

ellie

e a criadora
de sonhos

Ellie and the Dreamweaver

Por Beatriz Mello

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Design

ellie
e a criadora
de sonhos
Ellie and the Dreamweaver

Desenvolvimento visual de personagens e cenários

BEATRIZ PIOLLA DE MELLO

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para
obtenção do título de bacharelado em Design Gráfico,
sob a orientação do Profº Drº Milton Koji Nakata.

BAURU, SP
2017

Primeiramente gostaria de agradecer à Deus e à minha família por acreditarem em mim, pelo carinho e suporte durante toda a minha vida, e principalmente por entenderem a ausência nesses últimos meses.

Agradeço ao orientador Milton Koji Nakata, não só por acompanhar e instruir esse projeto de perto, mas por todos os cinco anos de oportunidades e aprendizados que ele me concedeu, além de toda motivação e inspiração para seguir com os estudos em ilustração.

Agradeço aos meus amigos da faculdade, por todos esses anos ao meu lado, e especialmente Carolina Murgel Buffo, Ariane Moreira, Selene Vieira, Maria Tereza Rosa, Rafaella Bortolan, Victor Augusto Vieira, Gleisson Cipriano, Julia Rossini e Andrew Aidman por acompanharem e se envolverem nesse projeto, com feedbacks essenciais para o resultado final.

Agradeço ainda aos meus amigos de intercâmbio, por fazerem parte da minha jornada e aos professores da Unesp, por todo aprendizado e conhecimento adquiridos durante esses preciosos anos da faculdade.

O que mais me chama a atenção nesse projeto, é que ele não se concretizou somente com meu esforço. Seu resultado se deu através de muitos momentos que eu passei com todas essas pessoas, que de alguma forma influenciaram na concretização do que é aqui apresentado. Eu vejo então, nas páginas do artbook, um pouquinho de cada um que contribuiu e fez parte de alguns dos melhores anos da minha vida.

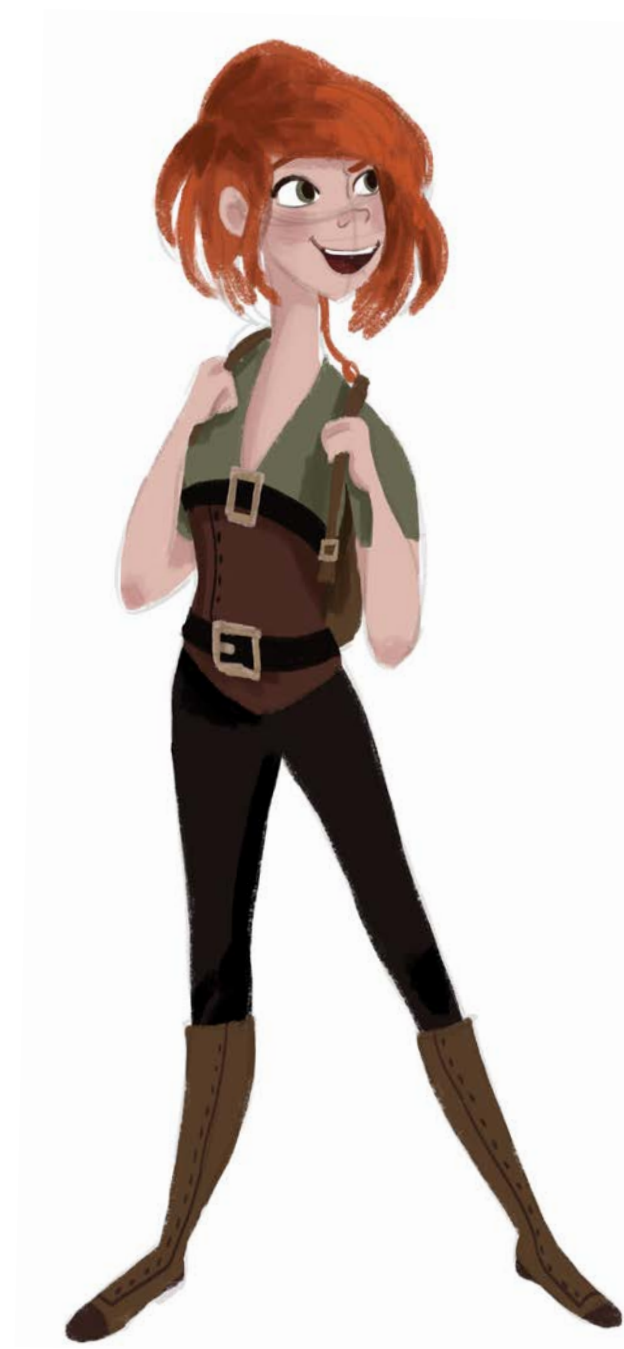


Figura 1: Concept art de Ellie

RESUMO

Ellie e a Criadore de Sonhos é um projeto de ilustrações que tem como objetivo, apresentar o desenvolvimento visual de personagens e cenários de uma história plausível de ser inserida numa animação. Todos os estudos realizados para esse projeto foram reunidos em um artbook.

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

ABSTRACT

Ellie and The Dreamweaver is a Project that contains illustrations with the intent to present visual development of characters and background of a story that could be applied in an animation. All the studies for this project were putted together in an artbook.

keywords: design, concept art, artbook, illustration



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CONCEPT ART	12
1.1 Concept Art: Definição	13
1.2 Animação e Concept Art	14
1.3 Concept Art no Brasil	15
1.4 Cenário de Design Gráfico e Concept Art	16
ARTBOOK	17
2.1 Proposta	18
2.2 Análise de Animações	18
2.3 The Art of Rio	21
2.4 The Art of Finding Dory	24
2.5 The Art of Kubo and The Two Strings	28
ROTEIRO	32
REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES	34
3.1 Inspirações	35
3.2 Referências Visuais	39
DESENVOLVIMENTO	44
4.1 Etapas do Processo de Desenvolvimento	45
4.2 Personagens	50
4.2 Cenários	58
4.3 Recursos e Tecnologias	63
PROJETO GRÁFICO	64
5.1 Logo	65
5.2 Tipografias	68
5.3 Paleta de Cores	69
5.3 Acessórios Visuais	69
5.4 Grids	70
5.5 Hierarquias	71
CONSIDERAÇÕES FINAIS	72
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	74

Figura 2: Concept art para Ellie e a Criadora de Sonhos



INTRODUÇÃO

Desde de pequena sou apaixonada por animação. Ainda tenho as fitas de vídeo cassete das animações tradicionais dos anos 90. Acho que o que mais me chama a atenção na animação, é a oportunidade que ela tem de transmitir uma mensagem, e inspirar não só crianças, mas adultos também. Como geralmente a animação é voltada para um público infantil, ela acaba tendo uma tonalidade positiva, apesar de se encontrar uma tragédia ou outra ao longo dos enredos, que são importantes para o crescimento dos personagens.

Com um espaço para explorar a imaginação, eu particularmente, cresci motivada através das histórias que acompanhava nas telinhas. História como *O Rei Leão*, *Toy Story*, *A Viagem de Chirri*, *Spirit* me passaram mensagens de conduta que me acompanham até hoje. Aquela velha história do Walt Disney, “se você pode sonhar, pode fazer”. E então, depois de vinte anos, minha mãe colocou na parede do meu quarto:

*Quando você deseja a uma estrela
Não faz diferença quem você é
Qualquer coisa que seu coração deseja
Virá até você*

*Se o seu coração está no seus sonhos
Nenhum pedido é demasiado extremo
Quando deseja a uma estrela
Como sonhadores fazem
(When You Wish Upon a Star, Pinocchio, 1940)*

Depois de ser aceita pela Unesp e começar meu curso de graduação, me interessei por todo o processo de produção dos filmes, mas principalmente pela fase de concept art, na qual os artistas têm total liberdade para explorar suas ideias e deixar a imaginação fluir. Percebi então, que é possível contar histórias através de ilustrações (ainda bem, pois nunca fui muito boa com palavras). A ideia de transmitir um conceito visualmente, daquilo que antes era descrito através de parágrafos me deixou encantada, foi então que eu decidi arriscar uma carreira na área de concept art para animação.

É importante ressaltar que esse projeto de conclusão de curso, foi o meu pontapé inicial para meu crescimento como artista. Apesar de estudar ilustração e técnicas de acabamento ao longo da faculdade, foi nesse projeto que eu juntei todo meu aprendizado para, pela primeira vez, criar personagens e cenários.

Nas páginas a seguir, é possível encontrar o processo, do começo ao fim, desde análise de similares, busca por referências, evolução nas técnicas de desenho ao longo do semestre, até a identidade visual daquilo que no final se tornou um artbook sobre Ellie e a Criadora de Sonhos.

Esse projeto foi o primeiro passo para realizar um sonho e um dia ser capaz de inspirar e emocionar pessoas através do desenvolvimento visual para animação.



Figura 3: Concept art para Ellie e a Criadora de Sonhos
Figura 4: Concept art para Lady Aisling



CONCEPT ART

1.1 CONCEPT ARTE: DEFINIÇÃO

1.2 ANIMAÇÃO E CONCEPT ART

1.3 CONCEPT ART NO BRASIL

1.4 CENÁRIO DO DESIGN GRÁFICO E CONCEPT ART

1.1 CONCEPT ARTE: DEFINIÇÃO

O termo concept art também pode ser referido na indústria como Desenvolvimento Visual e apesar de nesse caso estar inserido no contexto da animação, é também utilizado pela indústria automotiva, indústria de games, filmes, entre outros.

Para um melhor entendimento do termo, Marcelus Gaio Silveira de Senna, em sua dissertação de mestrado, faz uma profunda análise do termo *conceito* baseado em grandes autores nas áreas de Ciências e Filosofia.

Pelo dicionário, *conceito* é

sm **1** aquilo que o entendimento concebe. **2** Ideia, juízo, opinião, **3** Moralidade de um conto, máxima, provérbio. **4** Proposição, sentença. **5** Reputação **6** Parte da charada em que se define a proposição (RUTH ROCHA, MINIDICIONÁRIO, 1999, pág. 155)

Contudo, após uma profunda análise, o autor ainda cita ANDER-EGG, que define conceito como uma abstração, isto é, o conceito não é o fato ou a definição em si, mas um símbolo daquilo que ela representa. Como o próprio autor exemplifica:

Os diferentes fenômenos são estudados por cada uma das ciências que, para interpretá-los, possui um sistema abstrato de pensamento e, por isso, cada ciência desenvolve conceitos próprios.

Dessa forma, a definição adotada é a de que o termo conceito é na verdade um conjunto de signos e, partindo desse princípio, o *concept art*, literalmente o conceito da arte, passar a ter a função de transmitir visualmente os signos da narrativa escolhida para um determinado projeto, seja ele uma animação, filme ou jogo.

O processo de realização de uma animação de longa-metragem, por exemplo, pode ser concebido de várias maneiras. Contudo, o modo frequentemente adotado por grandes estúdios acontece primeiramente no Departamento de História, onde as primeiras ideias de narrativa começam a ser exploradas. O Concept Art ou Desenvolvimento Visual, sendo parte da fase de pré-produção, possui um papel crucial para o processo de desenvolvimento dos filmes, uma vez que é o momento em que ganha forma as ideias, os conceitos e as narrativas definidas, mas que antes não possuíam uma representação visual.

O Concept Art não faz parte do produto final em si, mas é a diretriz visual da animação, é quando a partir de roteiros, storyboards ou mesmo diálogos, os personagens e cenários passam do universo imagético para o real.

Sendo este o momento onde serão feitos diversos estudos de personagens e cenários para que sejam criados em harmonia e de acordo com a história desenvolvida, transmitindo a personalidade não só dos personagens, cenários e objetos, mas também da própria narrativa escolhida.

Não se sabe ao certo a origem do termo Concept Art, mas definitivamente teve uma forte influência da indústria de animação, como será explorado a seguir em 1.2 Animação e o Concept Art.

Como já citado anteriormente, o Desenvolvimento Visual encontra-se na fase de Pré-Produção da animação. Dessa forma, o trabalho desenvolvido nessa fase não está propriamente dito, no produto final, o filme. Como Marcelus cita em sua dissertação:

Mais do que apenas criar a representação ou a aparência das coisas e personagens que estarão no filme, o concept art auxilia na solução de problemas de comunicação e de design que estão presentes no projeto de um filme, tornando imagéticos, através de formas e cores, os conceitos abstratos presentes no discurso.... Entretanto, não podemos nos esquecer de que as ilustrações conceituais não estarão no filme. Elas são representações daquilo que será efetivamente um cenário, um objeto ou personagem.

Sendo assim, esse é um momento de muita pesquisa e experimentação: pesquisas necessárias para a criação de personagens e cenários, sendo elas históricas, culturais e comportamentais e, a partir de referências visuais, como fotos ou até mesmo life drawing, para a experimentação, onde se desenvolvem, por exemplo, várias possibilidades visuais para um único personagem.

Como o Concept Art, apesar de ser uma etapa crucial para o projeto, não é apresentado no produto final, sua execução independe do acabamento e técnicas escolhidas pelo artista, variando desde rascunhos grosseiros, como recorte e colagem de materiais ou ilustração com acabamento refinado tanto tradicional quanto digital.

Figura 5: Concept art para Ellie e a Criadora de Sonhos

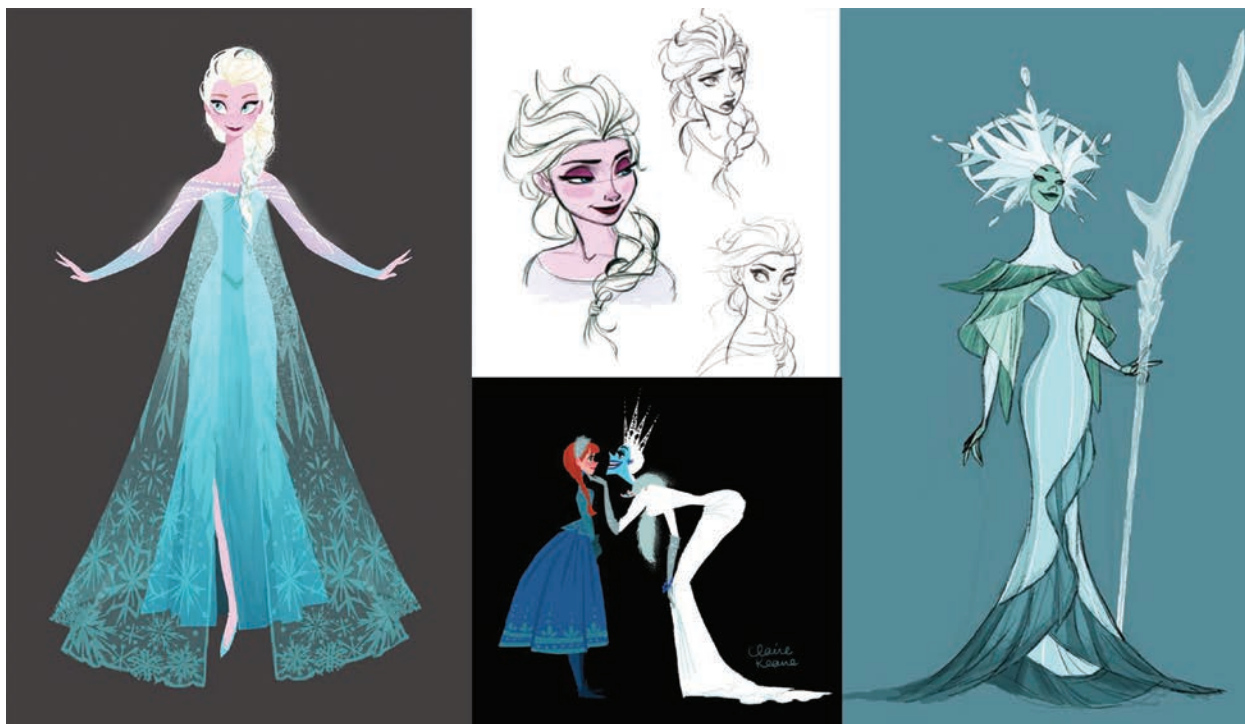


Figura 6: Design de Personagem para o filme Frozen, pelos artistas Jin Kim, Claire Keane e Brittney Lee

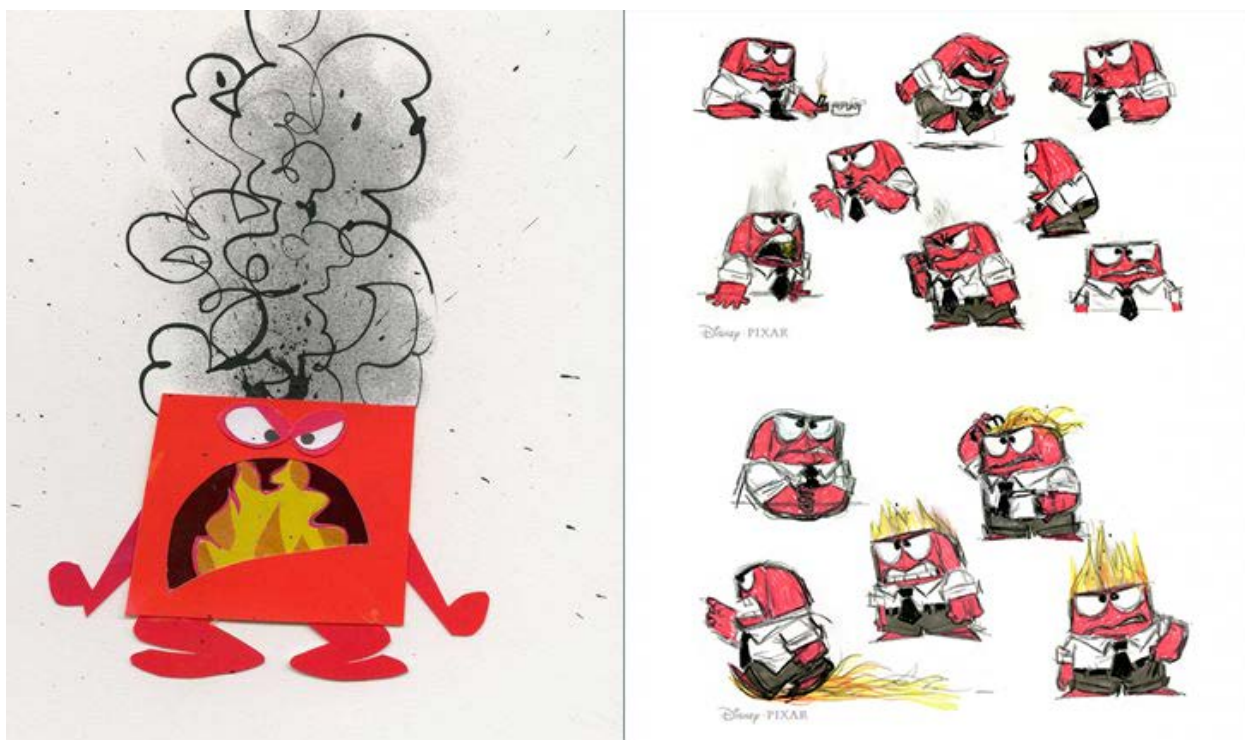


Figura 7: Design de Personagem para o filme Inside Out, pelos artistas Chris Sasaki e Albert Lozano

1.2 ANIMAÇÃO E CONCEPT ART

A segunda metade do século XIX foi marcada pelo início da industrialização, que modificou completamente o estilo de vida da sociedade e proporcionou um avanço tecnológico surpreendente.

Esse mesmo foi responsável pelas inovações geradas no âmbito do cinema, o qual posteriormente teve abertura para filmes com efeitos especiais (chamados *trickfilms*). Contudo, na época, a arte

não possuía estrutura suficiente para acompanhar os avanços cinematográficos e só conseguiu com o surgimento da fotografia. Mesmo assim, para fazer um segundo de animação ainda eram necessários no mínimo dezesseis desenhos.

Contudo, no final do século, surgiu a ferramenta necessária para que a animação se concretizasse como definida arte: o computador. A partir dele, foi possível representar a noção de tridimensionalidade, tão requisitada na época. Essa inovação acabou gerando outras questões mais profundas, como reformulação de paradigmas estéticos e morais.

Com um salto no tempo, LUCENA (2002) constata que já na década 1960, foram criados os primeiros sistemas de animação interativos, os quais mesmo que ainda muito primitivos, proporcionaram a divulgação da animação nas grandes mídias de massa (cinema e televisão).

Em 1980, apesar das ilustrações estarem numa produção muito mais acelerada e com imagens muito mais complexas, a expressividade e a estética continuavam mecânicas e sem vida, pois ou os animadores possuíam uma abordagem muito técnica, ou estavam preocupados com as interfaces nas máquinas.

Para LUCENA (2002), os novos movimentos desconsideraram a experiência artística, o talento e o conhecimento, pois os programadores e engenheiros que possuíam as técnicas de computação gráfica acreditavam que apenas isso era necessário para obter um bom resultado de animação. Dessa forma, artistas e programadores não trabalhavam em conjunto.

1.3 CONCEPT ART NO BRASIL

Apesar de haver algum investimento, o mercado de trabalho brasileiro na área de concept art encontra-se ainda muito escasso, não só pela ausência de demanda, como também pela falta de opções educativas voltadas especificamente para área. Dessa forma, muito profissionais brasileiros que trabalham com concept art, possuem na verdade, formação em outras áreas, como Design Gráfico, Ilustração, Design e Artes Plásticas. Não havendo grande demanda no Brasil, muitos buscam conhecimento fora do país, ou até mesmo aprendem sozinhos, através da internet.

O problema no Brasil, é também a falta de modelos de cursos que preparam o suficiente o profissional. Por outro lado, a demanda na área

Apesar das dificuldades artísticas e, portanto, de existirem animações muito simples nessa época, o estúdio *Walt Disney Animation*, ainda em 1930, faz uso da principal ideia do concept art, mesmo que inconsciente, montando um departamento específico para tal atividade, com o intuito de criar personagens e cenários ainda mais complexos. Assim, foi possível transmitir a narrativa de forma mais clara, através das expressões faciais e gestuais dos personagens e desenvolvimento de cenários melhores trabalhados.

O melhor exemplo encontrado foram os primeiros longas-metragens produzidos pelo estúdio. *A Branca de neve*, de 1935 foi a primeira animação de longa-metragem, feita em cores, já exibida nos Estados Unidos e no mundo. É evidente que nessa fase do estúdio, Disney possuía como inspiração os contos clássicos infantis e a arte do século XIX, contratando ainda, ilustradores como Gustaf Tenggren e Kay Nielsen, dois ilustradores de livros infantis europeus.

Sendo assim, surgiu a profissão de *concept artist*, que ainda muito recente, toma diferentes nomes e pré-requisitos, dependendo da empresa. A Walt Disney Animation Studio por exemplo, usa o termo para a vaga de *visual development artist* ou até mesmo *character design artist*. A profissão foi ganhando espaço e grande reconhecimento dentro da Indústria de Entretenimento, não só na animação mas em filmes também, porém por ser uma profissão emergente, ainda não há muito espaço para o concept artist no mercado de trabalho, sendo que há poucas vagas nos estúdios, para o número de interessados.

de animação também é precária, e essa ausência compromete a existência de profissionais especializados para ministrar aulas de nível técnico ou superior. Assim, vê-se maior oportunidade para concept artist na indústria de games, e até mesmo publicidade. Dessa forma, o Brasil possui grande número de excelentes ilustradores, porém há falta de profissionais qualificados para a área de concept art para a animação.

As qualificações do concept artist envolvem estudos de cinematografia, desenho, composição, expressividade, entendimento de significado (uma vez que a narrativa, o *storytelling* tem grande influência nessa etapa de produção), cor, iluminação, entre outros. Além disso, a necessidade de explorar

diferentes mídias faz-se também necessária, porém mais importante que o conhecimento de softwares e materiais, é dominar os fundamentos citados acima.

Todos os componentes, juntos em um único projeto, formam material mais importante do concept artist: o portfólio. É através dele que empresas avaliam e contratam profissionais da área, sendo tão importante quanto o currículo.

Em contrapartida com a falta de demanda, é possível notar um aumento no interesse de estudantes na área de animação e por conta disso algumas escolas nas regiões de São Paulo e Rio de Janeiro surgiram oferecendo cursos especializados de concept art.

Apesar da falta de demanda de profissional e de mercado de trabalho na área, é possível notar um crescimento, mesmo que muito pequeno na indústria de animação brasileira. A maioria dos estúdios de animação no Brasil são voltados para publicidade, contudo há poucos anos alguns estúdios vêm

ganhando destaque por seus trabalhos originais. Como é o caso do estúdio Split, que além de trabalhar com publicidade, prestou serviços para Cartoon Network e Nickeloden, e agora estão desenvolvendo duas animações de longa-metragem: *Tito and the Birds* (2018) e *Heart of Darkness* (2019).

Outro estúdio de grande destaque brasileiro, é o Filme de Papel, que teve *O Menino e o Mundo* (2013) concorrendo ao Oscar de melhor animação, e também levou prêmio de melhor animação independente no *Annie Awards*, em 2016.

Outra forma de incentivo ao desenvolvimento da indústria de animação no Brasil é o Anima Mundi, um festival que surgiu em 1993 com o intuito de disseminar a animação no Brasil. Hoje, mais que um festival, o Anima Mundi é uma plataforma de educação, produção e diversas experiências relacionadas à animação. Ao longo do ano, eles oferecem diversos cursos, como *Storyboard de Férias*, *Oficina Básica de Animação*, entre outros.

1.4 CENÁRIO DO DESIGN GRÁFICO E CONCEPT ART

Para o Design, é imprescindível que o profissional possa comunicar uma ideia de forma rápida, precisa e confiável e o processo de desenvolvimento do concept art é muito semelhante ao processo de outras áreas do design, como a criação de uma identidade visual, por exemplo, que também traduz e vende uma ideia, e que prioriza etapas como briefing, análise de similares e referências, criação de sketches, e a própria construção do projeto. São essas, etapas conceituais de todo projeto, nas quais o designer possui liberdade de explorar a criatividade, gerando ideias fundamentais para o design, antes mesmo de iniciar a parte prática do projeto.

Assim, o concept art segue o mesmo processo de desenvolvimento que outras áreas do design, não só na indústria de entretenimento, como também em peças publicitárias, por exemplo. Como toda fase de pré-produção de um projeto de design, o concept art entra com a função de expressar e apresentar o conceito de tal projeto de forma bem-sucedida, não havendo de fato uma regra a ser seguida, momento no qual, segundo Pipes (2007), o papel do designer passa a ser o de analisar e explorar as possibilidades de determinado projeto, procurando atribuir forma à ideia ainda não materializada.

