e fevereiro de 1994 na América do Norte no Super Nintendo, continuando suas diversas sequências em múltiplas plataformas. O enredo é uma continuação de sua série precedente, *Mega Man*. A jogabilidade introduziu novos elementos à franquia, como a habilidade de arrancada (*Dash*) e escalar paredes. Os seis primeiros da série foram compilados em uma antologia, chamada *Mega Man X Collection*, para Playstation 2 e Nintendo

Gamecube. É um dos melhores, e mais renomados, nomes da série da Capcom.(WIPEDIA)

N

Nanotecnologia: Nanotecnologia é a tecnologia da manipulação de átomos e moléculas. Esta ciência se dedica ao estudo e criação de novos materiais, produtos e processos através da reestruturação atômica. (<https://www.significados.com.br/nanotecnologia/>)

P

Playstation: oficialmente abreviado **PS**) é uma série de consoles de videogame criada e desenvolvida pela Sony Interactive Entertainment (SIE), abrangendo a quinta, sexta, sétima e oitava gerações de videogames. A marca foi lançada pela primeira vez em 3 de dezembro de 1994 no Japão (WIKIPEDIA).

S

Super Nintendo: é um console de videogame de 16 bits desenvolvido pela Nintendo que foi lançado em 1990 no Japão, 1991 nos Estados Unidos, 1992 na Europa e Australásia (Oceania) e América do Sul em 1993. (WIKIPEDIA)

T

TCG (trading card game): Um jogo de cartas colecionáveis, JCC (conhecidos pelas siglas em Inglês TCG, Trading Card Games ou **CCG**, Collectibles **Card Games**) são jogos de estratégia nos quais os participantes criam baralhos de jogo personalizados combinando estrategicamente suas cartas com os seus objetivos.(WIKIPEDIA).

Thumbnail : (ou ***thumbnails*** – *unhas do polegar* – na designação inglesa) são versões reduzidas de imagens, usadas para tornar mais fácil o processo de as procurar e reconhecer. Os motores de busca de imagem e programas de organização destas usam-nos muitas vezes, tal como alguns sistemas operativos e ambientes de trabalho modernos, tais como o Windows XP, KDE e o GNOME. (WIKIPEDIA)