É muito importante para o designer ou artista ter conhecimento na área de desenho, pois é através dele que se viabiliza a expressão ideias e conceitos, sendo essa a função principal do concept art. No livro *Concept Art para Design*, dos Professores Milton Koji Nakata e José Carlos Plácido da Silva, definem que:

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

É através da execução da própria prática de desenho, e do aprendizado de conceitos básicos, que se formam a partir da construção de uma biblioteca visual cerebral, o famoso “desenhar de memória”. É dessa forma, que a busca por referências se torna importantíssima para o processo de aprendizagem, pois é através de referências da natureza que se compreende conceitos como textura, perspectiva, forma, luz e sombra, cores, entre outros. Esses conceitos, juntamente com a constante prática do desenho é o que resulta em um trabalho de qualidade.



ARTBOOK

2.1 PROPOSTA

2.2 ANÁLISE DE ANIMAÇÕES

2.3 THE ART OF RIO

2.4 THE ART OF FINDING DORY

2.1 PROPOSTA

O objetivo principal dessa monografia consiste em pesquisar e analisar a profissão, ainda muito recente do *concept artist* voltada para animação, inserido na realidade do mercado de trabalho, assim como uma análise dos principais fundamentos que moldam o concept art. Diante de tais conceitos, o objetivo é então criar, um universo plausível de ser inserido no processo de criação de uma animação de longa-metragem. Dessa forma, todo o processo de desenvolvimento do concept art será reunido e apresentado em um *artbook*.

Juntamente com a nova profissão, os grandes estúdios de animação, bem como artistas influentes da área passaram a publicar os chamados *artbooks*, que são literalmente “livros de arte”, muitas vezes colecionados por profissionais, fãs ou estudantes. Os *artbooks* de animações têm como objetivo registrar o processo de desenvolvimento de cada filme, focando é claro, na fase de pré-produção, onde encontra-se a definição da narrativa, os *storyboards*, todo o conceito em forma de ilus-

trações desenvolvido para o filme e até mesmo algumas modelagens 3D de personagens e cenários. É importante ressaltar que os *artbooks* não se restringem somente a animações de longa-metragem, mas são também utilizados para registrar o processo de concept art de animação de curta-metragem, filmes, jogos, mangás, entre outros.

É dessa forma que a monografia consiste, além de uma análise profunda do termo e da profissão do concept artist, uma análise, através de vários *artbooks*, do processo de desenvolvimento, bem como a conclusão do que é um concept art finalizado de forma bem-sucedida.

Toda a análise criada em cima do objeto de estudo, tem a função de embasar a criação de um universo e de personagens inseridos nesse mesmo, através dos fundamentos do concept art, com ilustrações voltadas para o mesmo e que poderia ser aplicado no processo de criação de uma animação de longa-metragem.

2.2 ANÁLISE DE ANIMAÇÕES

Este tópico irá discutir diferentes técnicas utilizadas na execução do processo de animação, bem como animação tradicional, tridimensional, e *stop motion*, assim como as vantagens e desvantagens que cada um oferece.

Como já citado anteriormente, *A Branca de Neve* (1937), foi um marco para a animação, sendo o primeiro filme de longa metragem lançado pelos EUA e pelo estúdio de animação Walt Disney, e o primeiro longa a cores no mundo. Como uma animação tradicional, *A Branca de Neve*, é também ilustrada bidimensionalmente, utilizando inclusive

técnicas como rotoscopia, que permite aos animadores a possibilidade de redesenhar quadros de filmagem para serem utilizados na animação, poupando o tempo dos animadores. Com isso, as animações dessa época (até os anos dois mil) eram carregadas de ilustrações tradicionais. Os cenários, por exemplo, traziam a expressividade das técnicas tradicionais, como aquarela e guache, possuindo ilustrações únicas. O filme *Lilo & Stitch* (2002), representa bem tal conceito, pois foi um filme realizado através da pintura em aquarela. Todos os seus cenários foram tradicionalmente desenvolvidos, trazendo um aspecto único à animação.



Figura 9: Screenshot do Filme Lilo & Stitch



Figura 10: Screenshot do Filme Lilo & Stitch

Porém, com o surgimento da computação gráfica e do sucesso do filme *Toy Story* (1995), os estúdios passaram a investir na animação tridimensional, trazendo consigo um aspecto mais realista aos filmes. Dessa forma, a resolução das imagens, bem como a noção de profundidade dos filmes tornou-se superior à animação tradicional. O *Bom Dinossauro* (2015), um dos filmes mais recentes lançado pela Pixar, por exemplo, faz-se uso do software *Renderman* (desenvolvido pelo próprio estúdio), cujo objetivo é ter um nível de renderização tão qualificado, a ponto de transformar o universo da animação o mais realista possível. Ao assistir ao filme, é possível notar que os rios e montanhas possuem uma qualidade de renderização muito próxima ao real.

Apesar do grande sucesso dos filmes tridimensionais e todas suas qualidades, ele deixa de lado a expressividade da animação tradicional. A partir dis-

so, é possível também discutir sobre a originalidade das ilustrações, assunto muito comum entre os artistas, pois, a ilustração digital, acaba perdendo originalidade, uma vez que um arquivo pode ser copiado para outra máquina e retocado, sendo assim, impossível dizer qual arquivo é o original.

Dessa forma, a ilustração tradicional, é única, e possui uma peça original, que, por mais que ela possa ser digitalizada e copiada, sempre haverá uma única superfície finalizada pelas mãos do artista. A arte tradicional passa a ser inclusive, mais difícil, pois esta não admite tantos erros, e quando um é cometido, fica muito difícil de ser revertido, como por exemplo a aquarela, técnica a base de água, que dificilmente abre margens para erros.

Dessa forma, as animações que utilizam da computação gráfica para sua execução, acabam perdendo esse aspecto único da animação tradicional.

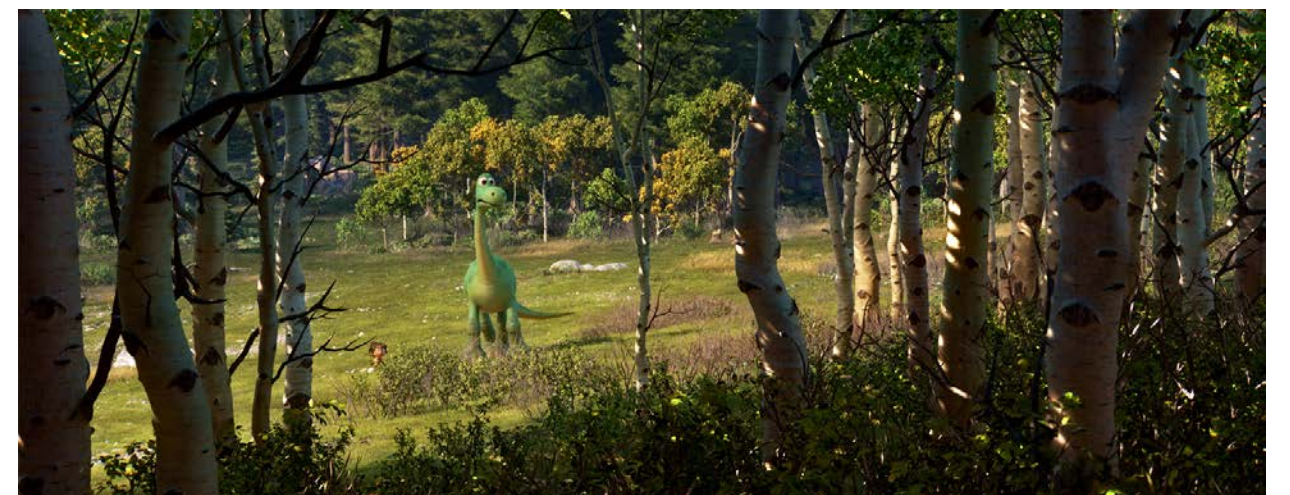


figura 11: Screenshot do Filme O Bom Dinossauro

Outra técnica utilizada para animações, é o stop motion, mais frequentemente explorada pelo estúdio Laika, que concorreu ao Oscar 2016 com o filme *Kubo, e as Cordas Mágicas* (2016). A animação possui um estilo único e autêntico, explorando as texturas que o filme têm a oferecer de uma maneira surpreendente.

O stop motion trabalha com a animação de bonecos produzidos manualmente e animados através de frames fotográficos. Dessa forma, a animação tecnicamente não possui a mesma qualidade e suavidade entre os movimentos que a animação tri-

dimensional realizada pelo estúdio Walt Disney, por exemplo. Contudo, o filme traz um aspecto inusitado, nunca se visto antes nas telas de cinema.

A qualidade mais bem explorada dessa técnica é a atenção às texturas das roupas, do cabelo, da pelagem de animais, bem como cenários, são todos muito bem realizados e distinguidos através da modelagem dos objetos. As texturas de tecido principalmente, por serem de fato produzidos e fotografados, possuem um aspecto realista que nem mesmo a animação tridimensional tem capacidade de alcançar.



Figura 12: Screenshot do Filme Kubo e as Cordas Mágicas



Figura 13: Screenshot do Filme Kubo e as Cordas Mágicas

2.3 THE ART OF RIO

Os artbooks são livros que reúnem estudos de concept art realizados para uma obra, seja essa um filme, animação ou jogo. É um conjunto de trabalhos realizados por diversos artistas que mostram o processo de desenvolvimento visual do projeto. Como o objetivo final desse projeto de conclusão de curso é criar um artbook com concept arts plausíveis de serem inseridos num trabalho de animação, foram analisados três livros: *The Art of Rio*, *The Art of Finding Dory* e *The Art of Kubo and The Two Strings*.

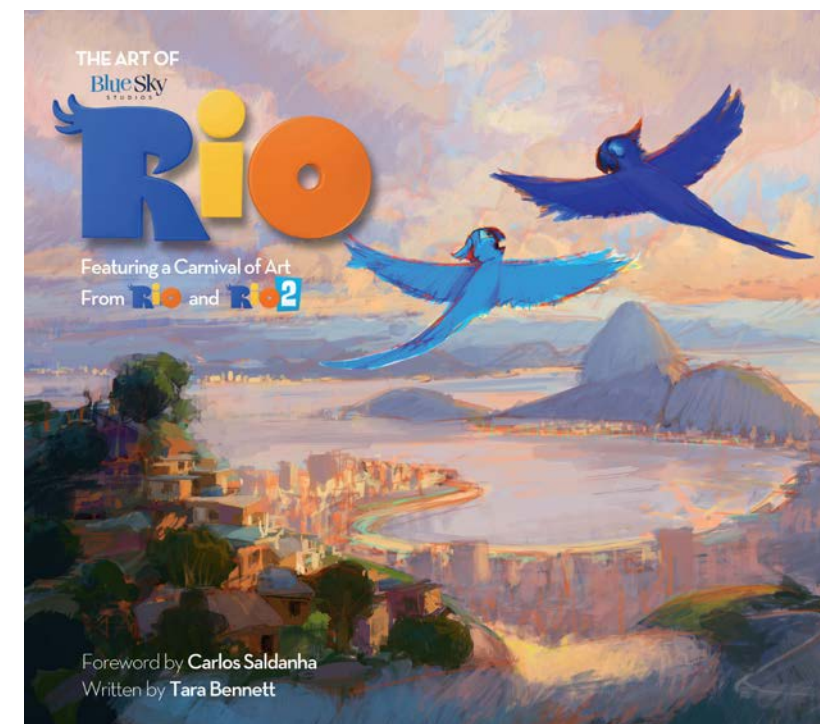
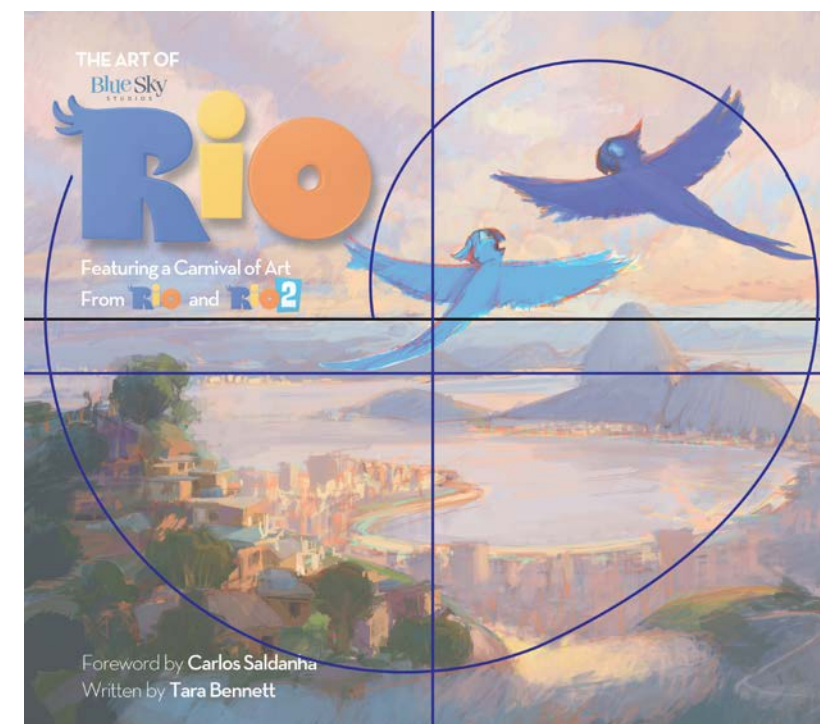


Figura 14 e 15: Capa do artbook The art of Rio



Primeiro foi analisada a sobrecapa do artbook, que através de linhas curvas é possível notar como foi gerada a composição da ilustração. Primeiramente a capa foi dividida em quatro partes, e a partir do logo alinhada à esquerda, é possível notar como a composição da ilustração foi criada a partir de círculos que levam até os personagens principais.

Além dessa sobrecapa, o livro possui uma capa inteira finalizada com verniz fosco e uma ilustração cheia de texturas. O artbook em si, é dividido em uma carta do diretor Carlos Saldanha que fala sobre a cultura brasileira e como ela foi trazida para a equipe de arte da *Blue Sky Studios*, além de estudos e viagens realizadas ao Rio.

Em seguida há uma introdução que retrata um pouco mais os desafios encontrados para criar e transmitir a essência do Rio de Janeiro no filme, não só culturalmente mas também geograficamente.

Com isso, o livro se divide em dois capítulos: o primeiro que é subdividido em vinte e um personagens que compõe a história e outro que também retrata todos cenários desenvolvidos e ilustrados para o filme.

Assim o livro termina com uma análise da paleta de cores utilizadas no filme e um parágrafo de conclusão seguido de agradecimentos.

Os poucos capítulos que compõem o livro seguem a mesma identidade visual: em página dupla apresentam uma ilustração vasada com o título alinhado à esquerda numa tonalidade alaranjada para os personagens e azul para os cenários.



Figura 16: Foto do livro The Art of Rio, página 12

CAPÍTULO UM

O artbook então não é organizado na ordem cronológica do filme, como acontece por exemplo em *The Art of Frozen*, sendo organizado então a partir dos personagens e cenários. Assim, o primeiro capítulo começa logo de cara com o processo de criação do personagem principal, Blue, que ganha seis páginas repletas de estudos de gestuais, anatomia, pinturas digitais e rascunhos no lápis colorido. O livro segue com uma hierarquia, apresentando todas as araras do filme, seguidas dos humanos e os outros animais.

Cada personagem recebe curtos parágrafos que narram seu processo de desenvolvimento e os desafios gerados ao longo do processo, priorizando assim as ilustrações que compõe o livro, que por serem estudos e experimentações, acabam sendo autoexplicativas.

A diagramação mostra cada personagem com letras capitulares em laranja alinhadas à esquerda com o nome de cada personagem. A disposição das imagens é bem dinâmica e muitas vezes segue o padrão de diagramação igual à parte inferior desta página.



Figura 17: Foto do livro The Art of Rio, página 14

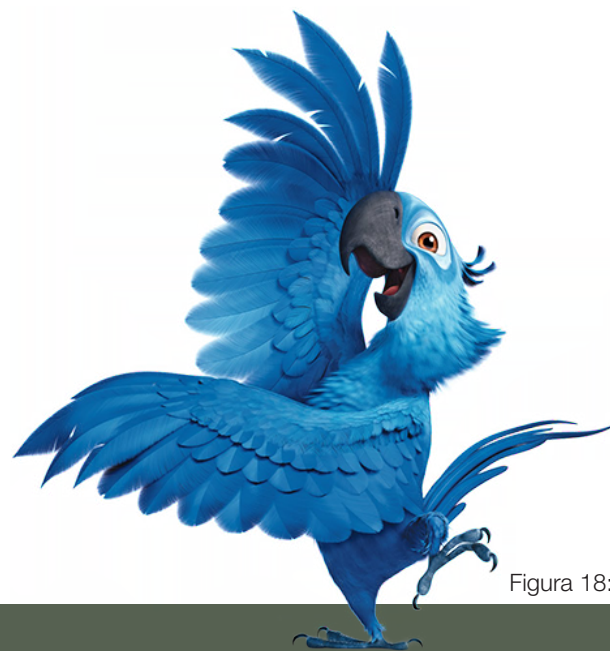


Figura 18: Blue

CAPÍTULO DOIS

Como no capítulo anterior, são apresentados separadamente os cenários no qual ocorre o filme, sendo estes uma vila com um lago congelado que aparece brevemente no começo do filme, a livraria dessa vila, o Rio de Janeiro, o Carnaval, Rio com uma arquitetura Colonial, Centro de Conservação de animais, as Favelas, o esconderijo dos contrabandistas e seu aeroporto, Santa Tereza, a praia de Copacabana, o mercado de frutas, garagem de Luiz (o tuca-no) e a Amazônia.

Dessa forma, é possível observar que o livro se faz bem completo, apresentando então todo o processo de desenvolvimento dos personagens e cenários do livro. Assim como no capítulo um, os cenários possuem curtos parágrafos explicativos e muitos estudos, desde rascunhos à pinturas não só de cenários, mas de objetos, carros, mapeamento geográfico, entre outros.

Após a apresentação das localizações do filme, o artbook ainda apresenta os materiais gráficos do filme, como posters, jornais e notas de dinheiro que fazem parte dos cenários do filme. Além disso também há breves comentários sobre o color script, seguido da conclusão e agradecimentos.



Figura 19:Foto do livro The Art of Rio, página 121



Figura 20: Foto do livro The Art of Rio, página 106

2.4 THE ART OF FINDING DORY

The art of Finding Dory também é composto por uma sobre-capa contendo uma das pinturas realizada para o concept art do filme. A capa em si é bem minimalista, com apenas a cor azul escuro e um símbolo prensado que lembra as algas apresentadas na sobre-capa.

Para analisar a sobre-capa, primeiramente a imagem foi dividida com a regra dos terços e depois com linhas que dividem a imagem em quatro. Dessa forma é possível observar que o título está alinhado à esquerda e ocupa a metade superior da imagem, sendo que o nome Dory encontra-se no terceiro sexto e invade o centro da ilustração (retângulo azul). A partir disso, foram traçadas linhas numeradas, que já eram existentes na ilustração, por terem um papel crucial de guiar o leitor em direção ao título livro, quando apenas a linha 3 vai em direção à única personagem apresentada na sobre-capa, que está localizada no terceiro quadrante da regra dos terços.

É interessante também observar que as cores escolhidas para a sobre-capa são bem diferentes do que se espera para um contexto no fundo do mar, pois apresentam predominantemente tons amarelados e alaranjados, seguidos de um dêgrade entre um verde mais chamativo e um verde musgo. Tal paleta de cor se faz estratégica pois valoriza as cores azuladas da personagem presente na ilustração, que está disposta numa região com luz, dando contraste aos seus tons de azul escuro.

O livro é organizado através dos três atos que acontecem no filme, precedidos por um prefácio de John Lasseter, uma carta de Andrew Stanton e uma introdução por Steve Pilcher. Depois dos atos, o livro apresenta o colorscrip do filme e finaliza com os agradecimentos.

A introdução fala principalmente sobre as viagens que a equipe de arte realizou, com fotos de referências que foram feitas para os estudos de concept art.



Figura 21 e 22: Sobre-capa de The Art of Finding Dory

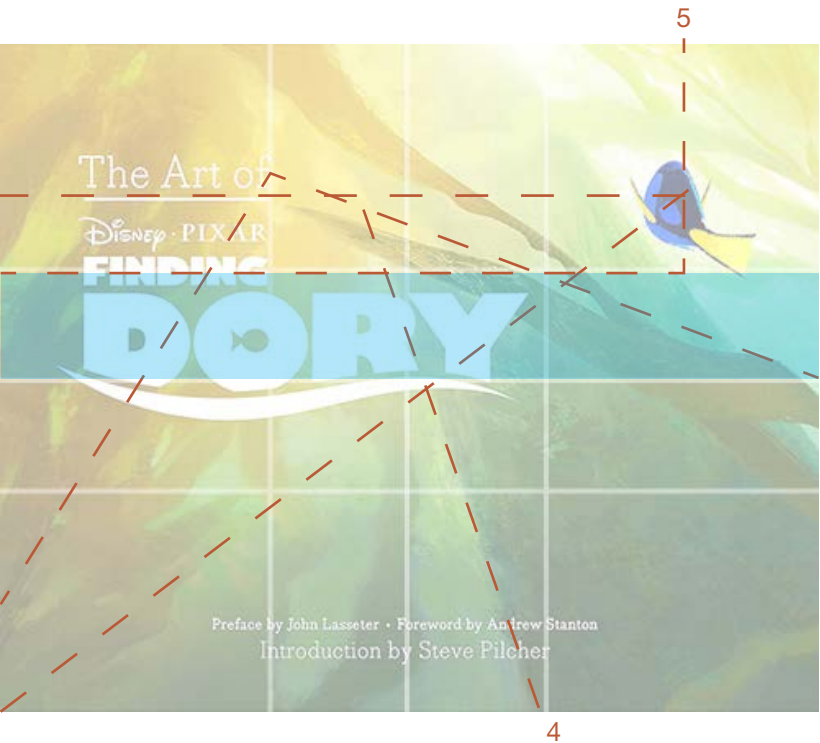


Figura 23: Foto do livro The Art of Finding Dory, páginas 28 e 29

PRIMEIRO ATO

O primeiro ato começa apresentando o design de alguns personagens, como Dory e seus pais, além de alguns estudos de cenário. Contudo, o livro prioriza as ilustrações ainda mais do que The art of Rio, apresentando assim, pouquíssimos parágrafos explicativos. A maioria das páginas possuem uma diagramação voltada às ilustrações, onde muitas delas até sangram para a página seguinte.

Como o livro é dividido em atos e com poucas explicações, é possível observar uma maior quantidade de storyboards que falam sobre cada momento do filme.

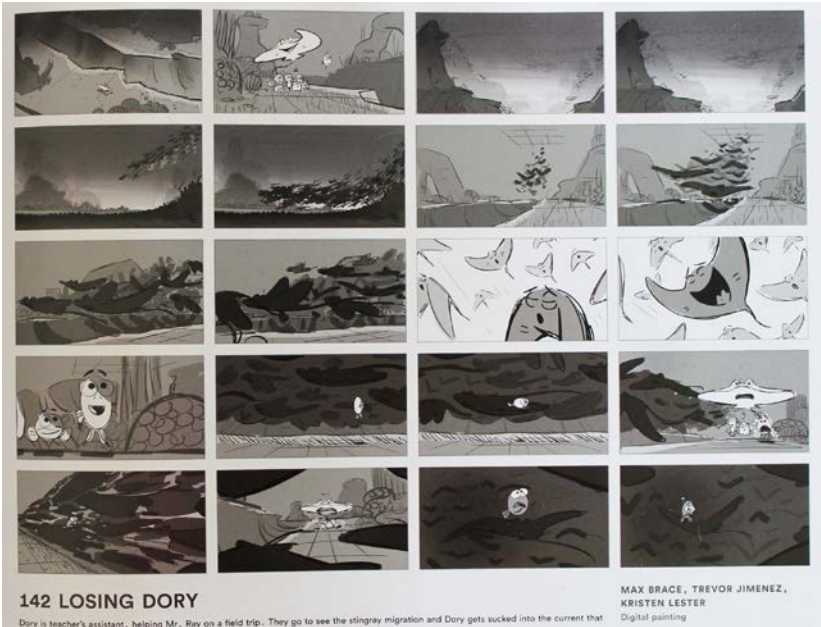


Figura 24: Foto do livro The Art of Finding Dory, página 41

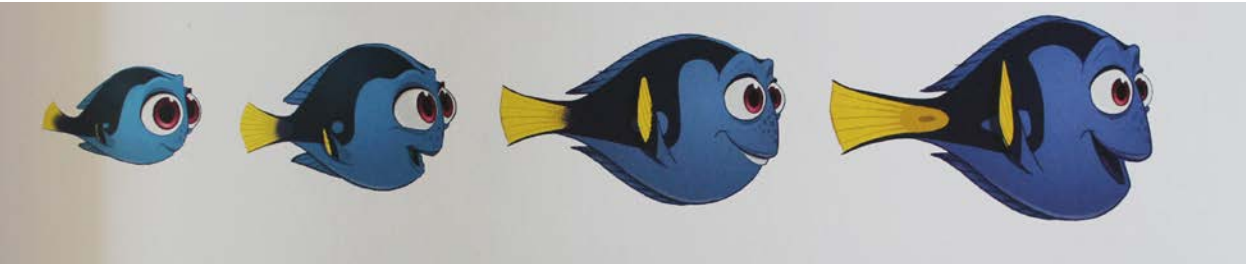


Figura 25: Foto do livro The Art of Finding Dory, página 31



Figura 26: Ilustração por Andrew Stanton

SEGUNDO ATO

O segundo ato, assim como o primeiro, introduz novos personagens importantes para essa parte do filme, com destaque para Hank, o polvo vermelho, que ganha quatro páginas do livro. Além de Hank, há o design de Destiny, o tubarão fêmea, Bailey, o golfinho, as focas, e os humanos que visitam e que cuidam do parque.

São apresentados não só rascunhos e ilustrações com gestuais e expressões faciais, mas também algumas modelagens tridimensionais dos personagens.

Logo em seguida as páginas são preenchidas por storyboards referentes a essa etapa do filme. Também há um mapeamento detalhado do Instituto da Marinha, como ela é desenvolvida, bem como as ideias trazidas para o aquário interior. Também são apresentados alguns materiais gráficos como cartazes do instituto e ilustrações finalizadas.

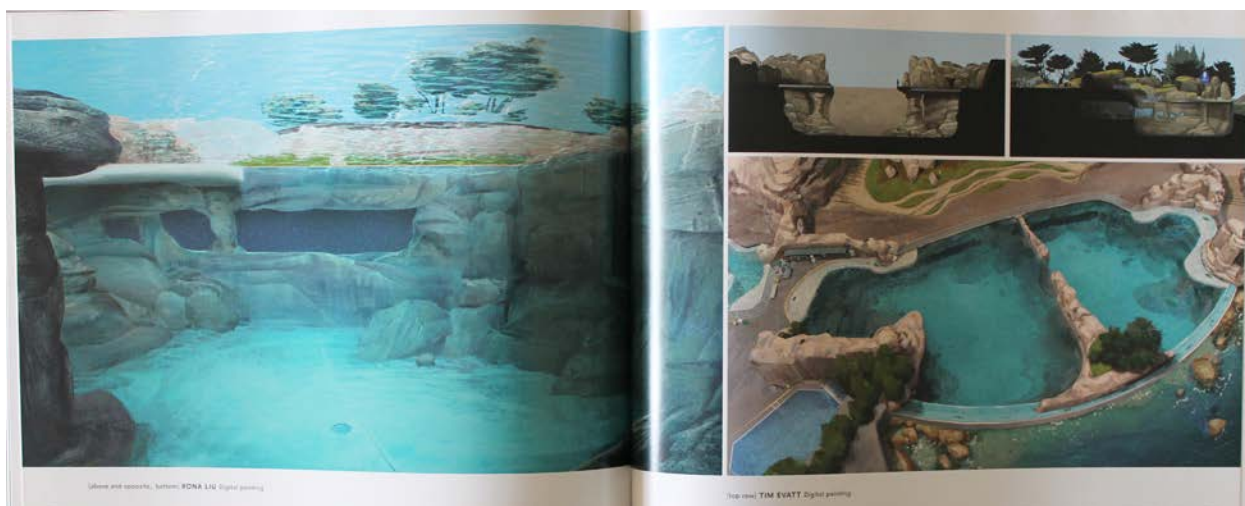


Figura 27: Ilustração digital por Rona Liu e Tim Evatt



Figura 30: Ilustração por Paul Abadilla

TERCEIRO ATO

O terceiro ato consiste majoritariamente de storyboards que apresentam o clímax e resolução da história. Há também alguns estudos da saída dos canos do Instituto até o mar, e como seria a trajetória de Dory. Esse ato também mostra estudos de conchas em vários formatos e tamanhos e o local onde os pais de Dory moravam.

Com a conclusão da história, o livro segue para quatro páginas contendo o colorscrip do filme, sem nenhum comentário sobre o assunto e finaliza o livro com os Agradecimentos e algumas caricaturas da equipe de arte.

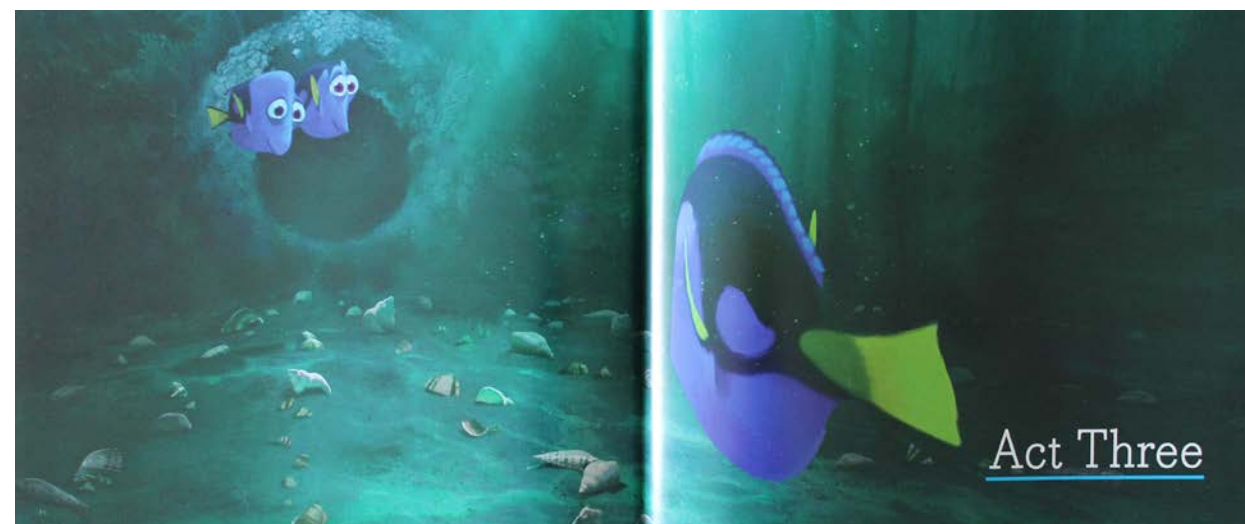


Figura 31: Ilustração por Dianel López Muñoz

CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A OBRA

O conteúdo do livro é inspirador e mostra bastante do processo de criação da história, priorizando os estudos realizados para o storyboard do filme, o que muitas vezes não acontece nos livros de concept art. Contudo, talvez pela quantidade de conteúdo ser extensa, o livro acaba passando uma impressão de desorganização em algumas páginas, onde parece que as ilustrações foram apenas jogadas na página sem diagramação.

A vantagem do livro porém, é como ele valoriza as ilustrações sem medo de sangrar as páginas para aumentar o tamanho e dar espaço para detalhes, que às vezes se perdem quando reduzidos.

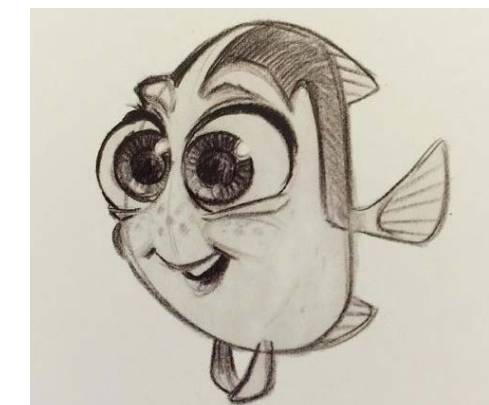


Figura 32: Ilustração por Paul Abadilla



Figura 28: Acima ilustração por Rona Liu e Sharon Calahan
Figura 29: À esquerda ilustrações por Jason Deamer e Tom Gately

2.5 THE ART OF KUBO AND THE TWO STRINGS

The art of Kubo and The Two Strings é um livro um pouco diferente pois além do concept art envolvido, ele mostra um pouco do processo de filmagem do filme, que foi realizado através da técnica de *stop motion*, que como já citado em *Análise de Animações*, nada mais é que a movimentação registrada quadro a quadro e colocada em sequência. Para tanto, é utilizado diversos materiais para modelar os personagens, confeccionar as vestimentas, e os cenários.

O artbook, segue o padrão de sobrecapa bem trabalhada com uma ilustração e uma capa simples, vermelha com o logo em branco impresso no centro.

Para a análise da sobrecapa, a ilustração foi dividida pela regra dos terços, onde é possível notar que o logo fica localizado no terço superior da imagem, sobreposta à ilustração. A ilustração em si brinca com dois planos: no primeiro há o protagonista no alto do que parece ser uma montanha rochosa e o segundo plano que apresenta a cidade acompanhada de um rio e montanhas ao fundo.

A relação entre o protagonista e o fundo se dá através do primeiro plano da ilustração criando uma forma circular que guia o leitor até o título do livro. Além disso, o título fica localizado bem acima de onde fica a cidade, lugar o qual parece chamar a atenção do protagonista, como representado pela linha 1. Já a linha 2 demarca a linha do horizonte da ilustração.

The Art of Kubo, é assim como *The Art of Finding Dory*, constituído de uma carta do diretor *Travis Knight*, uma introdução, e capítulos divididos em três partes que compõe o filme, seguido de um agradecimento.

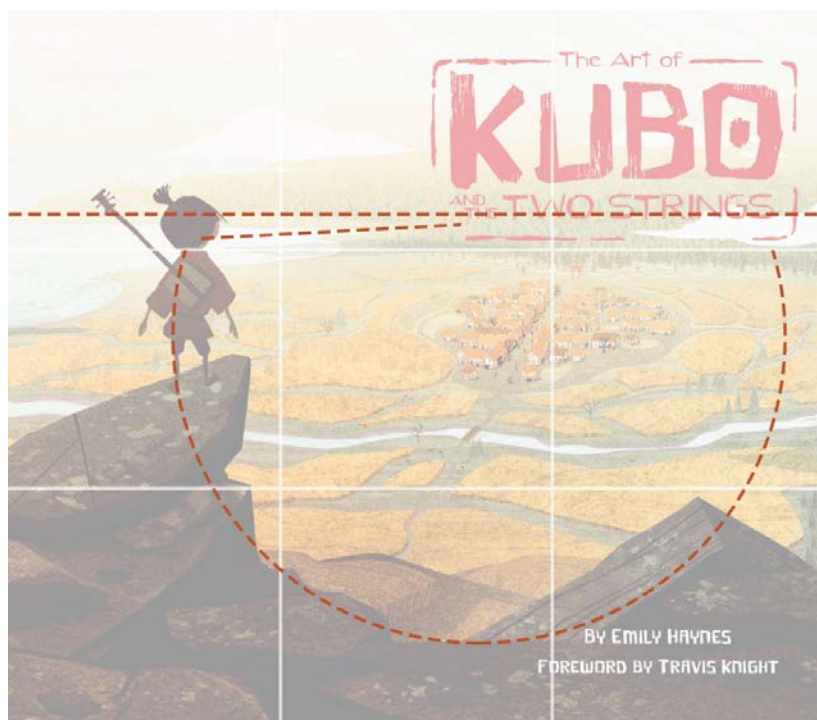
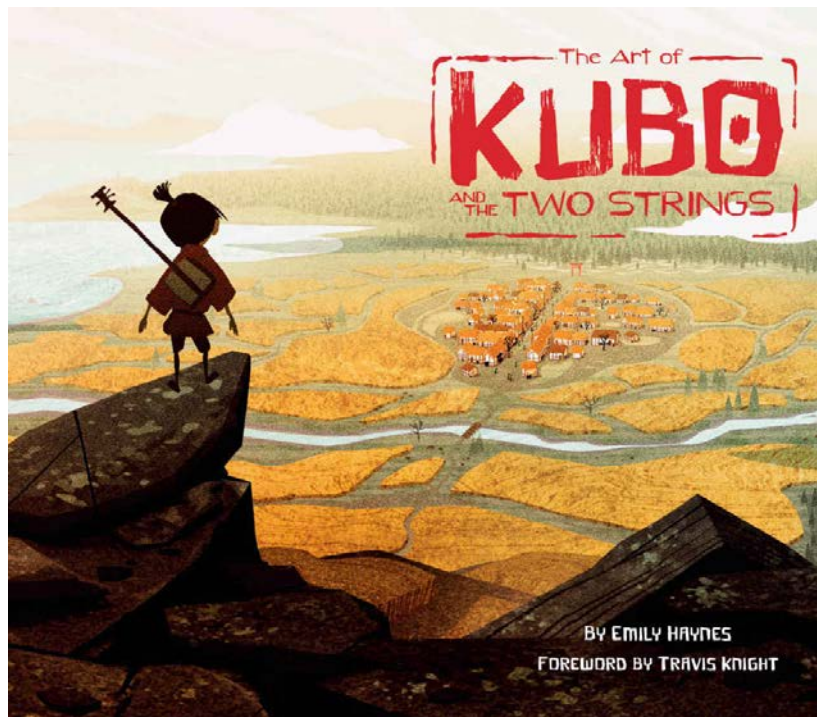


Figura 33 e 34: Sobrecapa do livro The art of Kubo and The Two Strings



Figura 35: Ilustração por Ean McNamara

PART ONE: HOME

Seguindo o modelo de artbooks, os capítulos são introduzidos através de ilustrações que tomam duas páginas, e o título do capítulo nesse caso, está alinhado à direita, com um adorno em vermelho e a tipografia em branco.

Dessa forma, o primeiro capítulo começa introduzindo um pouquinho da história do filme, bem como todo o design trabalhado em torno do protagonista. Em seguida, a próxima personagem que é a mãe de Kubo também ganha uma ilustração de página dupla com uma diagramação alinhada à direita e uma breve descrição sobre a personagem antes de apresentar todos os concepts criados para ela. Depois disso, o capítulo introduz alguns cenários e outros personagens que aparecem no começo do filme, assim como os vilões.

O capítulo acaba quando Kubo começa sua jornada.



Figura 36: Ilustração por Dánel López Muñoz

PART TWO: THE QUEST

Assim como no primeiro capítulo, o segundo introduz personagens cruciais para essa parte da história, assim como cenários que são descobertos e explorados por todos os personagens principais. Também é apresentado a forma como um barco de folhas foi construído e destaca momentos importantes da história através de páginas duplas com parágrafos descritivos.

Além disso, esse capítulo explica um pouco da história, os três grandes desafios que Kubo tem de passar e porque cada cenário se faz importante para a história.

Outro vilão também é introduzido, não só as ilustrações que deram visual para o personagem, mas também sua confecção, os materiais utilizados e seu tamanho real.

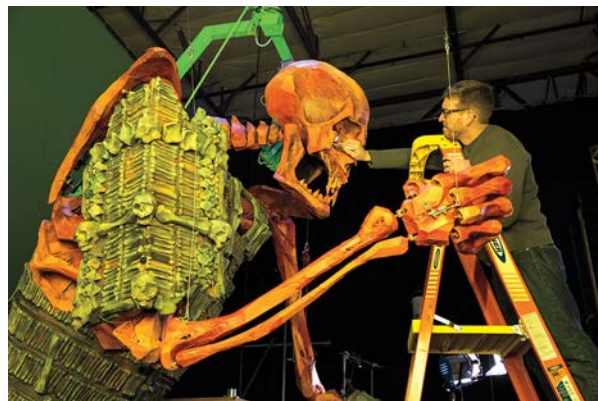


Figura 37: making off do esqueleto



Figura 38: miniaturas reais dos personagens



Figura 39: Concept art de Kubo



Figura 40: Ilustração por August Hall

PART THREE: THE RETURN

O último capítulo começa explorando os últimos cenários e momentos finais do filme, assim como suas grandes reviravoltas, e com apenas a introdução de dois personagens essenciais para a conclusão da história: O Rei da Lua e O Monstro da Lua, e sua relação entre si e com o garoto.

O livro também mostra um mapa com o percurso de Kubo ao longo da história, mas não apresenta o color script do filme, que geralmente acontece nos outros artbooks. Sendo assim, o livro prioriza mais o processo de produção das cenas e da animação do que o color script e o storyboard (que está presente no livro, porém muito menos do que em *The Art of Finding Dory*, por exemplo) e dessa forma, simplesmente acaba com um agradecimento na última página.

CONSIDERAÇÕES DA OBRA

O artbook *The Art of Kubo and The Two Strings* é um livro muito completo e bem organizado. É possível notar que a diagramação foi cuidadosamente planejada com o intuito de valorizar as ilustrações desenvolvidas pelos artistas. Além disso, a identidade visual do livro combina com a do filme, não só pelos elementos gráficos, mas como pelas cores escolhidas. Também foi produzida toda uma tipografia específica para o logo e para a diagramação. Não poderia ser um livro mais inspirador.

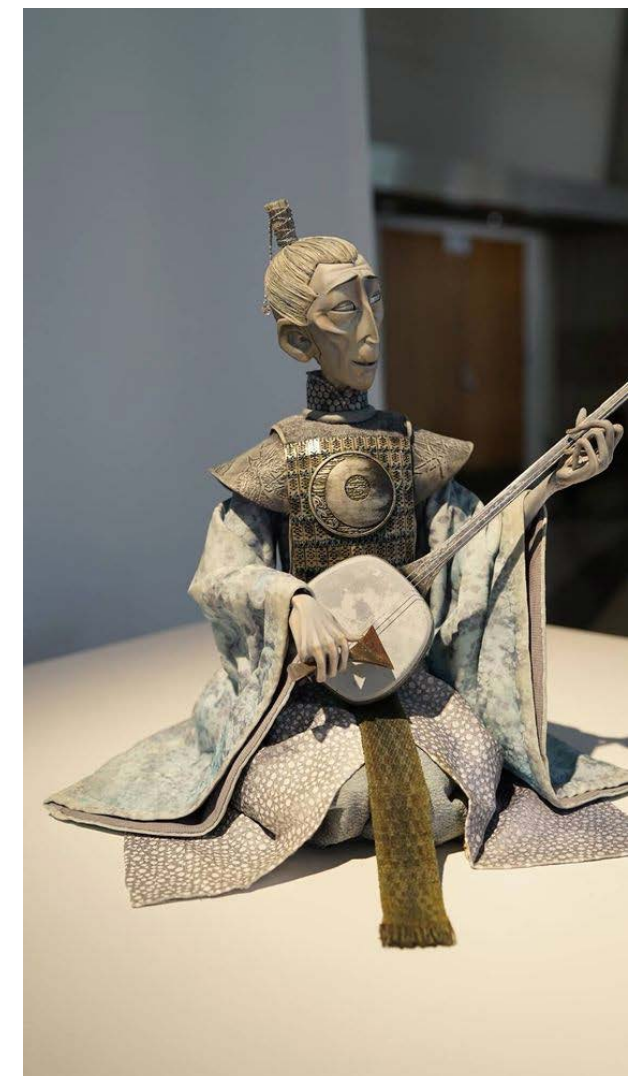


Figura 41: boneco O Rei da lua



ROTEIRO

A história é sobre Ellie, uma garota começando sua fase adulta. Morava num moinho de vento abandonado ao lado de seu cão Petrus e levava a vida vendendo girassóis aos cidadãos da vila vizinha. Apesar de ser uma garota energética, Ellie não tinha ambições, sonhos ou autoestima.

A rotina de Ellie era levantar cedo, colher os girassóis que ficavam em volta do moinho, e descer para a vila com Petrus, onde passava o dia e retornava antes do sol se por. Num dia comum, a garota vai à uma cafeteria para descansar um pouco antes de voltar para o moinho, e se vê cansada e deprimida com seu cotidiano.

Na mesma noite, enquanto Ellie e Petrus dormem, uma presença inesperada aparece sorrateiramente em seu quarto e retira todos esses sentimentos da protagonista e os transforma numa pequena criatura. Já na manhã seguinte, Ellie e Petrus encontram essa criatura, que passa a segui-los por toda parte. Junto com a chegada indesejável da criaturinha, a menina passa a ter pesadelos recorrentes.

Então, num dia em que Ellie está passando pela vila, ela ouve alguém falar sobre uma lenda de uma mulher chamada Lady Aisling, A Criadora de Sonhos que viajava entre mundos com sua capa, capaz de saber onde há pessoas que perderam seus sonhos e vivem perdidos em pesadelos. É então que Ellie tem a ideia de tentar descobrir se essa lenda é de fato verdadeira, e se Lady Aisling realmente existe para ajudá-la a se livrar dos pesadelos e da criatura que não a deixa em paz.

Assim, ela começa sua jornada junto de seu companheiro Petrus e da indesejável criatura. O primeiro lugar em que passam é uma floresta coberta por sequoias gigantes. Quando Ellie começa a se sentir intimidada pelo ambiente, a pequena criatura começa a exalar uma essência através de sua cabeça e se transforma num monstro indestrutível.

Sem saber o que fazer, Ellie e Petrus fogem e tentam se esconder entre as árvores até que o monstro se acalme e volte a ser a pequena criatura. Depois de uma noite chuvosa, Ellie reencontra Petrus e a criatura em seu tamanho normal e

conseguem finalmente ter um vislumbre de Lady Ainsling que desaparece por entre as árvores.

Na intenção de segui-la, os aventureiros acabam por cruzar a floresta e se encontram numa cidade destruída e abandonada. Sem sinal da nômade, eles decidem acampar próximo de um avião caído, onde fazem uma fogueira. Mais uma vez, Ellie se vê assustada com o ambiente tão hostil e a criatura começa a ter as mesmas reações que tivera anteriormente: de repente o monstro está de volta.

Ellie foge por entre os prédios, e durante a fuga, se vê encurralada num beco sem saída com o monstro logo atrás, pronto para sucumbi-la por entre a escuridão que ele exala. É então que Petrus aparece e num grande salto defende sua querida companheira e acaba inconsciente.

Ellie então, depois de perceber que acontecera o que ela mais temia, toma coragem para enfrentar o terrível monstro e numa explosão entre a escuridão do monstro e sua coragem tudo silencia por instantes.

Com o monstro finalmente vencido, Ellie entre soluços se vê sem chão, perdida no vazio em que Petrus a deixara. É então que este recobra a consciência e finalmente Lady Aisling aparece. A grande revelação é quando se descobre que a presença inesperada no quarto de Ellie, no começo do filme, era na verdade a criadora de sonhos, que transformara os sentimentos de Ellie na pequena criatura, para que ela aprendesse a lidar com tais sentimentos e se fortalecer.

A garota então percebe que a pequena criatura é um reflexo de seus sentimentos e a energia que transmite estava transformando-a num monstro quando se deixava levar por suas frustrações. Dessa forma, Ellie entende que com seu coração e boa força de vontade, a pequena criatura pode ser transformada em outras criaturas maravilhosas, cheias de energia e luz.

É assim que Lady Aisling, A Criadora de Sonhos, percebe o potencial da garota e a convida para ser sua aprendiz e dar ela então, um propósito na vida: inspirar e distribuir sonhos às pessoas ao redor do mundo.



Figura 42e 43: Concept art Ellie e a Criadora de Sonhos



REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES

3.1 INSPIRAÇÕES

3.2 REFERÊNCIAS VISUAIS

3.1 INSPIRAÇÕES

Além de incríveis animações que saem no mercado, há muitos artistas que inspiram e influenciam os estudos de qualquer pessoa que queira seguir a carreira de concept artist para animação. A seguir alguns ícones do mercado de trabalho atual.



NATHAN FOWKES



Nathan Fowkes é um artista de animação com seu trabalho divulgado nos créditos de tela em onze filmes, como *O Príncipe do Egito* (1998), *O Caminho para Eldorado* (2000), *O Gato de Botas* (2011) e *Rio* (2011).

Além disso, Nathan é um professor especializado em técnicas de desenho, pintura, cor e design.

Ao longo de sua carreira, teve a oportunidade de trabalhar para notáveis clientes como DreamWorks, Disney e Blue Sky Studios.

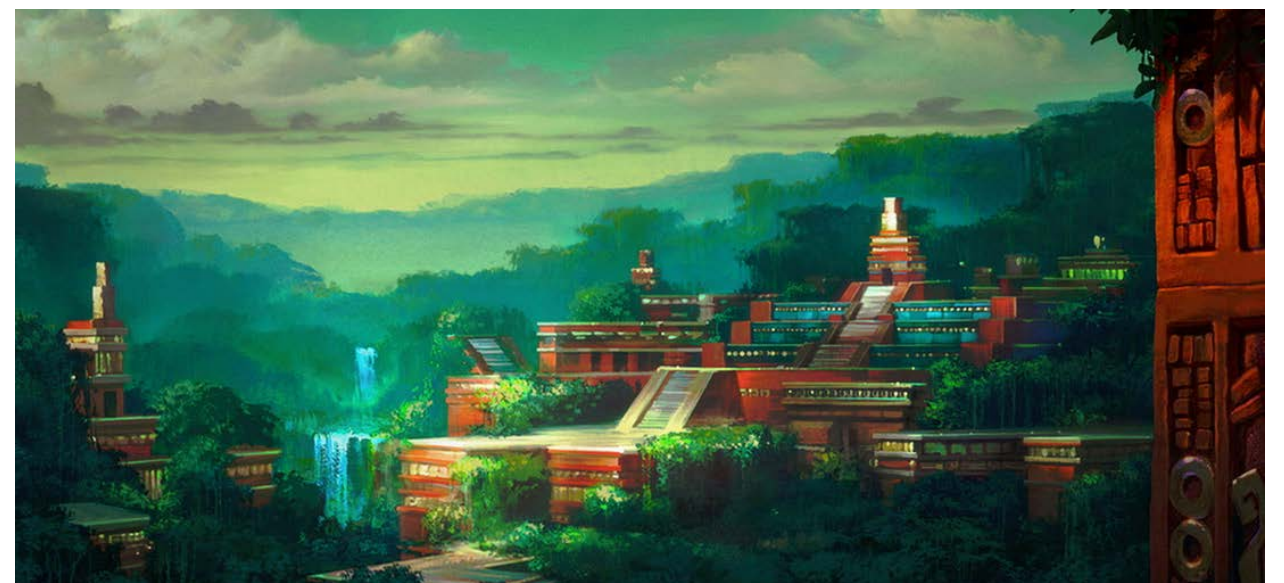


Figura 44: Concept art Ellie e a Criadora de Sonhos
Figua 45 a 47: Ilustração por Nathan Fowkes

CELINE KIM

Celine Kim é uma jovem artista formada em Design de Comunicação Visual pela Universidade de Hongik na Coreia, em 2013. Fez pós em ilustração na Art Center College of Design, em Pasadena, California em 2016 e hoje trabalha na área de desenvolvimento visual para a DreamWorks. Também já foi empregada pela Disney.

Celine possui um estilo único com algumas diferentes técnicas de finalização de ilustração além de um traço solto que expressa a personalidade de cada personagem de forma competente. Além disso, possui grande nível de conhecimento em composição, iluminação e cores, criando ambientes plausíveis de serem inseridos em animações.

Um de seus trabalhos mais reconhecidos é o portfólio criado em cima da obra O Fantasma da Ópera, onde ela faz uma readaptação dos personagens e cenários do filme, de forma que eles se adequam às características do universo animado.

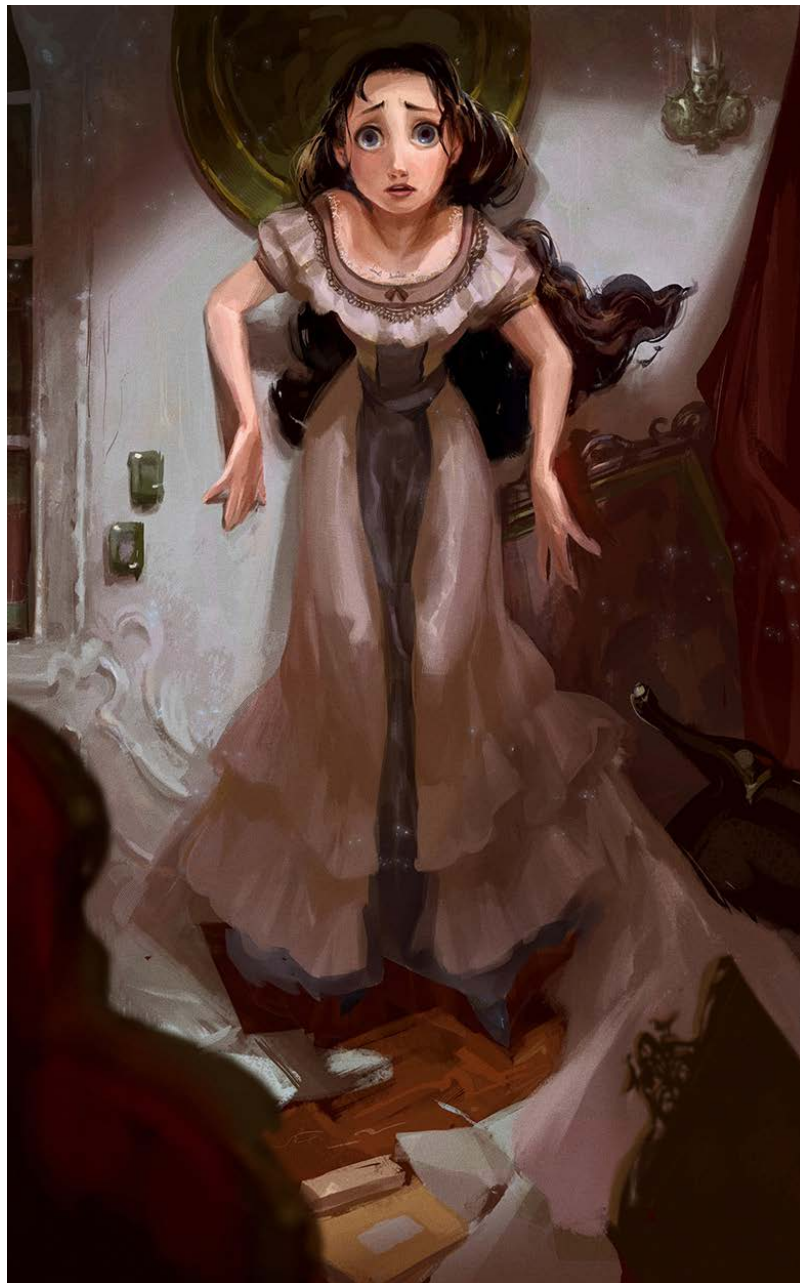


Figura 48 e 49: Ilustração por Celine Kim



ZAC RETZ

Zac Retz também trabalha com desenvolvimento visual para animação. Atualmente faz parte da equipe de artes da Sony Pictures Animation. Já trabalhou também para a DreamWorks, Laika, Reel FX, Nickelodeon, entre outras empresas.

Zac possui técnicas de acabamento bem diferentes de Celine Kim, por exemplo. Mesmo as pinturas digitais se assemelham às texturas de pinturas em óleo ou guache. Assim, o

artista gosta de explorar ao máximo as cores e as texturas que os pincéis digitais têm a oferecer, apresentando assim um processo de acabamento bem diferente do que já se foi visto antes.

Além das técnicas em desenho, o artista desenvolve em suas ilustrações algo crucial para animação: um bom storytelling. Todas as suas pinturas possuem uma história por trás que entram em harmonia com a composição e cores escolhidas pelo designer.

As duas ilustrações (acima e abaixo) foram realizadas pensando-se nos mesmos personagens. Assim Zac Retz dá vida aos seus personagens retratando alguns momentos de suas aventuras, que foram inclusive criados por ele, mas não fazem parte de uma animação. Não é possível saber também, se esses personagens possuem um roteiro, mas sempre é divulgado o desenvolvimento visual para tais personagens, em ambientes e momentos diversos.



Figura 50 e 51: Ilustração por Zac Retz



DICE TSUTSUMI

Dice Tsutsumi nasceu e foi criado em Tóquio, Japão, e mudou-se para Nova York em 1993, onde se matriculou na Escola de Artes Visuais. Depois de se formar em 1998, ele começou um período de dois anos como ilustrador da Lucas Learning Ltd.

Em 2000, o artista foi empregado como artista de desenvolvimento visual pela equipe de artes da Blue Sky Studios, onde permaneceu até 2010 quando se juntou à Pixar.

Lá ele dirigiu a equipe de artes em Toy Story 3 (2010) e Universidade Mosntros (2013), deixando a empresa em 2014 para começar a empresa Tonko House, onde junto de Robert Kondo, produziram The Dam Keeper (2014).



Figura 52 a 54: Ilustração por Dice Tsutsumi

2.2 REFERÊNCIAS VISUAIS

A busca por referências visuais é uma das etapas mais importantes do processo de desenvolvimento do concept art. Durante o processo de criação de filme *Moana* (2016), por exemplo, o estúdio Walt Disney providenciou uma viagem ao Hawaii com a equipe de arte,

onde eles puderam coletar materiais, fotografar, e estudar o local, a vegetação, o clima, a cultura, a rotina, etc. Todo esse denso processo de pesquisa foi realizado para só depois começarem a rabiscar e desenvolver o visual do filme como um todo.

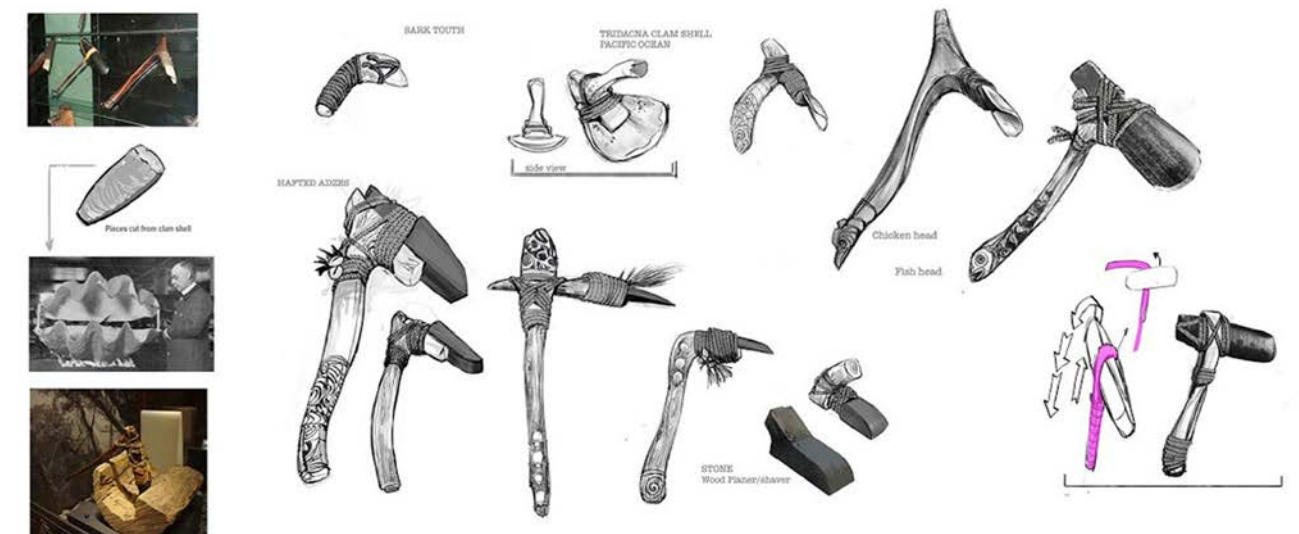


Figura 55: Ilustração por Mehrdad Isvandi

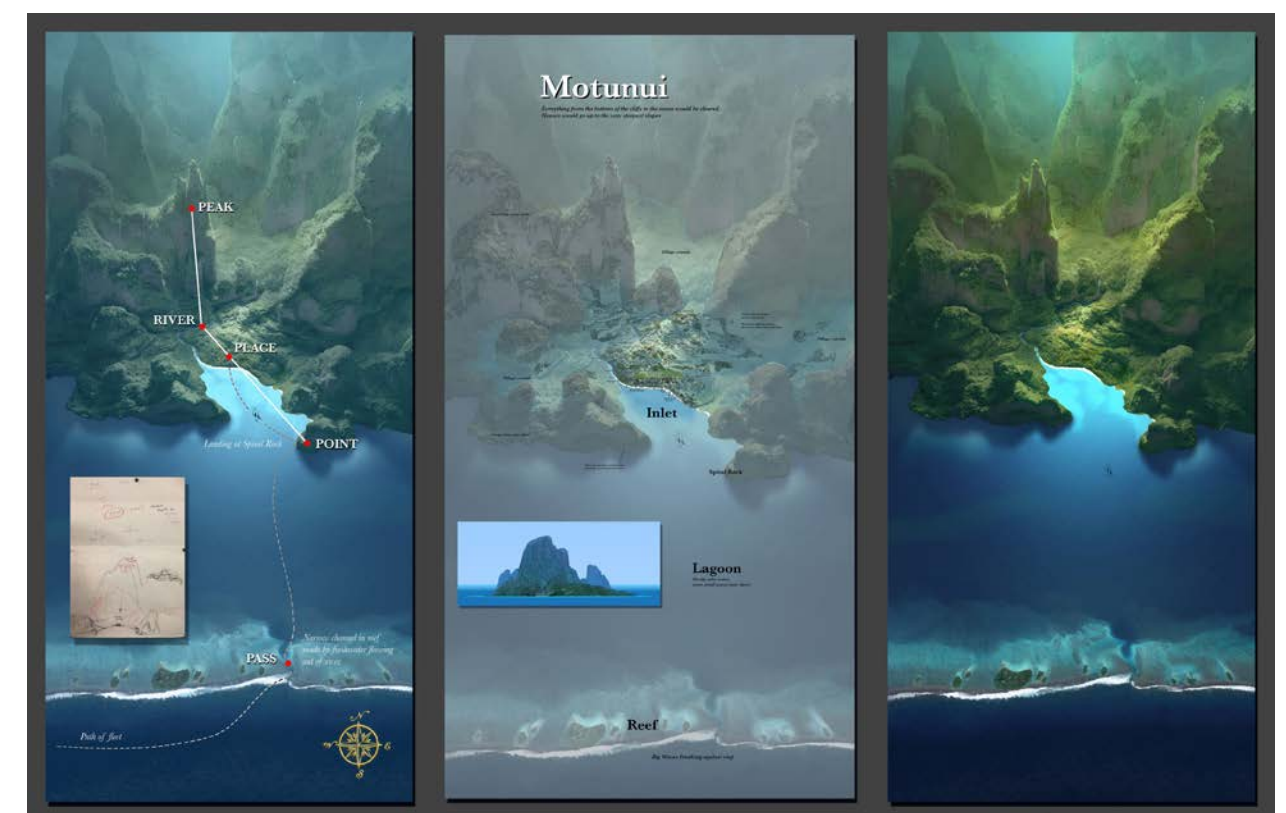


Figura 56: Ilustração por Ryan Lang

No caso desse projeto, serão apresentadas as referências visuais coletadas ao longo do processo de criação dos personagens, cenários e objetos.

1. Ellie

Ellie é a protagonista da história que foi desenvolvida para esse projeto. Ela é uma garota começando a idade adulta com uma personalidade marcante: sempre muito otimista, e cheia de energia. Suas roupas foram baseadas no estilo steampunk. A intenção era fazer com que Ellie realmente parecesse uma aventureira com roupas improvisadas.

Além disso, Ellie embarca em uma aventura, portanto seus utensílios foram pensados para uma longa e inesperada viagem.

Abaixo é possível encontrar um painel semântico que reúne as principais referências visuais encontradas para desenvolver tal personagem.

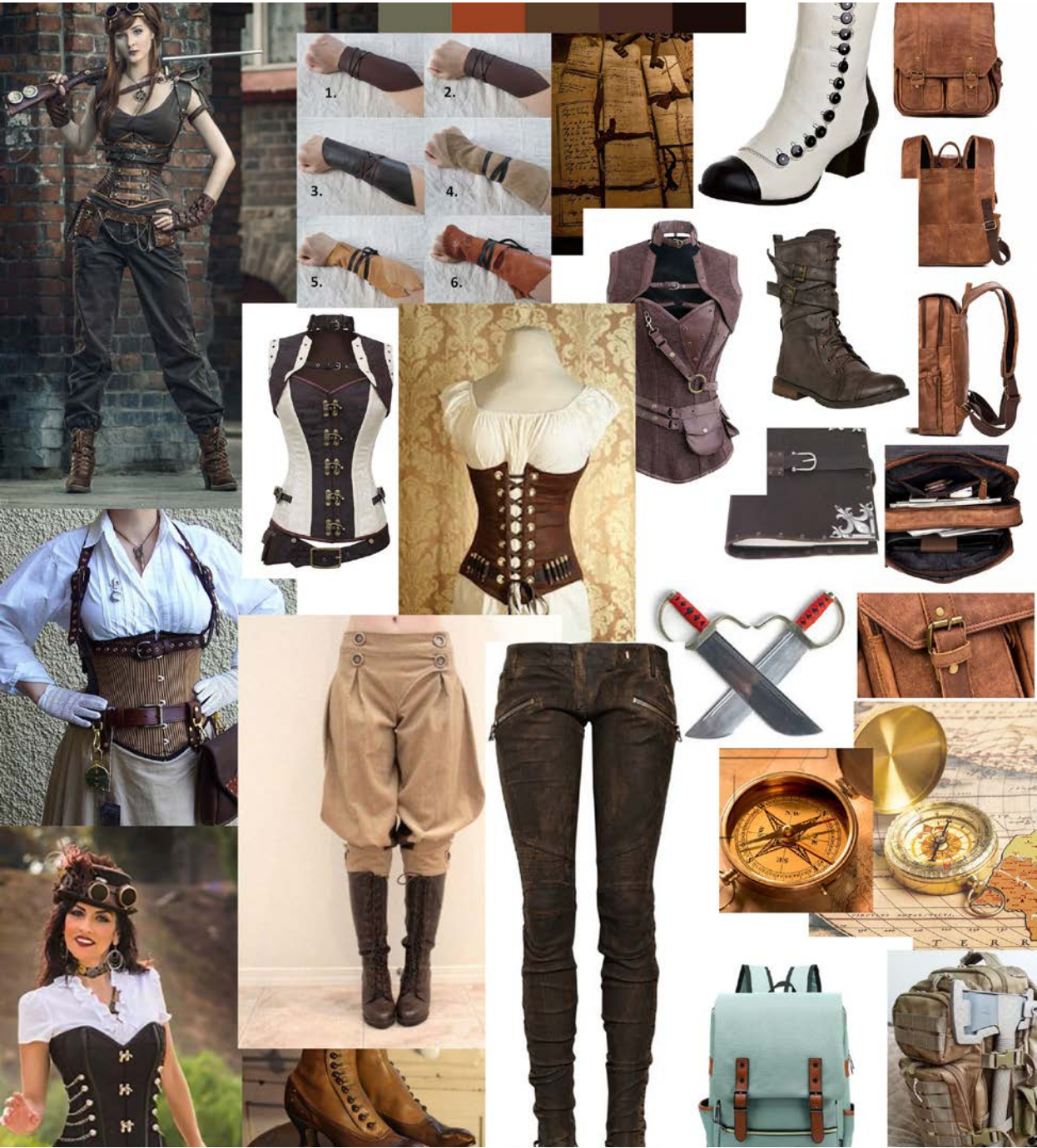


Figura 57: Painel Semântico steampunk

2. Petrus

Petrus é o melhor amigo de Ellie, e precisava passar uma impressão de um cão forte, mas gentil. Ele faz o papel de protetor da protagonista e a acompanha em sua jornada. É destemido e tão aventureiro quanto ela e adora correr riscos.

O personagem é baseado num labrador chamado Derick, que viveu ao lado da autora por quase 14 anos, e abaixo foram selecionadas algumas fotos dele em diferentes gestuais para se estudar sua personalidade e anatomia.



Figura 58: Painel Semântico Derick

3. Monstro

Como esse personagem é uma metáfora da ansiedade, foi feita uma profunda análise sobre o tema, e apesar das referências serem tão diferentes do resultado final, elas foram necessárias para

entender o conceito a ser passado, o porquê da anatomia escolhida e as escolhas feitas para concretizar o personagem com suas diferentes fases, formas e características.



Figura 59: Painel Semântico de monstros

4. Lady Aisling

Aisling vem do Irlandês e significa sonho. É uma nômade que viaja o mundo com sua capa, onde possui um mapa que mostra onde há pessoas que precisam de sonhos e inspirações.

Por ser uma representação do sonho, Aisling é uma personagem utópica, uma lenda que é passada de geração a geração, mas que não se sabe

ao certo se ela existe, passando-se assim uma ideia de mistério e incerteza.

Foram pesquisadas ilustrações de criaturas místicas femininas, de vários estilos diferentes, que pudessem ajudar a construir o visual da personagem. As referências foram essenciais para seu desenvolvimento, apesar não se parecem tanto com o final.

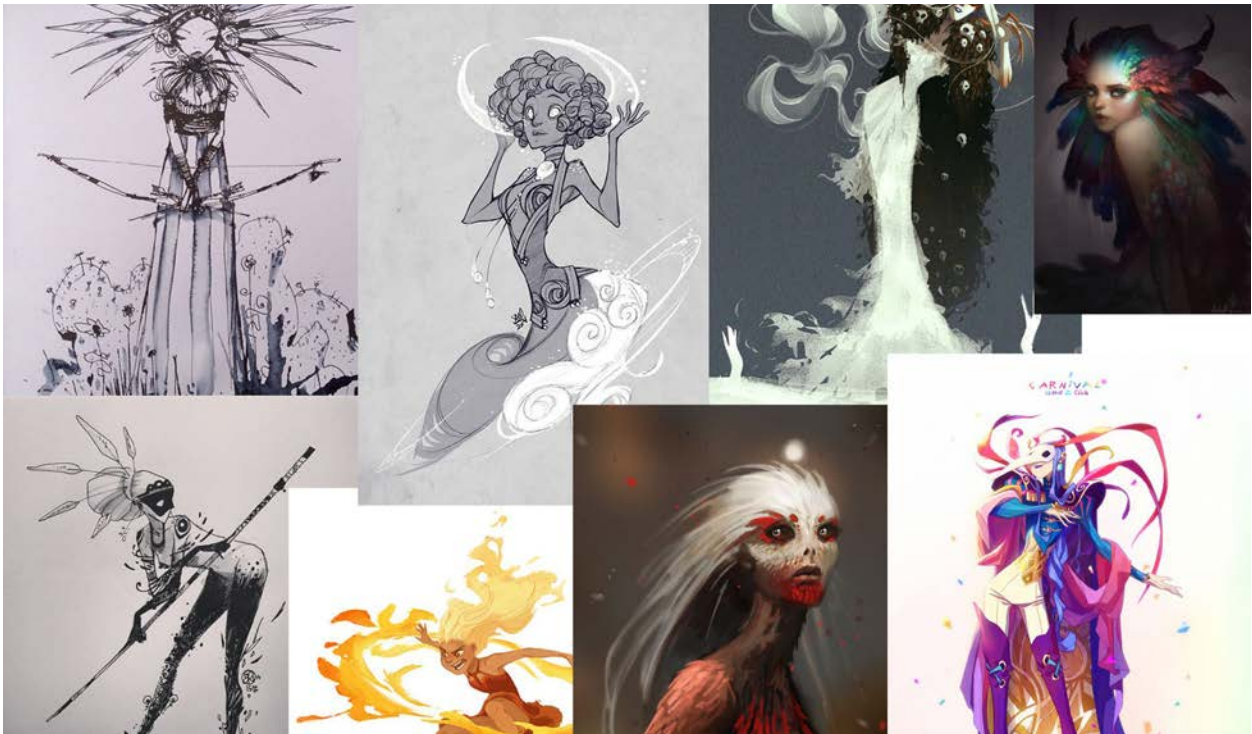


Figura 60: Painel Semântico criaturas místicas

5. Vila

A vila, era inicialmente baseada na arquitetura europeia, porém sentiu-se a necessidade de inserir um pouco da história brasileira, buscando-se assim referências da cidade Paraty – Rio de Janeiro. Cidade que, fundada em 1667 era sede do mais importante porto exportador de ouro no Brasil.



Figura 61: Painel Semântico Paraty

6. Floresta

A floresta foi baseada nos parques de sequoias, que apresentam árvores com características únicas: chegam a mais de 90 metros de alturas e os troncos podem chegar à três metros de diâmetro. São árvores resistentes que sobrevivem inclusive à incêndios, vivendo cerca de 4 mil anos.



Figura 62: Painel Semântico sequoias

7. Cidade

A Cidade destruída precisava passar uma ideia de abandonada e perigosa. Foram reunidas referências visuais não só de fotografias, mas também de jogos que apresentam ambientes com desenvolvimento visual semelhante, como *The Last of Us*.



Figura 63: Painel Semântico cidade destruída



DESENVOLVIMENTO

4.1 ETAPAS DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

4.2 PERSONAGENS

4.3 CENÁRIOS

4.4 RECURSOS E TECNOLOGIAS

4.1 ETAPAS DO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

A história se concretizou a partir da definição de personagens e cenários. Estava pré-definido que haveriam quatro personagens e três cenários completamente diferentes um do outro, com a intenção de explorar diferentes técnicas e expandir o repertório criativo. A história em si sofreu modificações ao longo do processo, e somente no final do livro que foi definido um começo, meio e fim. É importante observar dessa forma, que todas as etapas do processo de desenvolvimento do art book, estão interligadas, pois muitas delas acabaram acontecendo simultaneamente.

O artbook em si, também foi criado ao longo do processo bem como sua diagramação. Uma das melhores decisões tomadas foi a de criar o arquivo do livro e mantê-lo em desenvolvimento paralelo às ilustrações. Dessa forma, o material foi sendo adicionado ao livro conforme este ia sendo desenvolvido, o que fez com o que o livro em si servisse de guia e organização do projeto.

Cada personagem e cenário foram desenvolvidos de acordo com as seguintes etapas:

1. Briefing
2. Referências Visuais
3. Thumbnails, sketches
4. Sketch com cores
5. Finalização

A seguir, é possível observar as etapas de desenvolvimento de uma ilustração referente à Vila. O briefing, era retratar o cotidiano e como a protagonista se relaciona com o lugar. Já tendo os personagens desenvolvidos anteriormente, juntou-se referências da cidade (página 40, em referências visual 5. Vila), para então criar thumbnails e escolher um deles para decidir a paleta de cores e a iluminação correta, para então rascunhar de forma melhor definida. Somente depois de todo esse processo que a pintura digital foi sendo melhor detalhada e finalizada.

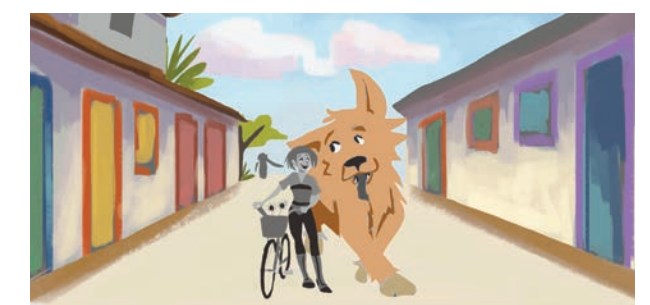
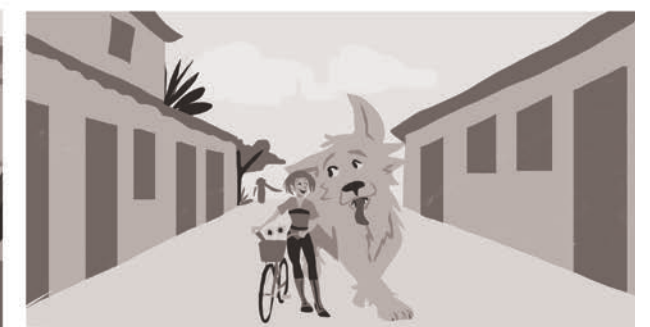


Figura 64: Concept art de Ellie e a Criadora de Sonhos
Figura 65 e 66: Concept para a Vila



Figura 66: Concept para a Vila

É importante ressaltar que ao longo do semestre, técnicas de desenho e finalização foram estudadas, exploradas e desenvolvidas, como anatomia humana e animal, gesture drawing, pintura digital, cor, iluminação, storytelling entre outros. Dessa forma, é possível notar a diferença de acabamento e entendimento de tais técnicas ao longo do processo de desenvolvimento do livro. À direita, é possível notar uma imagem salva em 8 maio de 2017, e abaixo em 14 de agosto de 2017.



Figura 67: Concept para o Moinho



Figura 68: Concept para o Moinho

A seguir, também é possível observar a diferença entre dois estudos do quarto de Ellie, a protagonista. O primeiro estudo, em preto e branco, foi criado em 13 de setembro de 2017, e o colorido em 29 de outubro de 2017. Apesar de um estar em preto e branco e o outro em cores, com personagens inseridos no ambiente, é possível ainda observar o nível de detalhamento, o entendimento em composição, luz, contraste, textura de materiais, entre outros tópicos ainda importantes para a finalização da ilustração.



Figura 69: Concept para o Moinho



Figura 70: Concept para o Moinho

O storytelling, também é extremamente necessário ser estudado para o concept art, que nada mais é uma narrativa em forma de ilustração. Tem o intuito de transmitir um momento da história através de ilustrações e estudos. Na ilustração abaixo, o storytelling se dá pelos personagens do primeiro plano, que estão caminhando em direção à uma floresta, a qual é possível ver apenas um começo dela, de onde as árvores e a própria vegetação começa.

Além disso, Ellie carrega consigo uma mochila, o que dá a ideia de que eles estão na verdade, viajando, ou talvez iniciando uma jornada. A paisagem no fundo deixa a dica de que eles passaram por um vilarejo rodeado de montanhas e um moinho de vento. Dessa forma, a ilustração narra um momento desses dois viajantes.



Figura 71: Concept art para Ellie e a Criadora de Sonhos

Estudos de storyboard também são necessários para definir as passagens da história, e nada mais é do que uma sequência de quadros que retratam as cenas dos filmes, na forma que elas serão representadas na tela. É quase como uma história em quadrinhos, como se fosse o filme, lido em quadros sequenciais. O mais importante no storyboard, é transmitir a sequência e o clima da

cena, sem adicionar muitos detalhes, sendo muitas vezes criado apenas com sketches que apresentam com clareza os aspectos importantes de determinada passagem do filme.

O storyboard a seguir representa o momento no qual Ellie percebe a pequena criatura se transformando num grande e terrível monstro.



Figura 71: Storyboard para Ellie e a Criadora de Sonhos

Estudos de luz e cor também são de grande importância para o concept art. Entender como um determinado ambiente é apresentado no filme em diferentes momentos do dia, e como o esse ambiente pode muitas vezes ajudar a transmitir as emoções que os personagens estão sentindo.

Em Ellie e a Criadora de Sonhos, foram feitos estudos sobre como as emoções de Ellie se traduzem para o ambiente que ela enxerga e como está relacionado com o a criatura que a persegue. Além disso, foram feitos estudos de iluminação durante o dia, fim de tarde e noite, representados a seguir.



Figura 72 e 73: Concept Art para Ellie e a Criadora de Sonhos

É dessa forma, que faz necessário o Color Script, que como o próprio nome diz, é um guia de cores dos filmes, que têm a intenção de mapear as emoções e a tonalidade que o filme receberá. Muito mais que isso, essas tonalidades que os filmes possuem são fundamentais para criar uma identidade. Assim, o color script cria uma consistência para o filme e além de estabelecer as transições entre momentos, garante que ele fique visualmente mais atraente. É importante ressaltar que o color script não define o filme por si só, mas ajuda os designers a desenvolverem melhor suas ideias.

O ideal é que o color script siga um caminho claro do início ao fim, mas no caso desse projeto, foram selecionadas as ilustrações que melhor representam os momentos cruciais da história, e apesar de não ser um color script perfeito e bem detalhado, é possível ainda perceber que todos os estudos desenvolvidos para essa história possuem uma consistência e correlação entre si, criando assim uma identidade para a história, que convém com as ideias de aventura, mistérios e magia.

À direita é possível comparar o color script de um estúdio de animação (imagem ao lado) com o que foi feito para Ellie e a Criadora de Sonhos (imagem abaixo).

Claramente, o color script de *Up Altas Aventuras* produzido pela Pixar em 2009, possui um desenvolvimento muito maior, reunindo muito mais quadros que estudam detalhadamente os momentos do filme, realizado por toda uma equipe de arte.



Figura 74: Color script para o filme Up, Altas Aventuras

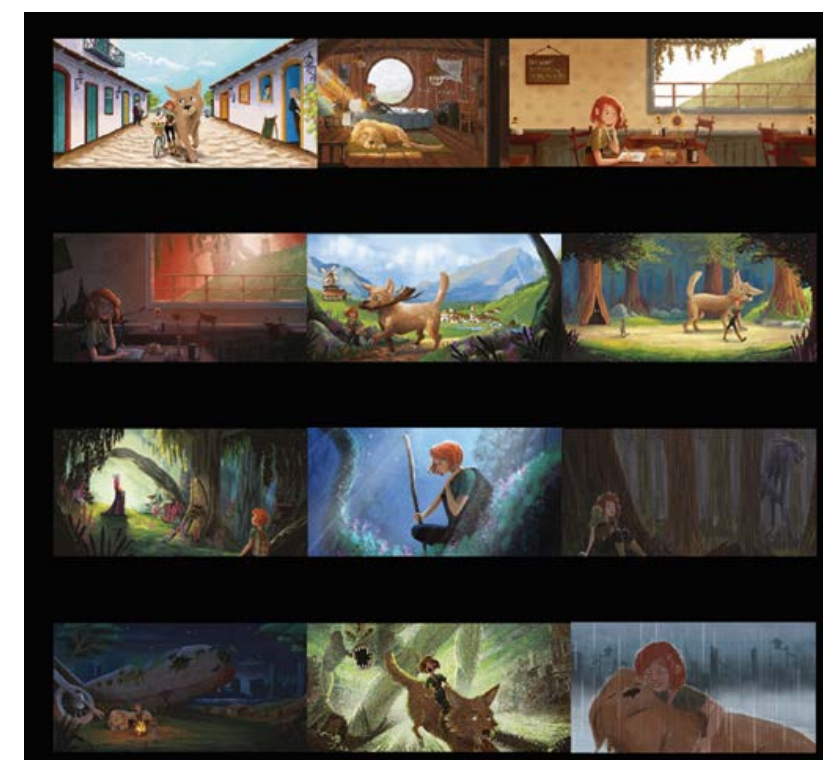


Figura 75: Color script para Ellie e a Criadora de Sonhos

No caso de Ellie e a Criadora de Sonhos, foram reunidas ilustrações importantes que representam alguns momentos essenciais para a história, com um intuito de experimentação ao colocar essas ilustrações lado a lado e analisar se há de fato na história, uma identidade na qual as cores e as iluminações escolhidas para o concept art condizem com os momentos representados e se elas possuem um ligação entre si.

Apesar de não ser o que se espera de um color script profissional e bem preparado, colocar essas ilustrações lado a lado ajudaram a visualizar o projeto como um todo e entender o tom de aventura que a história possui e como a identidade da mesma surgiu a partir dessas ilustrações.

4.2 PERSONAGENS

ELLIE

Para se desenvolver ilustrações voltadas para concept art, é necessário estudar e entender alguns aspectos técnicos de desenho e pintura e como estes se adaptam para o concept art voltado para a animação.

Desenvolver personagens por exemplo, requer não só conhecimento em anatomia e expressões faciais, mas também saber como modificá-las, exagerando algumas características e suavizando outras. A anatomia de personagens para animação varia então, de estilo para estilo e dificilmente seguem as regras da anatomia corretamente. É como se a anatomia humana e animal servissem de guia para a distorção das formas e criação de harmonia entre as características dos personagens.

Ellie, por exemplo, possui uma anatomia na qual a cabeça é notoriamente maior do que o real, assim como seus olhos, porém o conjunto traz harmonia para a personagem como um todo. Além disso, foram feitos vários estudos de gestuais e expressões faciais da personagem, que, para o concept art, são extremamente necessários para representar a personalidade da personagem.

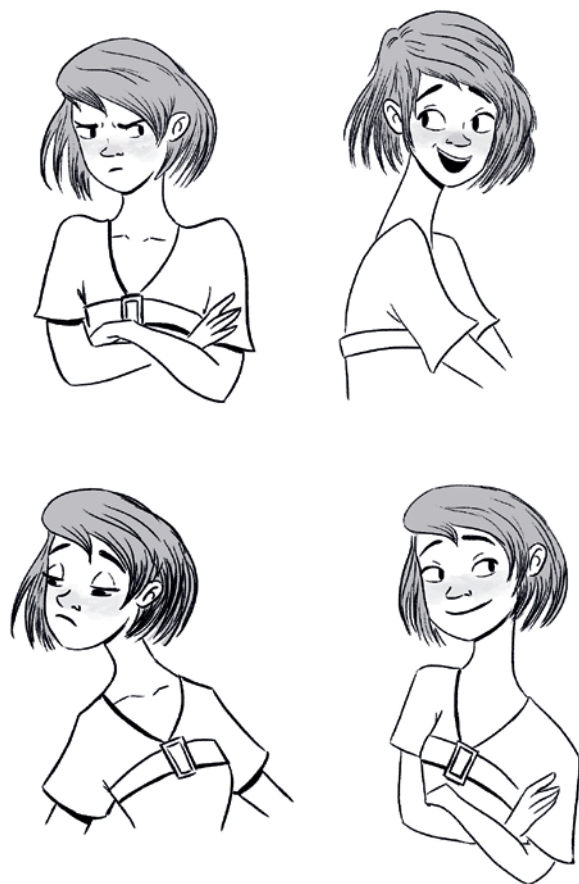


Figura 76 a 78: Concept art de Ellie

PETRUS

A anatomia animal acabou sendo um grande desafio. Entender como o cachorro se locomove e como gerar personalidade em seu gestual não foi tarefa simples.

Petrus, como já citado anteriormente, possui uma presença marcante. A ideia era passar uma imagem de um cão fofo, porém valente, com no mínimo o dobro de tamanho de Ellie, e também muito mais pesado, sendo seu fiel companheiro em todas as suas jornadas.

A intenção para Petrus era também de criar uma conexão entre o personagem e o espectador logo de primeira: algo que seria impossível não torcer por ele ou achá-lo adorável, para que no final do filme, quando ele se machuca ao salvar Ellie, seja um momento no qual o espectador sinta a dor da perda junto com a protagonista.

Além dos gestuais desenvolvidos para esse personagem, houve também a necessidade de estudar o comportamento de Petrus junto de Ellie, e então saíram mais alguns estudos dos dois personagens juntos, que mostram um pouco da cumplicidade dos dois e como passam o dia a dia juntos. Em todos os outros concepts que os dois aparecem, também havia a necessidade de transmitir a mesma ideia de companheirismo.



Figura 79 e 80 Concept art de Petrus

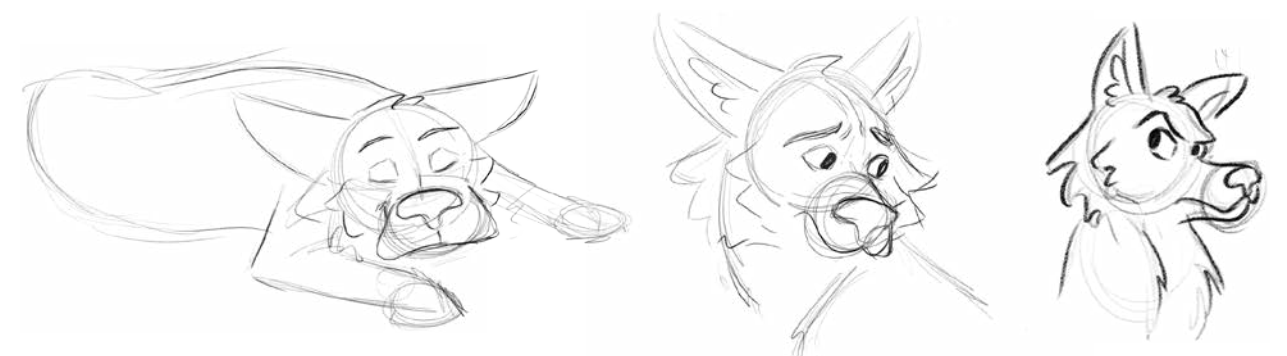




Figura 81 e 82: Concept art de Petrus



MONSTRO

O monstro com certeza foi o personagem que mais se levou tempo e estudos em cima para chegar ao resultado final. Por ser um personagem metafórico, todas suas características precisavam condizer com sua personalidade

e tudo aquilo que ele representa. Outra dificuldade também foi criar as duas fases do monstro de forma que elas combinassem entre si e que fosse possível entender que eles são de fato o mesmo personagem, porém em estágios diferentes.

Essa criatura é então um reflexo dos sentimentos de Ellie, mais especificamente de sua ansiedade. Assim, depois de muitas tentativas falhas, foi criado um briefing baseado em análises sobre a ansiedade, para que ela pudesse ser aplicada no design do personagem. Portanto, é uma criatura que precisava ter braços longos, quase se arrastando, com garras afiadas e perigosas, dentes grandes e assustadores, sempre carregando um relógio quebrado que simbolizasse o medo daquilo que ainda não aconteceu.

Apesar de tantas características assustadoras, a versão “mini” do personagem tinha que ter um tom de fofura, pois representa o estágio da ansiedade que tira a personagem principal da sua zona de conforto e a instiga a embarcar numa jornada.



Figura 83 e 84: Concept art do Monstro



O resultado final ocorreu através de rascunhos mais solto, que geram forma e um gestual mais fluído até seu detalhamento e finalização em cores, que é o caso da imagem a seguir.

Também é possível observar o personagem em fases importantes: ele nem sempre tem essa essência que solta pela cabeça, então foram feitos estudos que mostram o design nas duas situações.



Figura 85 e 86: Concept art do Monstro Fase 1

Foram seleccionados na página ao lado estudos realizados para esse personagem, mas que foram descartados por não condizerem com o briefing e necessidades do personagem.

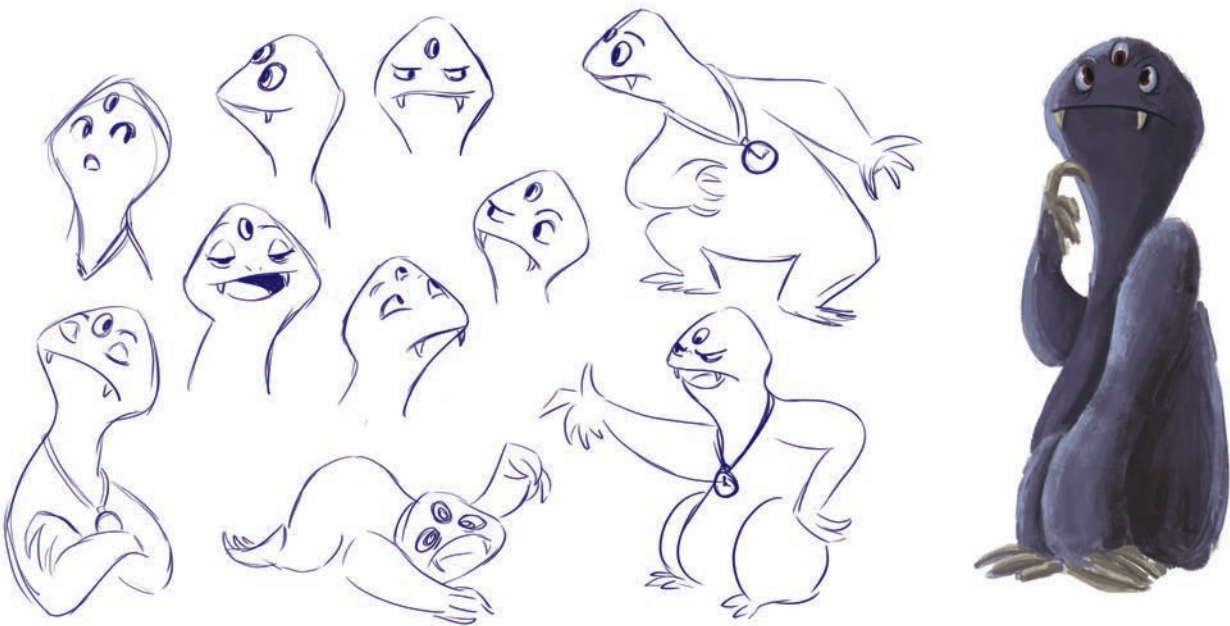


Figura 87 a 89: Concept art do Monstro



Essa versão à esquerda e abaixo são combinadas, e a ideia a princípio era fazer com a criatura se parecesse com um dinossaurinho irritante, mas ainda assim era difícil de relacionar esse personagem à ansiedade. A impressão era a de que, por mais que houvesse os braços cumpridos, os dentes afiados e o relógio, ainda faltava conteúdo ao design do personagem em si.





Esse design para o monstro foi baseado através da ideia de criar um personagem constituído de um fluído, uma energia que, concentrada, gera essa forma para o monstro, mas que não possui massa sólida.



Figura 90 a 92: Concept art do Monstro



LADY AISLING

Lady Aisling apesar de ser um personagem também carregado de metáforas, não foi tão difícil de concretizar seu design. O maior desafio era tirar a impressão de “fada madrinha” da personagem, pois apesar de fazer esse papel de ajudar Ellie a evoluir, ela acaba trazendo à tona um problema, ao invés de já entregar a solução para a protagonista. E essa ideia foi pensada justamente para simbolizar como os problemas que surgem na vida são necessários para o crescimento e aprendizado de cada um.

Por ser também uma personagem lendária, a Criadora de Sonhos precisava passar um ar de mistério, por isso a máscara que lembra o bico cumprido de um pássaro. Contudo, ela ainda é uma metáfora para sonho, e por ser uma personagem utópica, ela precisava ser colorida e cheia de adornos.



Figura 93 a 94: Concept art de Lady Aisling



4.3 CENÁRIOS



MOINHO

Ellie vivia num moinho abandonado, mas a ideia era passar a impressão de um lugar bem cuidado e aconchegante, além de rústico, com madeira revestindo o interior e um campo de girassóis ao redor do lugar.

A ideia do campo de girassóis surgiu porque, o girassol acompanha o sol para absorver a maior quantidade de energia possível durante o dia e o moinho, muitas vezes é criado para também, gerar energia.



Figura 95 e 96: Concept art do Moinho

VILA

A Vila foi baseada em estudos da cidade de Paraty - Rio de Janeiro, como mencionado em Referências Visuais, página 40.

A arquitetura predominante na cidade faz parte da época do Brasil Colonial, com destaque para o centro histórico como ponto turístico que até hoje atrai turistas de diversas partes do país e do mundo.

As casas são simples, todas pintadas de branco, com o portas e janelas nos mais variados acabamentos e combinações de cores vibrantes, como amarelo, vermelho, roxo, azul, verde, entre outras cores que se destacam.

Algumas casas ainda possuem faixas de azulejo decorativas, que na maioria das vezes são feitos com as cores branco e azul claro.

Os barcos também seguem a mesma ideia das casas, com uma paleta de cores que chama a atenção e gera a identidade da cidade.

Foram então, realizados estudos condizentes com as características da cidade de Paraty, e estudos para os personagens que vivem no local, para então, criar as pinturas digitais que pudessem retratar a vila, os personagens, e até mesmo o cotidiano de Ellie, como visitante constante do lugar.

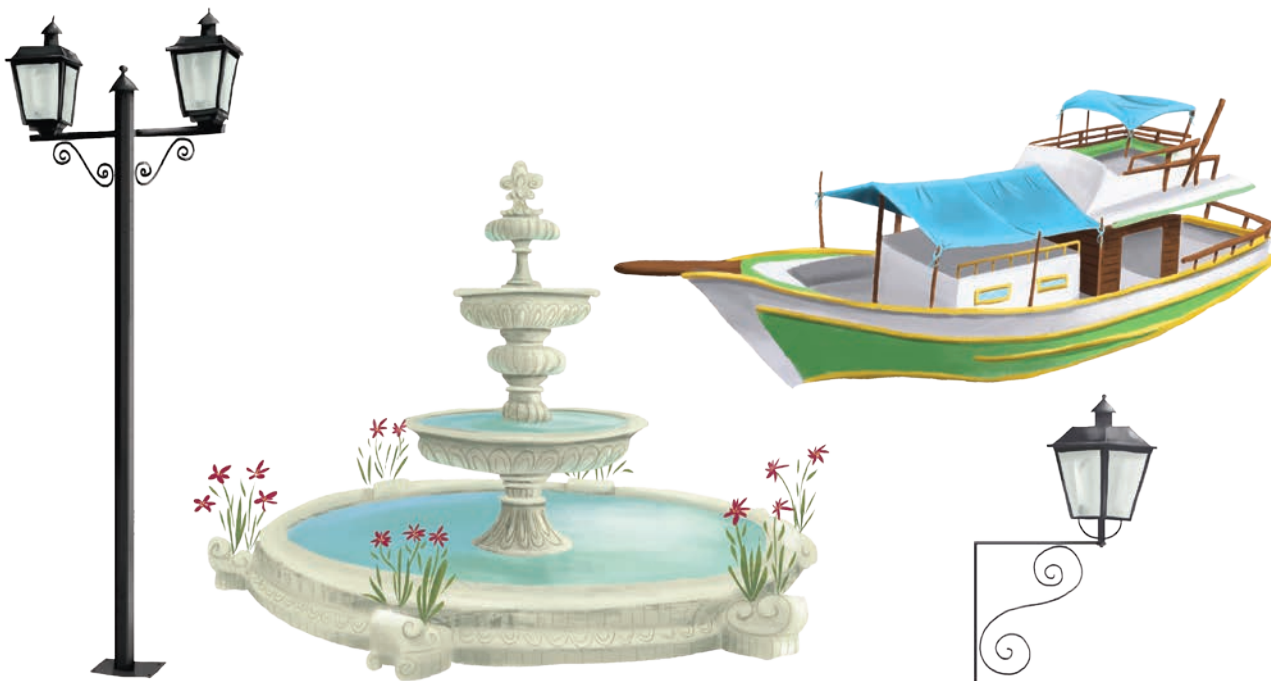


Figura 97 a 101: Concept art da Vila

Os personagens da Vila não eram tão importantes para a história a ponto de serem melhor desenvolvidos para esse projeto. Portanto, foi realizado um estudo para se ter uma ideia visual de como eles poderiam ser, sem estudos de gestuais e expressões.

Por fazerem parte do mesmo universo de Ellie, os cidadãos da vila possuem vestimentas que também remetem ao steampunk, estilo este, que ficou famoso em 1980, pois trata-se de uma ficção especulativa

na qual o avanço tecnológico surgiu mais cedo na História, inserido em materiais disponíveis na época, como por exemplo, a madeira.

Talvez, a ideia fosse transmitir uma sensação de que a vila parou no tempo ou seguiu seu próprio desenvolvimento sem influências externas, se comparada ao cenário da cidade destruída, já que a vila é constituída por uma arquitetura mais rústica e com cidadãos que seguem esse estilo steampunk.



Figura 102: Concept art cidadãos da vila



Figura 103: Concept art da vila

FLORESTA

O intuito da Floresta era transmitir uma sensação de mistério, magia e descobertas. É a primeira parte da jornada de Ellie, onde tudo ainda é novo e magnífico.

As árvores foram baseadas nas florestas de sequoias que podem chegar à 90 metros de altura e 3 metros de diâmetro. São também árvores muito resistentes que podem sobreviver à incêndios.

Tais características da floresta de sequoias são interessantes para se combinar com os objetivos para com esse cenário e esse momento na jornada de Ellie.



Figura 104: Concept art árvore



Figura 105: Concept art floresta



CIDADE PERDIDA

É como se, os cenários de certa forma ajudassem à transmitir as emoções e as circunstâncias na qual a protagonista se encontra. Então, a Cidade destruída é onde acontece o desafio final de Ellie e representa sua decadência emocional máxima, mas é importante ressaltar que apesar do cenário apresentar destruição e decadência, também há formas de vida nascendo e se reconstruindo no local, como a vegetação local que vai tomando conta do ambiente, representando assim, uma forma de esperança.

Diferentemente da vila, a Cidade se parece com uma metrópole, com um maior desenvolvimento, o que passa a impressão de que houve ali um número populacional maior comparado à vila. Assim, diante dos acontecimentos e das descrições da Cidade, esta tinha a intenção de apresentar uma tonalidade de perigo, alerta e tristeza, o que faz com que a própria personagem perca o controle de suas emoções, libertando o monstro, para então passar a sensação de recomeço depois da tempestade.



Figura 106: Concept art Ellie e Petrus

4.4 RECURSOS E TECNOLOGIAS

Os materiais utilizados para a realização de alguns sketches foram sketchbook, lápis grafite e lápis colorido, para então serem digitalizados. Contudo, a maior parte do projeto foi realizado a partir de ilustração digital, utilizando-se do programa Adobe Photoshop CC 2017. Já a diagramação do livro foi realizada através do programa Adobe InDesign CC 2015 e o logo, através do Adobe Illustrator CC 2017.

Além disso, foram utilizadas mesas gráficas como a Wacom Intuos Mangá de 152 x 95 mm e uma Wacom Cintiq 13HD de 769 x 463 x 64 mm. Os pincéis digitais utilizados são majoritariamente básicos do próprio Photoshop, contudo houve adesão de alguns pincéis utilizados por artistas como a Loish, Celine Kim, Dice Tsutsumi e Zac Retz, alguns disponíveis para download e outros disponíveis para compra.

Além desses materiais foram utilizados como referências artbooks de estúdios de animação, como os analisados nesse relatório, além de *The Art of Tangled*, *The art of Rise of Guardians*, *The Art of The Good Dinossaur*, entre outros.



Figura 107: Wacom Intuos Mangá



Figura 108: Wacom Cintiq 13HD



PROJETO GRÁFICO

- 5.1 LOGO
- 5.2 TIPOGRAFIAS
- 5.3 PALETA DE CORES
- 5.4 ACESSÓRIOS VISUAIS
- 5.5 GRIDS
- 5.6 HIERARQUIAS

4.4 LOGO

Assim que se decidiu que o título da história seria Ellie e a Criadora de Sonhos, foram pesquisadas algumas referências para se ter embasamento na criação do logo. É possível notar nas imagens abaixo que os logos de *The Art of The Good Dinossaur* e *The Art of Kubo and The Two Strings*, seguem uma composição que se parece quase como um carimbo. A partir disso, foram feitos alguns testes para esse projeto.



Figura 111: Capa do livro Kubo

À esquerda o logotipo foi retirado do livro de concept art *The Art of Kubo and the Two Strings* e abaixo, foi retirado do livro *The art of The Good Dinoussaur*.



Figura 112: Capa do livro O Bom Dinoussauro

Testes de logos e tipografias para o lettering:

Ellie
e a Criadora
de SONHOS

ELLIE
e a criadora
de SONHOS

ellie
e a criadora
de SONHOS

ellie
e a criadora
de SONHOS

ellie
e a criadora
de SONHOS

ellie
e a criadora
de SONHOS
Ellie and The Dreamweaver

Opções finais:

ellie
e a criadora
de sonhos
Ellie and The Dreamweaver

ellie
e a criadora
de sonhos
Ellie and The Dreamweaver

ellie
e a criadora
de sonhos
Ellie and the Dreamweaver

Figura 110 à esquerda: Concept art Ellie e a Criadora de Sonhos

As duas opções de logo abaixo foram as finalistas. Mas para seguir a identidade visual do livro, que apresenta tipografias serifadas, a segunda versão saiu a vencedora. Além disso o alinhamento das palavras *e, a e de* acima das palavras *criadora e sonhos*, transmite um ar mais orgânico com formas arredondadas. Assim, a ideia de carimbo pareceu melhor representada.



Tipografias escolhidas:

Charcuterie Constrast Regular
Utilizado em *ellie*

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X W Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x w y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Atzur Regular
Utilizado em *e a criadora de sonho e Ellie and The Dreamweaver*

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X W Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x w y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Redução máxima com e sem a legenda em inglês:



No livro, o logo é aplicado num fundo laranja e outro ilustrado. Assim, foi definido que a cor principal é um tom com apenas quinze por cento de amarelo.

Aplicação do logo em versões monocromáticas:



Aplicação do logo em fundo colorido e estampado:



Aplicação do logo em fundo claro pode receber o tom alaranjado escolhido como parta da paleta de cor:



5.2 TIPOGRAFIAS

TÍTULOS E NUMERAÇÃO DE PÁGINAS

Charcuterie Constrast Regular
26 pt para títulos em português em laranja
20 pt para títulos em inglês em verde
12pt para numeração de páginas

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X W Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x w y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

TEXTO

Garamond Premier Pro
11pt para texto corrido

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X W Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x w y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

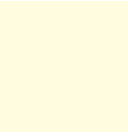
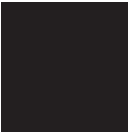
CAPITULAR

Adorn Slab Serif

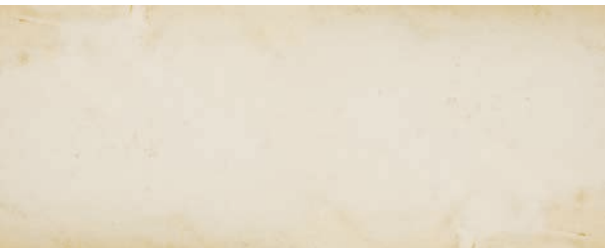
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V X W Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v x w y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

5.3 PALETA DE CORES

As paletas de cores escolhidas para o livro foram resumidas em quatro cores principais, e uma auxiliar do logo. A que se destaca, é o laranja, que foi baseado nos tons do cabelo da personagem principal, seguindo de um verde mais opaco que se relaciona à suas vestimentas.

	#fffae1 C: 0 M: 0 Y: 15 K: 0 Logo		#bd532b C: 20 M: 75 Y: 90 K: 5 Títulos em português
	#5d6755 C: 60 M: 40 Y: 60 K: 35 Títulos em português		#000000 C: 0 M: 0 Y: 0 K: 100 Textos em português
	#575756 C: 0 M: 0 Y: 0 K: 80 Textos em inglês		

5.3 ACESSÓRIOS



Para as páginas do livro, foi aplicada uma leve textura de papel envelhecido para compor e sustentar a identidade visual que vinha sendo constituída com tipografias serifadas.



As aberturas de capítulos foram diagramadas com ilustrações vazando páginas duplas e um retângulo com a cor laranja, sustentando o título do capítulo vazado em branco.

5.4 GRIDS

Os grids se dividiram majoritariamente entre duas e três colunas, sendo os blocos de textos diagramados conforme as ilustrações fornecidas para cada página. A diagramação de um artbook em si, possui a tendência de valorizar as ilustrações que compõe o livro. No caso desse projeto, muitas vezes as ilustrações foram alinhadas aos textos das páginas espelhadas, como é o caso da primeira figura abaixo, que mostra uma diagramação seguindo duas colunas. Já a segunda imagem é um exemplo de diagramação que se apoia em três colunas. É importante ressaltar que todas elas possuem cinco milímetros de espaçamento entre si.

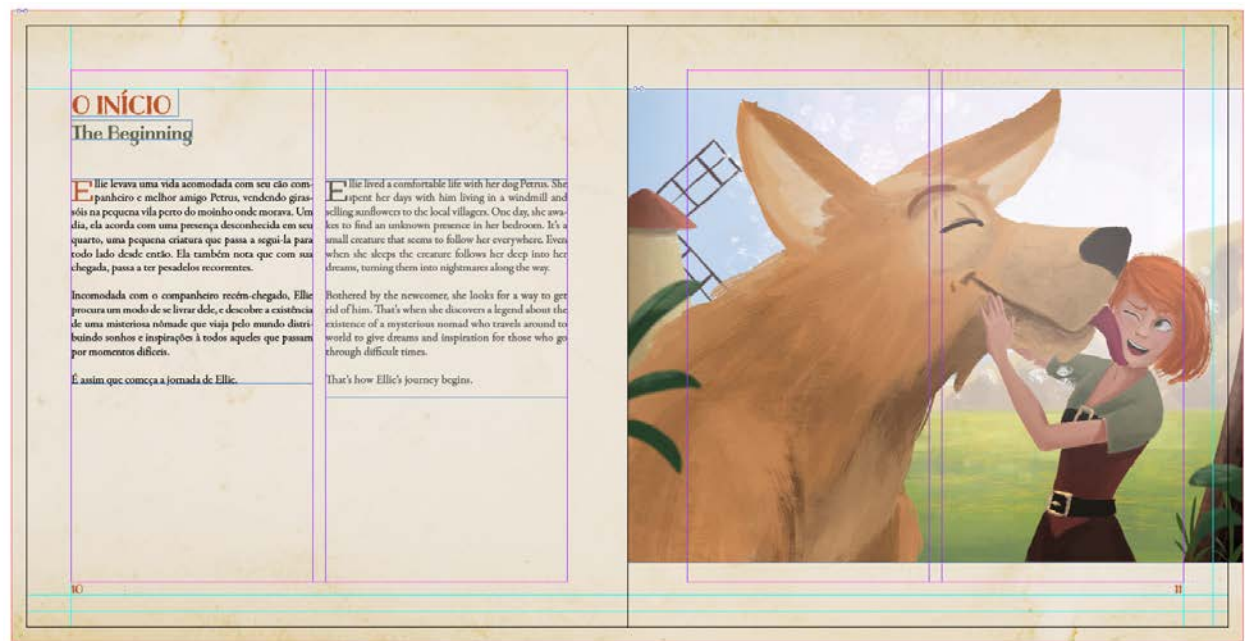


Figura 113: Páginas 10 e 11 do livro Ellie e a Criadora de Sonhos



Figura 114: Páginas 48 e 49 do livro Ellie e a Criadora de Sonhos

5.5 HIERARQUIAS

Já que o livro foi escrito com uma tradução para a língua inglesa, foi preciso criar hierarquias não só entre os textos e as imagens, mas também entre a língua principal (o Português) e a traduzida (Inglês). Assim, foi decidido que os textos traduzidos teriam apenas oitenta por cento de preto e os títulos traduzidos receberiam a cor esverdeada da paleta.

Além das cores, o tamanho das fontes também auxiliou na criação de hierarquia durante a diagramação, sendo que os títulos em Português possuem 22pt e os traduzidos, 16pt na tipografia Charcuterie Contrast Regular, e os textos, com Garamond Premier Pro e o mesmo tamanho de 11pt, com apenas a diferença entre o preto e a escala de cinza.



Figura 115: Páginas 41 do livro Ellie e a Criadora de Sonhos



CONCLUSÃO

De longe esse é o maior projeto que já realizei até agora. Sei que não é o mais importante e nem o único, mas é especial por ser o primeiro, e por concluir uma fase da minha vida que de tão marcante, a despedida fica difícil.

A parte mais complicada desse projeto, foi criar uma história para Ellie, e apesar de não querer admitir, ela é uma representação de mim mesma, das frustrações que essa fase de graduação traz consigo, dos meus próprios bloqueios criativos, dos meus sonhos não só profissionais, mas pessoais também e de tudo que aprendi ao longo da faculdade. A história dela fala muito sobre mim mesma, e acaba expondo muito da minha personalidade. Foi difícil aceitar que, ser ilustradora, é também saber expressar tudo aquilo que você pensa, sente e imagina.

Analisando as ilustrações que produzi desde o início da faculdade, e até mesmo as ilustrações de 2016 e início de 2017, elas não se comparam com as ilustrações que foram desenvolvidas para esse projeto. Assim, a impressão é a de que o TCC me forçou a alcançar outro nível, com melhor esclarecimento em termos de composição, anatomia (e principalmente gestual de personagens, que antes eram muito travados), iluminação, entre tantos outros aspectos fundamentais do concept art. Esse artbook também me instigou a explorar mais a minha criatividade e entender como eu poderia aplicar todo o meu aprendizado de forma eficiente.

Eu tenho consciência de que em termos técnicos ainda não estou preparada para as grandes empresas de animação, mas construir cerca de 80 páginas de ilustração sozinha, é algo que eu honestamente não pensei que seria capaz. O maior medo para com esse projeto era não sair do lugar, ou não evoluir, mas comparando os trabalhos anteriores com tanto que eu aprendi até aqui, fico aliviada e feliz. Com certeza, esse projeto de conclusão de curso, serviu para me mostrar que, com carinho e muita dedicação, é possível chegar lá. As técnicas em si, me parecem questão de tempo e prática para serem melhor desenvolvidas. Pelo fato de sempre ter a sensação de que posso fazer melhor, o aprendizado com certeza vai me acompanhar pelo resto da vida.

Na maior parte do processo, eu me mantive motivada. Estava animada e ansiosa para ver o resultado final. Somente nas horas em que a própria cobrança estava acima do prazer em ilustrar, é que senti mais dificuldade em finalizar algumas ilustrações. Além disso, diagramar o livro, apesar de não ser o foco principal do projeto, foi um bom exercício para revisar tudo aquilo que foi aprendido nas aulas de Projeto, Produção Gráfica, entre outras.

Preciso ainda ressaltar que eu não teria concluído esse projeto da mesma maneira sem as pessoas que eu conheci ao longo do caminho. Foi com o apoio da família, amigos e professores que esse projeto se fez possível.

Ellie e a Criadora de Sonhos passa a ser então, muito mais que um TCC, e sim uma motivação para daqui em diante, continuar estudando e desenvolvendo minhas habilidades, de forma que eu seja capaz de apresentar minhas ideias de uma maneira cada vez mais clara, através de ilustrações, para que um dia, eu possa inspirar e transmitir mensagens de luz e esperança às pessoas.



Figura 116 à esquerda: Concept art de Ellie



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIVROS

ARNHEIM, R. Arte & Percepção Visual: Um Psicologia da Visão Criadora. 1.ed. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1984.

BENNETT, Tara. The Art of Rio Featuring a Carnival of Art From Rio and Rio 2. Twentieth Century Fox Film Corporation, 2014.

HALL, A. Fundamentos essenciais da ilustração. 1.ed. São Paulo: Rosari, 2012.

HAYNES, E. The Art of Kubo and The Two Strings. Chronicle Books; Edição: 01, 2016.

HONG, A. Animação Digital. Porto Alegre: Bookman, 2011.

JULIUS, J. The Art of Zootopia. Chronicle Books; Edição: 01, 2016

JÚNIOR, A. L. Arte da Animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002.

KURTTI, J. The Art of Tangled. Chronicle Books, 2010.

LASSETER, J., STANTON, A., PILCHER, S. The Art of Finding Dory, Disney Enterprises, Inc./ Pixar, 2016.

Malone, M. The art of Moana. Chronicle Books, 2016.

NAKATA, M. K. e Silva, J. C. P. Concept art para Design: Criação Visual de Objetos e Personagens.

NAKATA, M. K. Ilustração e Recursos Contemporâneos: Ganhos e perdas no seu processo de produção. Ensaios em Design: Pesquisa e Projetos, 1. Ed. Bauru, SP: Canal 6, 2013.

PIPES, A., 2010. Desenho para designers: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Edgard Blüschner Ltda.

WELLS, P; QUINN, J; MILLS, L. Desenho para Animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.

ZAHED, R. The Art of Rise of the Guardians. Insight Editions, 2012.

ZEEGEN, L., Crush, C. Fundamentos de Ilustração. 1. Ed. Porto Alegre: Bookman, Companhia Editora, 2009.

WEBSITES

<http://www.animamundi.com.br/en/>
(último acesso 04/01/2018)

<http://augusthallprints.com/>
(último acesso 06/01/2018)

<http://filmedepapel.blogspot.com.br/>
(último acesso 04/01/2018)

<https://www.pixar.com/feature-films-launch#feature-films-launch1>
(último acesso 04/01/2018)

<http://splitstudio.com.br/>
(último acesso 04/01/2018)

https://pt.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney_Animation_Studios
(último acesso 04/01/2018)

ARTIGOS

Izac Ramon da Silva Brito, A Análise das Etapas do Design Thinking Aplicadas no Processo de Concept Art de Personagens para o Cinema de Animação, 2014
Disponível em:
http://www.cchla.ufpb.br/ccmd/images/tcc2014/TCC_2014--A_analise_das_etapas_do_desing_thinkin-g--Izaac_Ramon1.pdf
(último acesso 04/01/2018)

Marcelus Gaia Silveira de Senna, Dissertação de Mestrado,Design e Narrativa em Animação, 2013
Disponível em:
https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=23902@1
(último acesso 04/01/2018)

IMAGENS

Figura 1 a 5 : Acervo pessoal

Figura 6: <https://vignette.wikia.nocookie.net/sonicfanchara/images/2/24/Frozen-visual-development-elsa-concept-art1.jpg/revision/latest?cb=20140928172534>

<https://www.bennet.org/images/frozen/elsa-sketches.jpg>

<https://ohmy.disney.com/wp-content/uploads/2015/03/Elsa-White-Dress-and-Anna.jpg>

<https://br.pinterest.com/pin/372461831664431097/>

Figura 7: <http://vignette2.wikia.nocookie.net/pixar/images/9/93/Inside-Out-Anger-Concept-Art-USAT.JPG/revision/latest?cb=20150621200556>

<https://br.pinterest.com/pin/525865693970796186/>

Figura 8: acervo pessoal

Figura 9 e 10: screenshot do filme Lilo & Stitch

Figura 11: screenshot do filme O Bom Dinossauro

Figura 12 e 13: screenshot do filme Kubo e as Cordas Mágicas

Figura 14 e 15: <https://ms-newsouthbooks-com-au.s3.amazonaws.com/WorkImage/WorkEdition/9781781169780.jpg>

Figura 16 e 17: BENNETT, Tara. The Art of Rio Featuring a Carnival of Art From Rio and Rio 2. Twentieth Century Fox Film Corporation, 2014

Figura 18: <http://www.softicons.com/tv-movie-icons/rio-2-icons-by-design-bolts/rio-2-blu-4-icon:>

Figura 19 e 20: BENNETT, Tara. The Art of Rio Featuring a Carnival of Art From Rio and Rio 2. Twentieth Century Fox Film Corporation, 2014

Figura 21 e 22: http://prodimage.images-bn.com/pimages/9781452122243_p0_v1_s1200x630.jpg

Figura 23 a 25: LASSETER, J., STANTON. The Art of Finding Dory, Disney Enterprises, Inc./ Pixar, 2016

Figura 26: <https://br.pinterest.com/pin/355854808042210747/>

Figura 27: LASSETER, J. S. The Art of Finding Dory, Disney Enterprises, Inc./ Pixar, 2016

Figura 28 e 29: http://dogpatch.press/wp-content/uploads/2016/06/FindingDory_p96-971-1024x381.jpg
Figura 30 a 32: LASSETER, J. The Art of Finding Dory, Disney Enterprises, Inc./ Pixar, 2016

Figura 33 a 34: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51NY%2BVXhvuL.jpg>

Figura 35: <https://assets.cdn.moviepilot.de/files/440db8c51097846ac7d46ec62fcb76ed-3389338c33e74c6494c41077a8bd/kubo-der-tapfere-samurai.jpg>

Figura 36: <https://i.pinimg.com/originals/01/d4/16/01d4162ea52cd25d3838c6bc4ce60948.jpg>

Figura 37: https://cdn1.thr.com/sites/default/files/2016/12/hallofbones.photo._jleonhardt.0020-embed.jpg

Figura 38: <https://i.pinimg.com/originals/9b/0f/c4/9b0fc4934bd4821f87c7879add6053bf.jpg>

Figura 39: https://78.media.tumblr.com/2ce7bf24b9f9453b91bac14956918e73/tumblr_o7fs6jfQQ1rq2e4to7_1280.jpg

Figura 40: <http://augusthallprints.com/wp-content/uploads/2017/10/Kubo-ceremony-2.jpg>

Figura 41: http://theconceptartblog.com/wp-content/uploads/2016/09/13937745_1345741912120988_3434105050222000847_o.jpg

Figura 42 a 44: acervo pessoal

Figura 45 a 47: <http://www.nathanfowkesart.com/>

Figura 48 e 49: <http://www.celine-kim.com/>

Figura 50 e 51: <https://www.behance.net/ZacRetz>

Figura 52: https://img.youtube.com/vi/Kgorrb_5-ag/hqdefault.jpg

Figura 53: <https://i.pinimg.com/originals/bf/06/f2/bf06f24e626eaaad354136461060a9938.jpg>

Figura 54: <https://i.pinimg.com/originals/62/60/44/626044ca92634fa525bb360c5aa69a21.jpg>

Figura 55: <http://www.theconceptartblog.com/2017/01/04/desenvolvimento-visual-de-moana-da-disney-por-mehrdad-isvandi/>

Figura 56: <https://www.geeksofdoom.com/GoD/img/2016/09/village-layout-copy-small.jpg>

Figura 57: [https://br.pinterest.com/search/pins/?q=stempaunk&rs=typed&term_meta\[\]=stempaunk%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=stempaunk&rs=typed&term_meta[]=stempaunk%7Ctyped)

Figura 58: acervo pessoal

Figura 59: [https://br.pinterest.com/search/pins/?q=monster&rs=typed&term_meta\[\]=monster%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=monster&rs=typed&term_meta[]=monster%7Ctyped)

Figura 60: [https://br.pinterest.com/search/pins/?q=criaturas%20misticas&rs=typed&term_meta\[\]=criaturas%7Ctyped&term_meta\[\]=misticas%7Ctyped](https://br.pinterest.com/search/pins/?q=criaturas%20misticas&rs=typed&term_meta[]=criaturas%7Ctyped&term_meta[]=misticas%7Ctyped)

Figura 61: https://www.google.com.br/search?q=paraty&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiC-traBusPYAhWChJAKHQcTCVMQ_AUICigB&biw=1745&bih=818

Figura 62: <https://www.flickr.com/search/?text=sequoias>

Figura 63: https://www.google.com.br/search?q=cidade+destruida&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiz66mmusPYAhUIHJAKHSAqAY4Q_AUICigB&biw=1745&bih=818

Figura 64 a 74: acervo pessoal

Figura 75: http://pixar-animation.weebly.com/uploads/8/7/6/3/8763219/5474446_orig.jpeg

Figura 76 a 106: acervo pessoal

Figura 107: https://www.webantics.com/content/images/thumbs/001/0010859_wacom-intuos-pen-and-touch-graphics-tablet-small-a6_600.jpeg

Figura 108: <http://clattertron.com/wp-content/uploads/2014/07/cintiq.jpg>

Figura 109: <http://clattertron.com/wp-content/uploads/2014/07/cintiq.jpg>

Figura 110 a 118: acrevo pessoal

Para minha querida amiga, Rafa
que sempre acreditou no meu potencial

Para Derick, por todos esses anos ao meu lado

E para todos aqueles que sonham

For my dear friend, Rafa
who has always believed in my potential

For Derick, for all these years by my side

And for all those who dream





ellie

e a criadora
de sonhos

Ellie and the Dreamweaver



ÍNDICE

Contents

06	PREFÁCIO Preface	36	VILA Village
08	INTRODUÇÃO Intro	44	MONSTRO Monster
10	INÍCIO The Beginning	56	LADY AISLING Lady Aisling
12	ELLIE Ellie	64	FLORESTA Forest
22	PETRUS Petrus	70	CIDADE City
28	MOINHO Windmill	78	COLOR KEY Color Key

PREFÁCIO

Acredito que ao ser convidado para prefaciar uma obra ou um trabalho acadêmico tal pessoa deve ter profundo conhecimento sobre a temática a ser apre-senada, ou ter bagagem literária, como um crítico, por exemplo, atributos estes que não possuo. Assim, me sinto muito honrado e ao mesmo tempo envaidecido, por não ter tais atributos e ser tratado como se os tives-se e pela importância na vida daquela que me convidou para realizar essa grandiosa tarefa.

O trabalho que ora apresento se refere à criação e desenvolvimento de um artbook como parte do trabalho de conclusão de curso de graduação em Design Gráfico de Beatriz Piolla de Mello. Para os leigos como eu, um artbook (livro de arte) é o registro de todo o processo de desenvolvimento de um filme ou animação com foco na fase de pré-produção, como a criação de personagens, de cenários, etc. Trabalho este, realizado por um profissio-nal ainda recente no mercado de trabalho, o concept artist, que é foco de pesquisa e análise da autora.

Beatriz, apaixonada por desenhos e animações, nos pre-senteia com a construção de um artbook que tem como pano de fundo uma história ilustrada por belas e colo-ridas paisagens, assim como personagens carregados de personalidade e significados e nos convida para uma via-gem de reflexão sobre sentimentos que carregamos co-nosco ao longo da nossa vida. Assim, se inicia a história de “Ellie e a criadora de sonhos”.

Ellie é a protagonista da história, garota de personali-dade forte e alegre que vive em um moinho com seu fiel companheiro Petrus, um grande cachorro. Toda a cons-trução desses personagens é apresentada em detalhes, e a grandiosidade de Petrus é destaque no início da obra.

Com o desenrolar da história, a autora apresenta a cons-trução e as referências dos cenários do mundo a ser ex-plorado por Ellie. Assim conhecemos o aconchegante moinho, onde a protagonista mora, ea charmosa e colo-rida vila, inspirada na cidade de Paraty, apresentados em ricos detalhes de criação.

Na sequência, os outros dois personagens com fortes significados entram na história, o Monstro e Lady Ains-ling. Assim como os demais, a autora constroi detalha-damente tais personagens. Por fim outros cenários que compõem a história são apresentados, a floresta com referências ecléticas e a cidade perdida.

Neste trabalho, Beatriz generosamente apresenta sua cria-ção a partir de uma história com começo, meio e fim, o que não seria necessário para um artbook. O desafio da construção de personagens repletos de sentimentos, an-seios e fortes personalidades é vencido e apresentado nes-te livro, assim como cenários belíssimos de cores fortes e vivas. Assim, a criatividade e as ideias de Beatriz se trans-formam em personagens, ações, sentimentos e cenários em “Ellie e a criadora de sonhos”.

Por Cláudio Mello

Preface

I believe that when invited to preface a work or an aca-demic work such a person must have in-depth know-ledge about the subject matter to be presented, or have literary baggage, as a critic, for example, attributes that I do not own. So I feel honored and at the same time envious, for not having such attributes and being treated as if I had them and for the importance in the life of the one who invited me to perform this great task.

The present work refers to the creation and develop-ment of an artbook as part of the graduation work in Graphic Design by Beatriz Piolla de Mello. For laymen like me, an artbook is the record of the whole process of developing a film or animation focusing on the pre-production phase, such as creating characters, scena-rios, etc. This work, carried out by a professional still recent in the labor market, the concept artist, which is the focus of research and analysis of the author.

Beatriz, passionate about drawings and animations, presents us with this project that has as background a history illustrated by beautiful and colorful landscapes, as well as characters loaded with personality and mean-ings and invites us to a reflection journey on feelings that we carry with us to the our life. Thus begins the story of “Ellie and the creator of dreams”.

Ellie is the protagonist of the story, strong and cheer-ful personality girl who lives in a mill with her faithful companion Petrus, a great dog. All the construction of these characters is presented in detail, and the grandeur of Petrus are highlights of the beginning of the work.

With the unfolding of the story, the author presents the construction and references of the scenarios of the world to be explored by Ellie. Thus we know the cozy mill, the charming and colorful village, inspired by the city of Paraty, presented in rich details of creation.

Following, the other two characters with strong mean-ings enter the story, the Monster and Lady Aisling. Like the others, the author constructs these characters in detail. Finally other scenarios that make up the story are presented, the forest and the lost city.

In this work, Beatriz generously presents her creation from a story with beginning, middle and end, which would not be necessary for an artbook. The challenge of building characters full of feelings and strong perso-nalities is overcome and presented in this book, as well as beautiful scenarios of strong and lively colors. Thus, Beatriz’s creativity and ideas become characters, actions, feelings and scenarios in “Ellie and the Dream Maker”.

By Claudio Mello

INTRODUÇÃO

Sempre soube que queria montar um portfólio mais completo do que já havia feito, e o projeto de conclusão de curso pareceu uma excelente oportunidade para aprimorar tudo aquilo que vim estudando nos últimos cinco anos de faculdade.

O que eu não esperava é que a história se revelou o maior desafio. Passei um semestre na faculdade só pensando sobre o tema desse artbook. Eu sabia que queria criar personagens e cenários, mas não sabia o contexto que daria vida ao projeto.

A ideia surgiu a partir dos meus objetivos para com esse projeto e das frustrações que foram geradas no processo. Quanto mais tempo você passa olhando para uma folha de papel em branco, mais a frustração cresce, e mais a ansiedade ataca, e depois de tanto tempo tentando encontrar o tema ideal, eu percebi que a história estava bem ali.

Comigo a ansiedade funciona assim: em momentos comuns do dia a dia, ela instiga a busca por conhecimento e não permite procrastinação. Porém quando se deixa levar pelas frustrações e pensamentos negativos, a ansiedade bloqueia a criatividade de uma forma inacreditável e passa a ser impossível colocar a mão na massa e ilustrar algo satisfatório. É necessária uma força de vontade inimaginável para conseguir se libertar desse estado.

Foi a partir dessa autoanálise que tomei coragem e decidi criar uma personagem que sai em busca de seus sonhos e que no processo, aprende a lidar com suas frustrações. E apesar de soar simples e clichê, expor seus próprios anseios não é uma tarefa fácil.

Assim a história se concretizou somente no final do projeto, onde eu soube exatamente qual o papel que cada personagem estava destinado a ocupar nessa jornada.



Introduction

I always knew that I wanted to use my thesis project as a chance to create my most expansive portfolio to date. With my undergraduate education finished, this would prove the perfect opportunity to showcase what I've been learning over the last five years.

What I did not expect was just how challenging it would be. It took a semester in college to discover the subject of the artbook. I knew I wanted to create characters and scenarios, but I did not know the context that would bring life to this project.

The final idea grew out my frustrations. The more time I spent looking at a blank sheet of paper, the more anxiety grew. After a semester spent trying to find the ideal subject, I realized that the story was right there.

For me, anxiety works like this. At ordinary times of the day, it instigates the search for knowledge. It does not allow procrastination, but when I get carried away by frustrations and negative thoughts, anxiety blocks my creativity and becomes impossible to illustrate something gratifying.

It was then that I took courage and decided to create a character who goes out in search of her dreams and who in the process, learns to cope with herself and frustrations. Despite sounding simple and clichê, to expose my own frustrations was not an easy task.

Therefore, the story only came to fruition at the end of the project. It was only then that I knew exactly what role each character was destined to take in this journey.



O INÍCIO

The Beginning

Ellie levava uma vida acomodada com seu cão companheiro e melhor amigo Petrus, vendendo girassóis na pequena vila perto do moinho onde morava. Um dia, ela acorda com uma presença desconhecida em seu quarto, uma pequena criatura que passa a segui-la para todo lado desde então. Ela também nota que com sua chegada, passa a ter pesadelos recorrentes.

Incomodada com o companheiro recém-chegado, Ellie procura um modo de se livrar dele, e descobre a existência de uma misteriosa nômade que viaja pelo mundo distribuindo sonhos e inspirações à todos aqueles que passam por momentos difíceis.

É assim que começa a jornada de Ellie.

Ellie lived a comfortable life with her dog Petrus. She spent her days with him living in a windmill and selling sunflowers to the local villagers. One day, she awakes to find an unknown presence in her bedroom. It's a small creature that seems to follow her everywhere. Even when she sleeps the creature follows her deep into her dreams, turning them into nightmares along the way.

Bothered by the newcomer, she looks for a way to get rid of him. That's when she discovers a legend about the existence of a mysterious nomad who travels around to world to give dreams and inspiration for those who go through difficult times.

That's how Ellie's journey begins.



An artistic illustration of a young woman with short red hair, wearing a green tunic and a black skirt, sitting in a vast field of bright yellow sunflowers. She is holding a long, thin wooden staff vertically. The background features rolling green hills and a large, craggy rock formation under a blue sky with soft, white clouds. The overall style is painterly and whimsical.

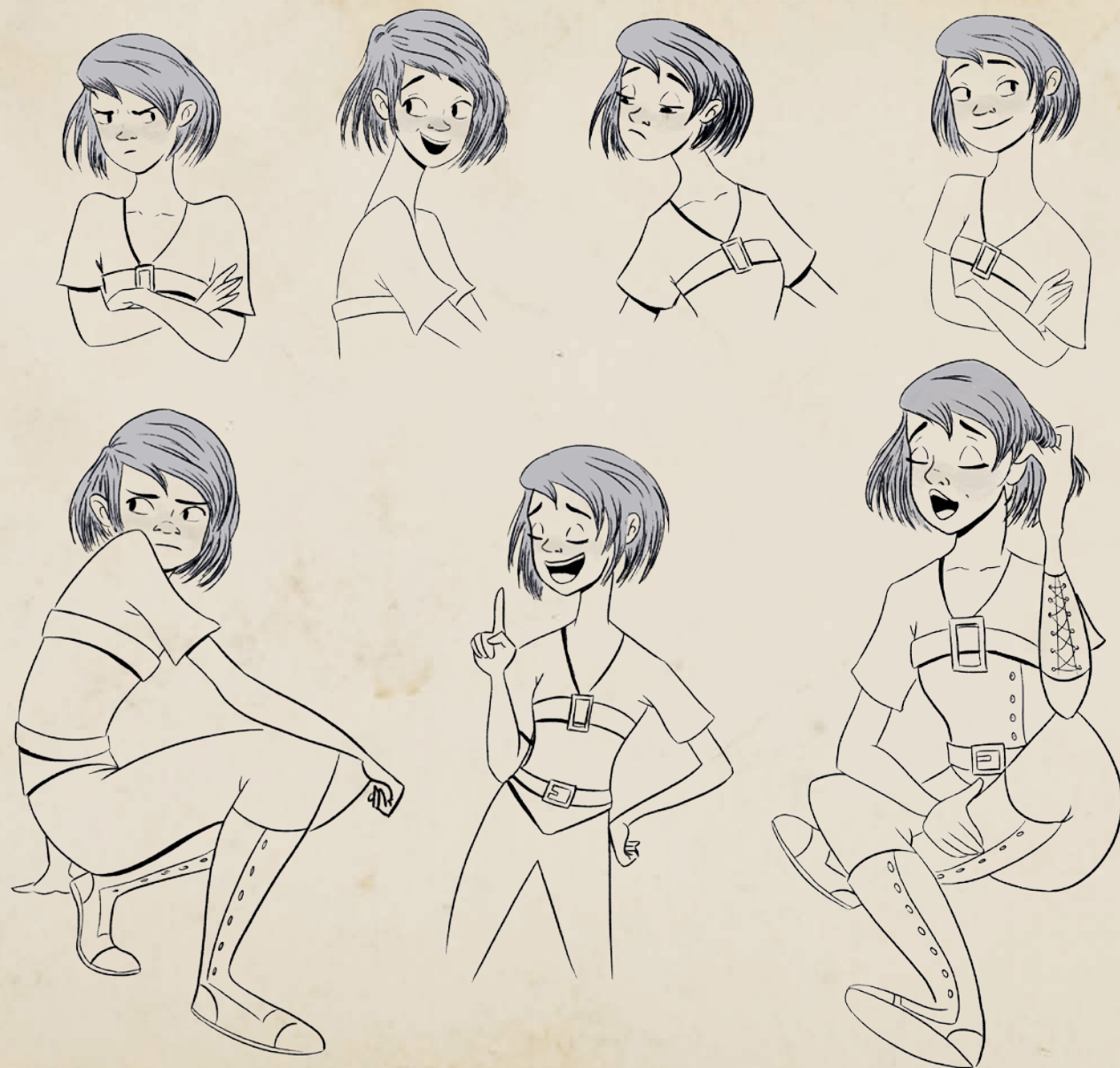
ELLIE



Ellie, a protagonista dessa história, é uma garota começando a idade adulta com uma personalidade marcante: sempre muito otimista, e cheia de energia. Ela vive num moinho abandonado com seu grande amigo Petrus e distribui girassóis para os moradores do condado que fica próximo ao seu lar.

Ellie, the protagonist of this story, is a young woman who is both optimistic and full of energy. She lives in an abandoned windmill with her dog and best friend, Petrus. The two of them spend their days farming sunflowers and distributing them to the residents of the local village.





Numa noite qualquer, uma presença inesperada invade o quarto de Ellie e tira de seu coração, todos seus anseios e frustrações e transforma esses sentimentos em uma pequena criatura que passa a persegui-la por toda parte, trazendo consigo pesadelos.

One night a stranger visits Ellie. Using their magic, the stranger steals a piece of Ellie's heart. With it, she is able to transform Ellie's anxieties, frustrations, and fears into a little creature that follows her everywhere.



As roupas de Ellie foram baseadas no estilo steampunk. A intenção era fazer com que Ellie realmente parecesse uma aventureira com roupas improvisadas, então ela usa calça com botas de cano alto e um corselet de couro com cintos por toda parte. Por ter apenas Petrus como companheiro, Ellie também carrega consigo um bastão e uma faca como forma de proteção.

Ellie's clothes were based on the steampunk style. The intention was to make Ellie look like an adventurer in makeshift clothes. She wears pants, high boots, and a leather corset covered in belts. Ellie also carries a staff and knife as a form of protection.



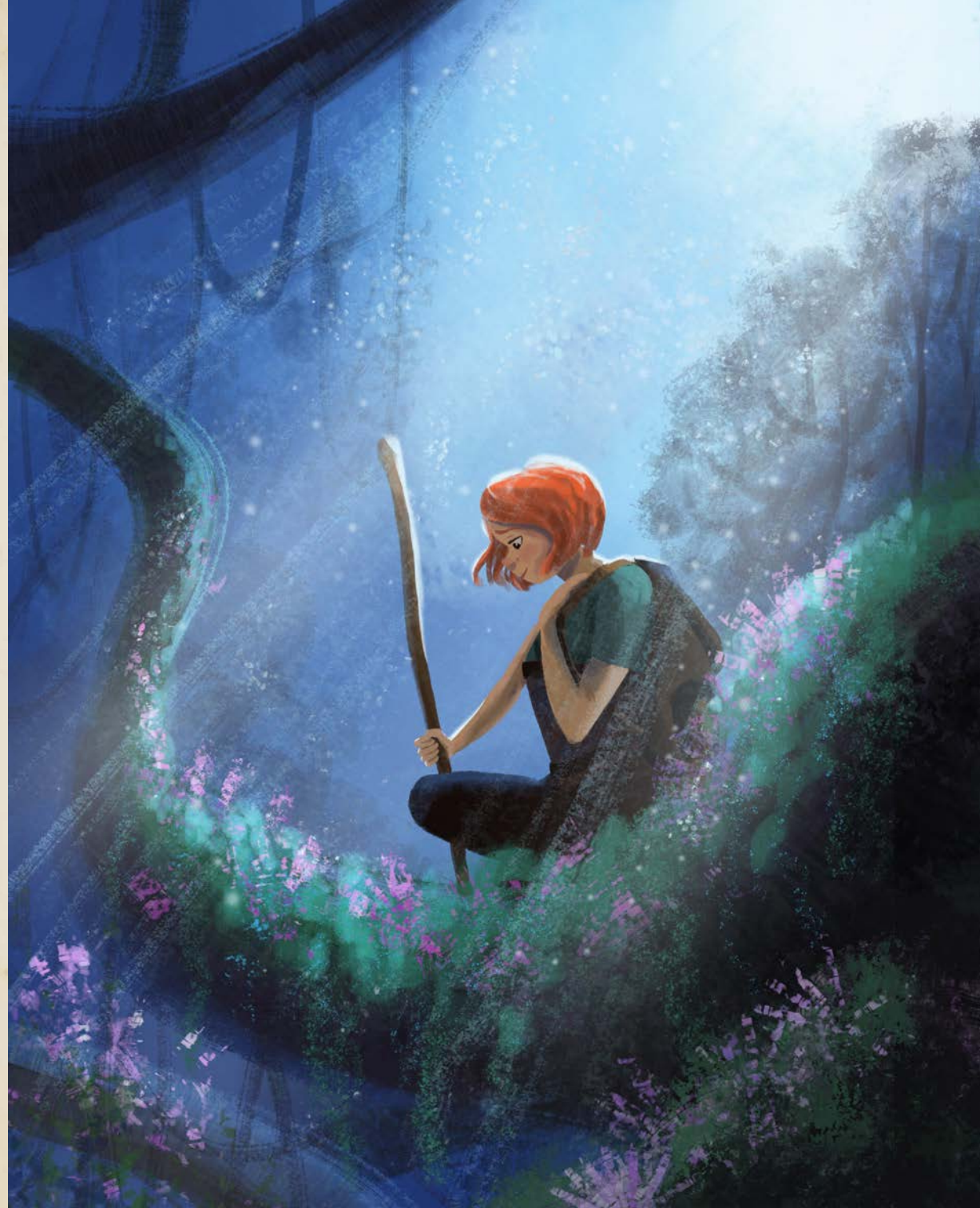
Objetos da Ellie

Ellie's Props



“ Ellie carrega uma bússola com as coordenadas de casa gravadas ”

- Ellie carries a compass with engraved home coordinates -



PETRUS





Petrus é o melhor amigo de Ellie, e precisava passar uma impressão de um cão forte, mas gentil. Ele faz o papel de protetor da protagonista e a acompanha em sua jornada. É destemido e tão aventureiro quanto ela e adora correr riscos.

O personagem é baseado num labrador, que viveu ao lado da autora por quase 14 anos. Como ele sempre pesou mais que ela, passava-se a impressão de ser um cachorro tão grande e tão forte que na história, seria maior que Ellie.

Petrus is Ellie's best friend. Designed to appear as both a strong and gentle dog, he functions as both the protagonist's protector and sidekick. He is fearless and fun loving like Ellie.

The character is based on a labrador, the author grew up with as a child. As he always weighed more than she did growing up, she decided to design the dog bigger than Ellie.



Petrus sempre teve um carinho imenso por Ellie, afinal cresceram juntos e desenvolveram fortes laços de amizade e companheirismo. Ellie passava tardes deitada em sua pelagem, lendo livros, estudando, discutindo assuntos fúteis. Ele sempre foi um excelente ouvinte.

Petrus always had a great affection for Ellie, after all they grew up together and developed strong bonds of friendship and companionship. Ellie spent afternoons lying in his fur, reading books, studying, discussing futile subjects. He was always a great listener.



No começo, a ideia era que Petrus fosse uma criatura que se parecesse com um cão. Então foram feitos teste de cores mais ousados, mas ao lado de Ellie tornou-se muito confuso. Foi decidido então, que seria melhor se ele tivesse uma pelagem mais neutra.

At first, the idea for Petrus was that he should be a new type of creature. One that only resembled a dog. But after a color test, it was found that a more neutral color looked best next to Ellie. This led to go with a more realistic looking coat.

The background is a painterly illustration of a landscape. In the foreground, there are dark, silhouetted leaves and branches on the left and bottom. The middle ground features a red windmill with four white sails, situated on a grassy hill. In the background, there is a small village with white houses and red roofs, nestled in a valley. The sky is a mix of soft, pastel colors, including pinks, purples, and blues, suggesting a sunset or sunrise. The overall style is soft and artistic, with visible brushstrokes.

MOINHO

windmill



O Moinho que já não funciona mais, é o lar de Ellie, onde cultiva uma plantação de girassóis ao seu redor e observa a movimentação da vila do alto do moinho, onde fica localizado seu quarto.

The windmill, which no longer works, is Ellie's home. She cultivates a plantation of sunflowers around it and is able to see the village in the distance from the bedroom window.



O quarto de Ellie fica logo abaixo da hélice e é o cômodo mais importante do moinho, pois é onde ela passa a maior parte do tempo. Lá é possível encontrar objetos improvisados, como a lamparina feita de canos, uma caixa de música antiga e seu globo preferido.

Ellie's bedroom is the most important room in the windmill. Located just below the propeller, it's where she spends most of her time. There, one can find interesting objects such as a lamp made of pipes, an old music box, and a light up globe.



Objetos do Quarto

Room Props





VILA

village



A vila inicialmente era baseada na arquitetura europeia, porém sentiu-se a necessidade de inserir um pouco da história brasileira, buscando-se assim referências da cidade Paraty – Rio de Janeiro. Cidade que, fundada em 1667 era sede do mais importante porto exportador ouro no Brasil.

Com uma arquitetura aconchegante, a cidade apresenta casas pintadas de branco, mas com portas e janelas todas coloridas, mantendo características típicas do Brasil Colonial.

The town was initially based on European architecture, but I felt the need to insert some of Brazilian history. Thus, I referenced the city of Paraty. Founded in 1667, Paraty was home to the most important port for gold export in Brazil.

A cozy architecture, the city is made up of white houses with colorfully painted doors. A style typical of Colonial Brazil, with mountains in the region.



Objetos da Vila Village Props





Pessoas da Vila

Village People

Os personagens da vila precisavam seguir um estilo parecido com Ellie, para mostrar que eles existem no mesmo universo. Suas vestimentas então foram baseadas no estilo steampunk, com uma paleta de cores que combinasse.

The people who live in the village needed to follow a similar style to Ellie, to show they exist in the same universe. Therefore, their costumes are also based on steampunk style, with a limited color palette.





The background of the poster is a dramatic illustration. On the left, a massive, green, scaly monster with glowing orange eyes and a wide, toothy grin looms over the scene. In the center, a young girl with short brown hair, wearing a green tunic and a brown belt, is riding a large, brown, anthropomorphic dog. The dog has a surprised expression with wide eyes and its tongue hanging out. The girl has a look of shock or fear on her face. They are running through a muddy, debris-strewn street. In the background, there are dilapidated buildings and a small boat on the right. The overall color palette is dominated by greens, browns, and oranges, creating a sense of urgency and danger.

MONSTRO

monster



A ideia desse personagem é que ele fosse uma metáfora para a ansiedade, e assim como ela, possui fases. Digamos que sua forma natural seja de uma pequena criaturinha que persegue Ellie por onde ela vai e carrega junto de si um relógio quebrado, que representa o medo das coisas que ainda não aconteceram.

The idea of this character is that it is a metaphor for anxiety, and like anxiety, it has phases. In its natural form it is a little creature that chases Ellie wherever she goes. It carries with it a broken clock which represents the fear of things to come.

Conforme Ellie possui pensamentos negativos, essa criatura solta uma essência pela cabeça, que simboliza esses pensamentos. À medida que Ellie se deixa levar pelas frustrações, essa criatura se torna um monstro incontrolável, que passa a ser o maior desafio de Ellie – aprender a controlar suas próprias emoções.

As Ellie has negative thoughts, the creature releases an essence through its head which parallels Ellie's thinking. As Ellie gets carried away by frustrations, the creature becomes an uncontrollable monster. Ellie's biggest challenge is learning how to control her own emotions.



Primeira Fase

First Phase

Esse personagem foi criado inteiramente baseado em como a ansiedade se revela na autora. Além do relógio, pontos importantes para o desenvolvimento do personagem foram a criação de garras e dentes afiados, braços longos que quase se arrastam, para trazer uma sensação de peso, e os três olhos, sendo que um nunca descansa e está sempre observando tudo.

This character was created out of how anxiety reveals itself in the author. Besides the clock, important points for the development of the character were the creation of claws, sharp teeth, and long arms that almost drag. The creature also has three eyes, one of which always remains open so that it can constantly keep watch.



Processo de desenvolvimento e sketches
Development process and sketches



A primeira versão da criatura saiu quase como um dinossaurinho, e apesar de passar um ar de pequeno, mas irritante, ainda não representava corretamente os principais conceitos do personagem.

The first version of the creature came out almost like a little dinosaur and though it looked small and mischievous, it failed to represent the key idea.



Segunda Fase

Second Phase

O monstro possui todas as características de sua fase anterior, mas era preciso transformá-lo em algo assustador para Ellie, uma criatura maligna e incontrolável.

The monster has all the key features of the previous version, but can now be turned into something scarier to Ellie. An evil, uncontrollable creature.





As diferentes versões

Different versions

A primeira versão à esquerda, foi feita com o intuito de se aproximar da criatura na versão de dinossauro, mas foram ideias deixadas de lado por ainda não transmitirem o conceito desejado. Nas outras duas figuras, a ideia era que o monstro fosse uma criatura elemental, feita inteiramente a partir dos sentimentos negativos de Ellie, tentando representar apenas densidade, mas não massa.

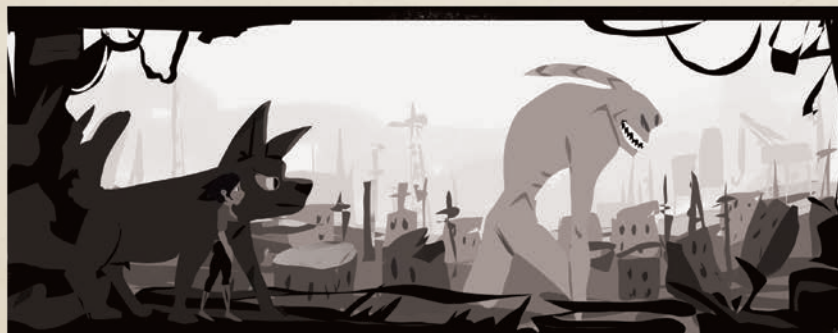
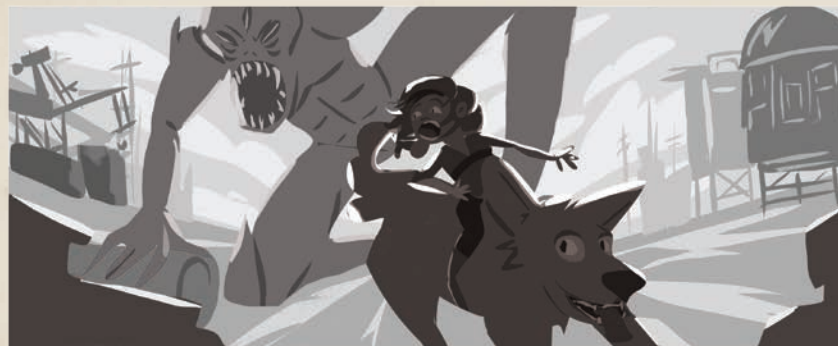
The version on the left was made with the intention to retain some of the dinosaur elements. However, once that idea was left behind, the monster started to take on the form of an elemental. The middle and right designs show creatures able to shape shift based on Ellie's negative feelings.



Processo da ilustração

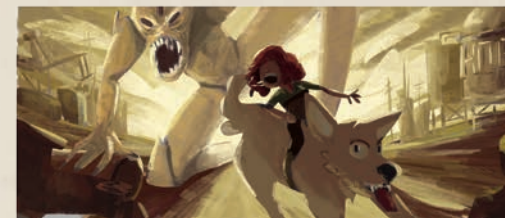
Illustration Process

1. Thumbnails



2. Testes de cor

2. Color tests



3. Final



LADY AISLING





Aisling vem do Irlandês e significa sonho, e ela realmente nasceu como uma representação dos objetivos a serem alcançados. Lady Aisling é, então, o que Ellie acredita ser seu objetivo final: Encontrar a criadora de sonhos para acabar com seus pesadelos e se livrar da criatura que a persegue.

Aisling é nômade e viaja o mundo com sua capa, onde é possível enxergar um mapa que mostra onde há pessoas que precisam de sonhos e inspirações. É, então, sua missão acender uma fagulha de inspiração no coração daqueles que se encontram perdidos.

The name Aisling comes from the Irish word for dream. She was born as a representation of dreams to be achieved. Finding Lady Aisling is Ellie's ultimate goal. With her help, she can end her nightmares and get rid of the creature that follows her.

Aisling is nomadic and travels the world with her magic cape. The cape contains a map which shows where there are people who need dreams and inspiration. Aisling's mission is to light a spark of inspiration in the hearts of those who are lost.



“ Por ser uma representação do sonho, Lady Aisling precisava se tornar uma personagem utópica, por isso ela surgiu tão colorida e cheia de energia. ”

- As a representation of the dream, Lady Aisling needed to become a utopian character, so she emerged so colorful and full of energy. -

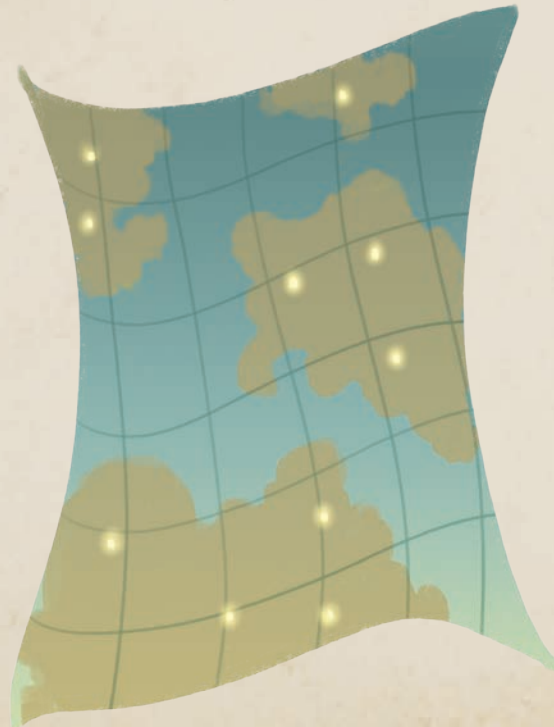


Objetos de Lady Aisling

Lady Aisling Props

O artefato mais importante de Lady Aisling é a capa, que funciona como um mapa. Os pontos luminosos indicam a localização das pessoas que precisam de sonho.

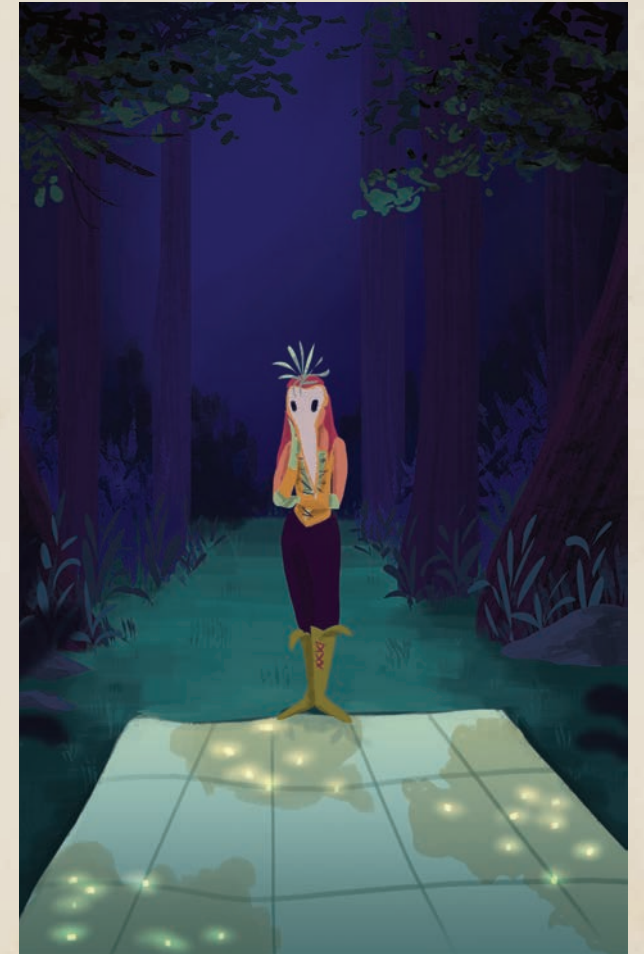
The most important artifact of Lady Aisling is the cover, which functions as a map. The bright spots indicate the location of people who need a dream.

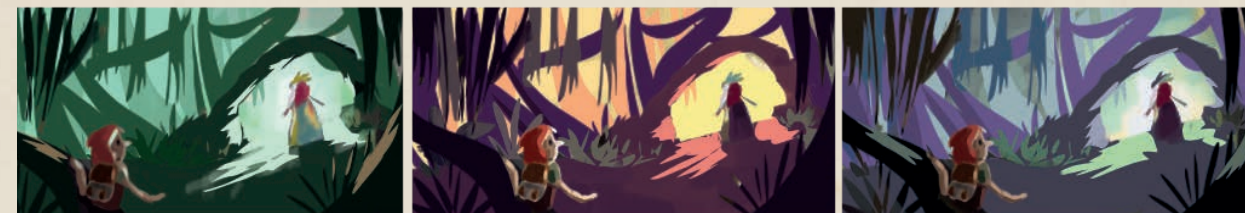
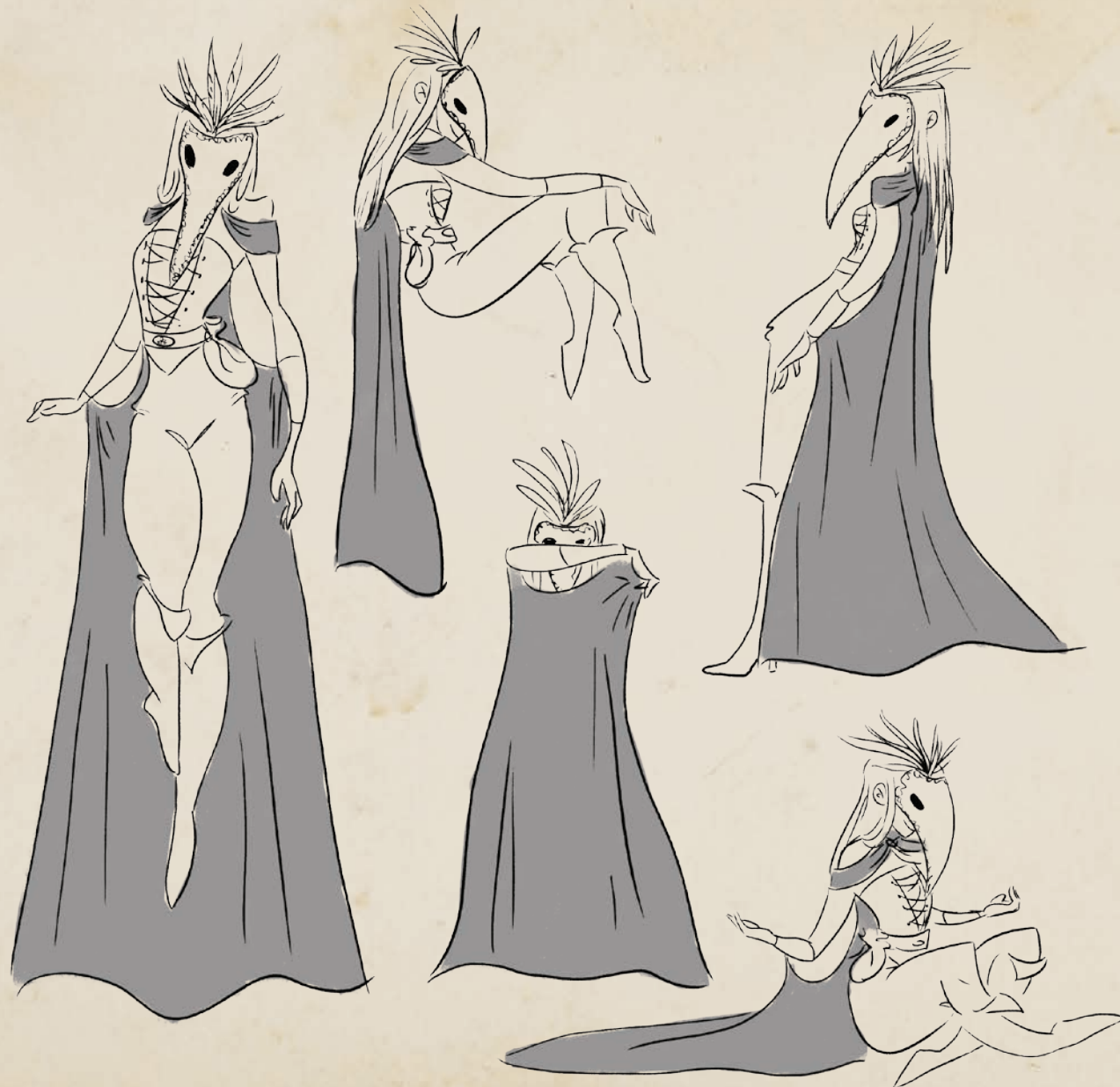


Além disso, Aisling não é uma personagem estilo fada madrinha. Ela gera o caos caso isso signifique a evolução do indivíduo (como acontece com Ellie). Dessa forma, a máscara de Aisling foi criada para gerar mistério e até mesmo desconfiança, e assim quebrar a ideia de fada madrinha.



In addition, Aisling is not a Fairy Godmother character. She creates chaos if this means the evolution of the other characters, in this case, Ellie. Because of it, Aisling's mask was created to generate mystery and even mistrust, in order break the idea of a fairy godmother.





Processo da ilustração

Illustration Process

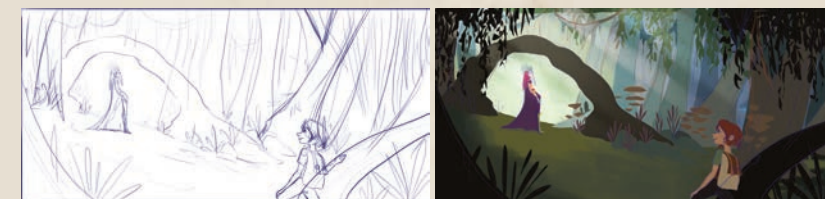
1. Thumbnails

2. Testes de cor
2. Color tests

3. Sketch
3. rascunho

4. Preenchimento de cor
4. Color

5. Final



FLORESTA

forest



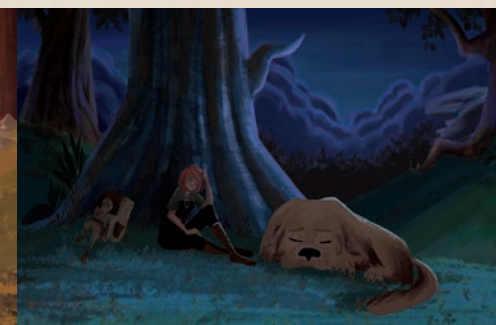
A intenção da floresta era passar uma ideia de mistério e aventura. É o momento em que Ellie deixa a vila e vai em direção ao desconhecido. As maiores referências para o seu desenvolvimento foram florestas de sequoias que por si só trazem um ar de grandiosidade.

The intention of the forest was to evoke the feelings of mystery and adventure. The forest is how Ellie leaves the village and moves towards the unknown. The major references for its development were the sequoia forests.



É na floresta que Ellie percebe estar pela primeira vez longe de casa, em um lugar desconhecido. Tal realização a deixa ansiosa, e é nesse momento que o pequeno monstro se transforma em uma criatura gigante assustadora, tornando-se assim uma ameaça muito maior do que imaginara.

In the forest, Ellie realizes that she's away from home for the first time. Such an achievement makes her anxious and that in turn causes the creature to become a monster. Seeing it in this state for the first time, Ellie realizes that the monster is a far greater threat than she could have ever imagined.





CIDADE
city

A cidade destruída representa um momento crucial para Ellie. É quando a jovem passa por seu teste final. Apesar de tentar manter o otimismo, as coisas começam a dar errado e Ellie entra em desespero libertando o monstro de forma jamais vista.

Dessa forma, Ellie encontra a cidade devastada e evacuada, sobrando apenas restos daquilo que um dia fora um lugar incrível. A ideia era passar a sensação de perigo, alerta e tristeza.

The destroyed city represents a turning point for Ellie. She finds the city devastated and evacuate. All that remains is the shadow of what was once an incredible metropolis. The idea was to evoke a sense of danger, alertness, and sadness.

Thus, Ellie goes through her final test. Despite trying to stay optimistic, things begin going wrong when Ellie falls into despair. This state of depression causes the monster to take on a form unlike anything ever seen before.

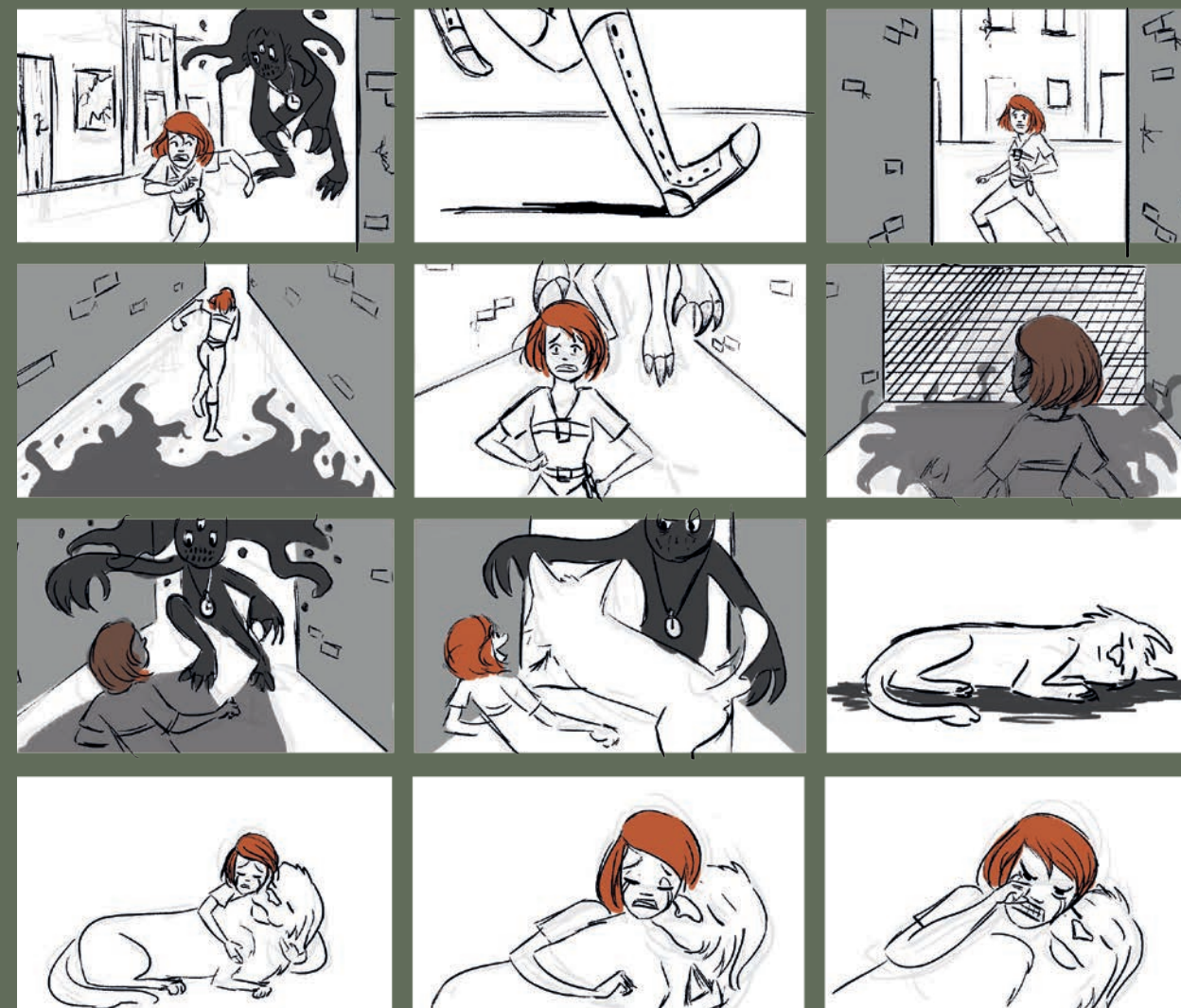


Quando o monstro é liberado, Ellie se vê encurralada, sofrendo em um momento final o que aparenta ser a pior perda possível: A vida de seu companheiro.

Ela se vê obrigada a enfrentar o monstro, assim reconhecendo-o como parte de si ao invés de ignorá-lo e tentar fugir de seus problemas.

When the monster is released, Ellie finds herself cornered, suffering what appears to be the worst possible loss, the death of her life long companion, Petrus.

She is then forced to face her fear, thus acknowledging it as part of herself instead of ignoring it and trying to evade her problems.



Ellie consegue derrotar o monstro aceitando suas inseguranças. É então que ela percebe que Derick não se foi, e todo o caos criado é revertido quando Petrus aparece bem ao seu lado.

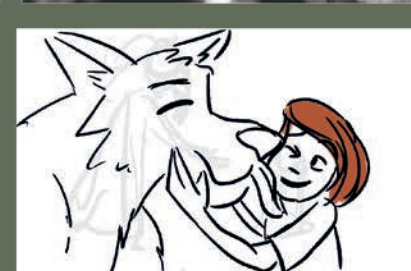
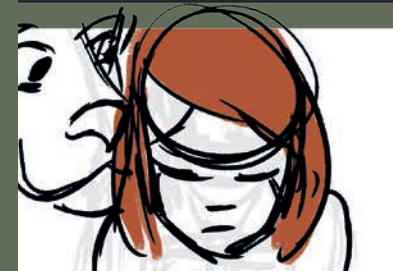
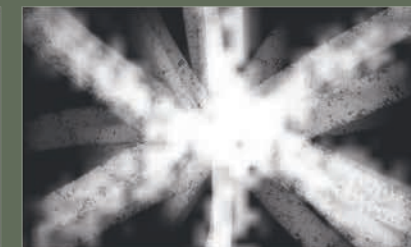
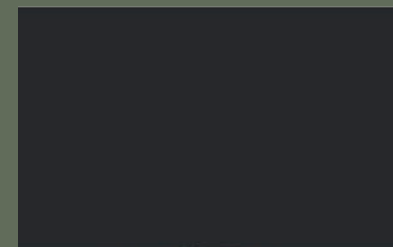
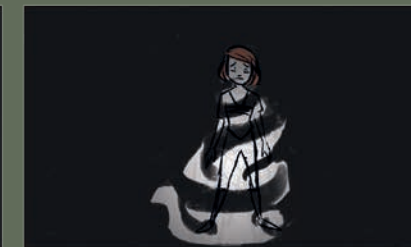
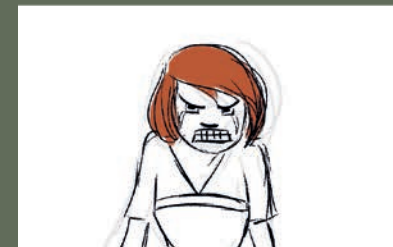
Lady Aisling surge então, contando que ela mesma entrara no quarto de Ellie e gerara a partir de seus medos, aquela pequena criatura que a perseguia. Depois de enfrentar seus próprios medos, Ellie passara no teste de Aisling, que propõe a ela que se torne sua aprendiz, para que um dia também distribua sonhos.

A criatura que a seguia deixa de ser uma representação de seus medos e passa a ser uma companheira, cuja forma pode mudar conforme o desejo de Ellie, e passa a ajudá-la em suas futuras jornadas.

Ellie faces the monster by accepting and absorbing her problems and insecurities. With the monster now defeated, his damage is erased and Petrus is able to return to his normal state.

Lady Aisling then appears, revealing to Ellie that it was she who had entered her bedroom and created the creature in the first place. By facing her own fears, Ellie had passed the ultimate test. As a reward, Lady Aisling invites Ellie to become her apprentice so that one day she too can distribute dreams.

The creature that followed her is no longer a representation of her fears. Now he is her companion whose form she can change at will. From now on, the creature will be her ally and asset.



COLOR SCRIPT

O color script possui um papel fundamental para a animação, pois define a iluminação e a paleta de cores a serem utilizadas, desenvolvendo assim, a tonalidade que o filme possuirá. É como um guia que pode ser utilizado para manter a consistência do filme e deixa-lo visualmente mais atraente, assim como para definir os momentos de altos e baixos da animação.

O color script não define o filme por si só, mas ajuda os designers a desenvolverem melhor suas ideias para criar diferentes abordagens da história.

O ideal é que o color script siga um caminho claro do início ao fim, mas no caso desse projeto, foram selecionadas as ilustrações que melhor representam os momentos cruciais da história, para se ter apenas uma noção de como o color script poderia ser desenvolvido.

No caso da história de Ellie, a intenção seria que o filme passasse uma tonalidade de aventuras, descobertas e até mesmo magia.

Além disso o gráfico ao lado mostra a uma linha relacionando os altos e baixos do filme e como a audiência se conectaria emocionalmente ao filme.

The color script has a fundamental role for the animation because it defines the lighting and color palette to be used. Consider it a guide to maintaining consistency between the film's emotional and visual structure, in order to make the movie more attractive.

The color script does not define the movie by itself, but it helps designers develop their ideas and create different ways of approaching the visual side of the story.

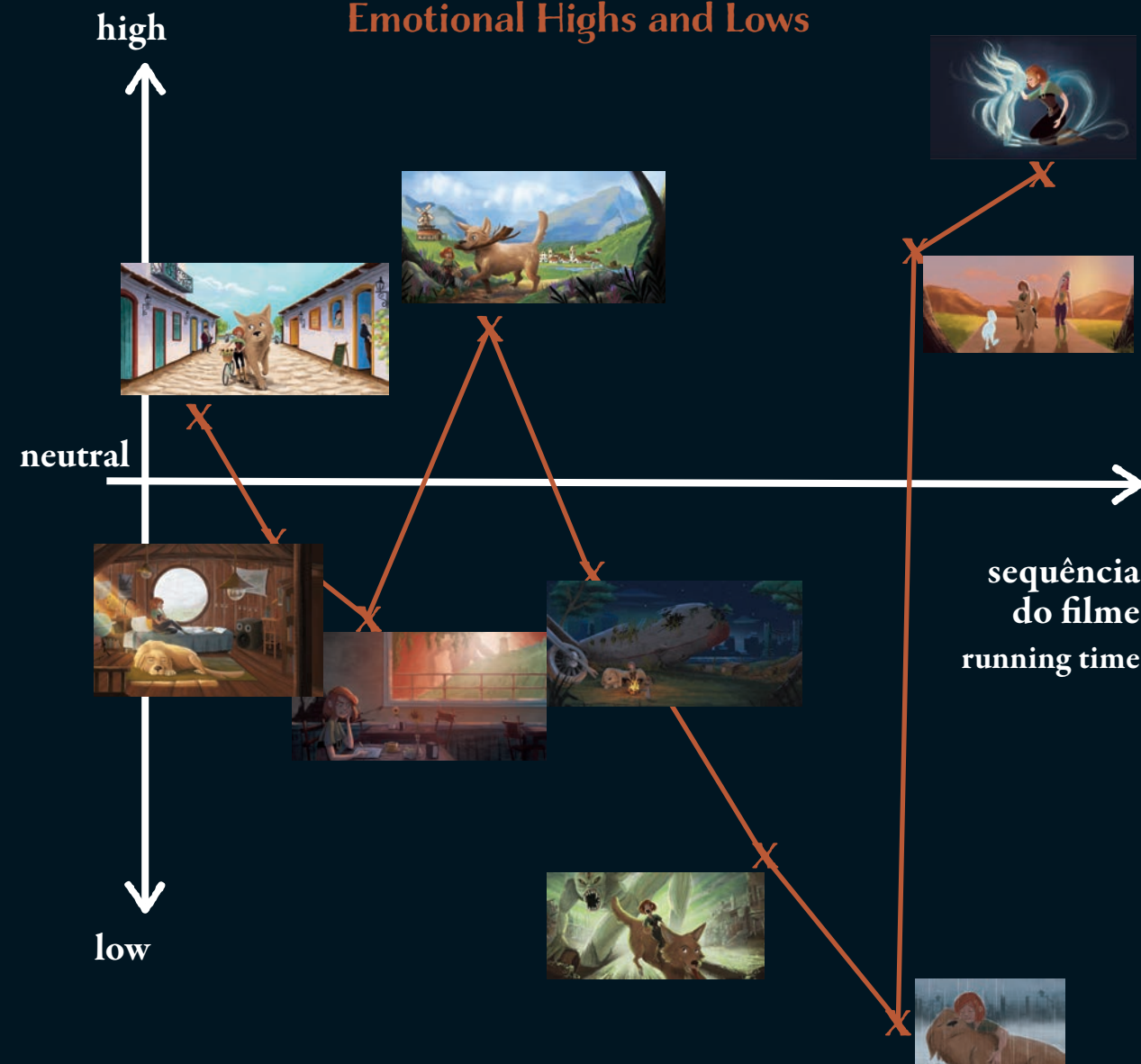
Ideally, the color script should follow a linear path from start to finish, but in the case of this project, it was selected the illustrations that best represent the crucial moments of the story to have an idea of how the color script could have been developed.

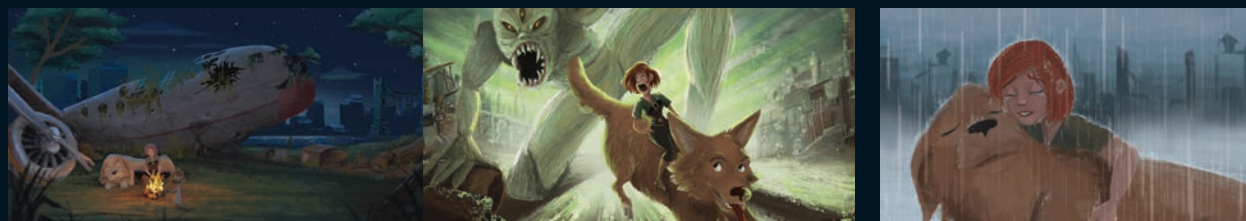
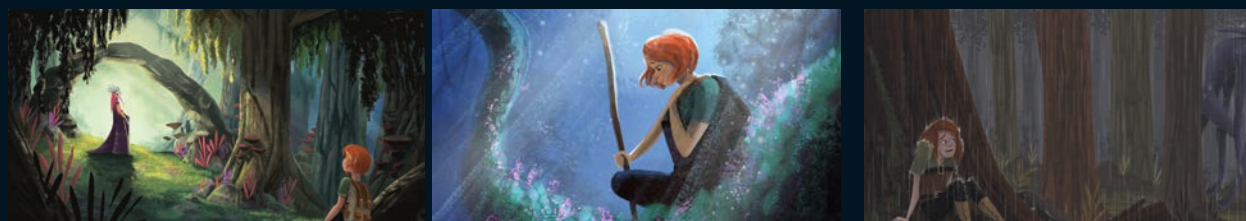
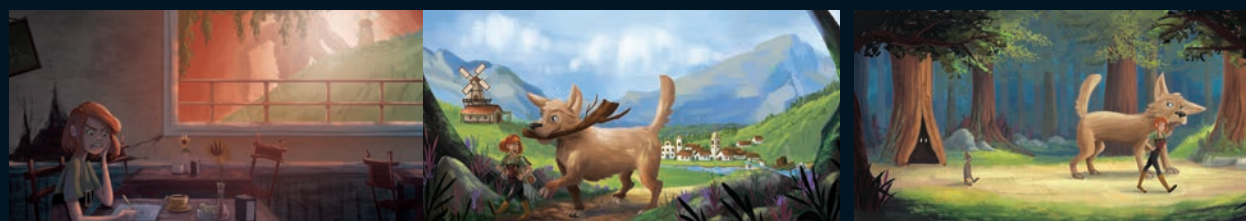
In the case of Ellie's story, the intention in the illustrations created along the project, was for the visual side of the film to evoke feelings of adventure and discovery, through an energetic and young woman's eyes.

Also, it was created a simple emotional chart, with a running time and the highs and lows of the movie, which is helpfull to understand and decide how the audience will connect emotionally to the movie.

Estados Emocionais do Filme

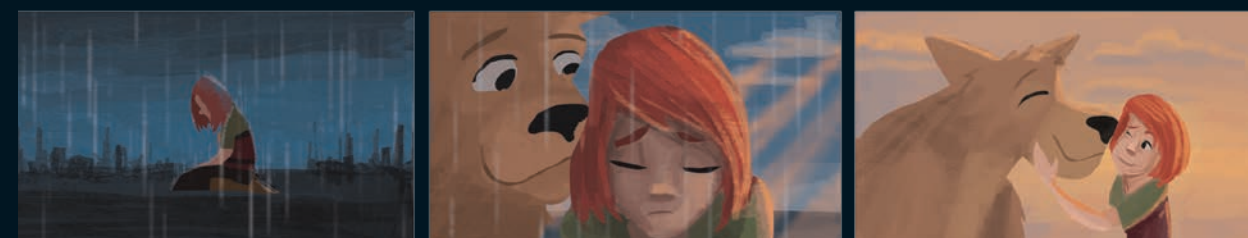
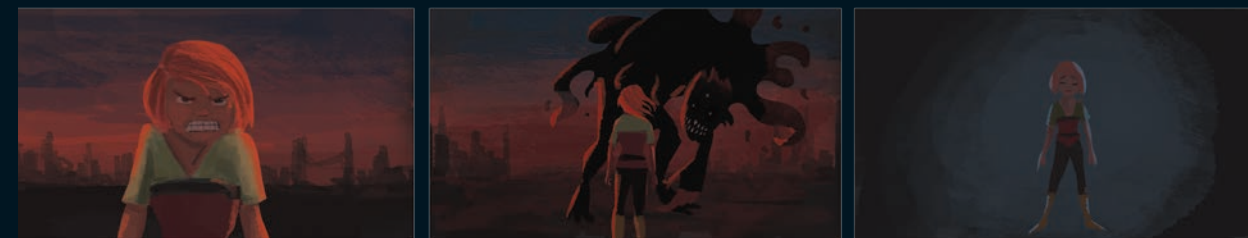
Emotional Highs and Lows





A sequência abaixo apresenta uma escolha de cores que transmitem a tonalidade da situação, o ápice do filme, no qual Ellie cria forças para vencer o monstro. A ideia era gerar uma sensação de perigo e raiva, através de tons avermelhados, seguido da escuridão e então o azul opaco trazendo chuva, que simboliza a tristeza da protagonista, com uma reviravolta usando tons alarajados, quando o céu clareia e Ellie descobre que Petrus está bem.

The following sequence features a choice of colors that convey the tonality of the situation in the movie, which Ellie creates forces to defeat the monster. The idea was to generate a sense of danger and anger, through the color red, followed by darkness and then the opaque blue bringing rain, which symbolizes the protagonist's sadness, with a twist using shades of hue, when the sky clears and Ellie discovers that Petrus is fine.



EPÍLOGO

Epilogue

O projeto consistia apenas em criar personagens e cenários plausíveis de serem inseridos numa animação, mas com o passar do projeto, a história de Ellie se concretizou como um todo, e finalmente foi possível criar um começo, meio e fim.

Depois de muita reflexão percebe-se que a história de Ellie não acaba aqui. Na verdade, é só o começo de uma nova jornada, onde agora ela estará mais preparada e pronta para ajudar aqueles que se veem perdidos em pesadelos.

Agora que Ellie descobriu como controlar seus anseios, ela começa uma nova jornada onde ajuda Lady Aisling a inspirar as pessoas pelo mundo.

The project consisted of creating characters and plausible scenarios to be inserted into an animation, but as the project progressed, Ellie's story came to fruition as a whole. Finally it was possible to create a beginning, a middle, and an end.

After much reflection, one realizes that the story of Ellie does not end here. In fact, it's just the beginning. New journeys await where she will be ready to travel around the other, in order to help others free themselves of their nightmares.

Now that Ellie has discovered how to control her desires, she joins Lady Aisling on a new journey. One where she'll be able to inspire people all around the world.







