

Tabitha

CONCEPT ART DE PERSONAGEM

Tabitha

CONCEPT ART
DE PERSONAGEM

Cassio Rodrigues Lima

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de bacharelado em Design Gráfico, sob a orientação da Professora Dra. Ana Beatriz Pereira de Andrade e coorientação do Professor João Carlos Riccó Plácido da Silva.

Bauru
2022

L732t Lima, Cassio Rodrigues
 Tabitha : concept art de personagem / Cassio Rodrigues
Lima. -- Bauru, 2022
 46 f. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Ana Beatriz Pereira de Andrade
Coorientador: João Carlos RiccÓ Plácido da Silva

1. Design. 2. Concept Art. 3. Character Design. 4.
Personagem. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru. Dados fornecidos pelo
autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Resumo

No Design, diversos métodos são utilizados para a resolução de problemas. Tais metodologias tem potencial de serem implementadas em áreas que ainda não são utilizadas. Este projeto apresenta um processo experimental utilizando ferramentas do Design para desenvolvimento da Concept Art de uma personagem. Deste modo, foi criada uma proposta para a Tabitha, do conto Seasons of Glass and Iron, de Amal El-Mohtar. No desenvolvimento, combinaram-se etapas convencionais da Concept Art com ferramentas de outros setores do Design. A versão final do conceito foi satisfatória pois correspondeu com os critérios definidos. Considerando o resultado obtido, identificou-se que a aplicação de outros métodos nos processos da Concept Art é possível. Havendo um potencial variado de combinações e, portanto, de formas de resolução.

Palavras-chave: Design; Concept Art; Character Design; personagem.

Abstract

In Design, several methods are used to solve problems. Such methodologies have the potential to be implemented in areas that are not yet used. This project presents an experimental process using Design tools to develop the Concept Art of a character. Thus, a proposal was created for Tabitha, from the short story Seasons of Glass and Iron, by Amal El-Mohtar. In the development, conventional processes of Concept Art were combined with tools from other sectors of Design. The final version of the concept was satisfactory as it corresponded to the defined criteria. Considering the result obtained, it was identified that the application of other methods in the Concept Art processes is possible. There is a varied potential for combinations and, therefore, forms of resolution.

Keywords: Design; Concept Art; Character Design; character.

Lista de Imagens

Figura 01 : <https://www.artstation.com/artwork/q9BxJe>

Figura 02 : <https://www.artstation.com/artwork/v25rA>

Figura 03 : <https://www.myentertainmentworld.ca/2019/09/spotlight-amal-el-mohtar/>

Figuras 04, 05 e 06 : <https://imagecomics.com/read/isola>

Figura 07 : <https://imagecomics.com/comics/releases/8-house-arclight-1>

Figuras 08 e 09 : <https://imagecomics.com/comics/releases/8-house-arclight-2>

Figura 10 : https://www.humanoids.com/y_catalog/book/id/616

Figura 11 : https://www.humanoids.com/y_catalog/book?id=670

Figura 12 : https://www.humanoids.com/y_catalog/book/id/614

Figuras 13, 14 e 15 : <https://www.darkhorse.com/Books/3001-414/Snow-Glass-Apples-HC>

Figura 16, 17 e 18 : <https://www.europecomics.com/album/1-fort-moors/>

Figura 19 : <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-princess-mononoke?rq=mononoke>

Figura 20, 21 e 22 : <https://film-grab.com/2020/04/20/princess-mononoke/>

Figuras 23, 24, 25 e 26 : https://www.imdb.com/title/tt1217209/mediaindex?ref_=tt_ov_mi_sm

Figura 27 e 28 : <https://www.darkhorse.com/Books/22-868/The-Legend-of-Korra-The-Art-of-the-Animated-Series--Book-One-Air-HC>

Figura 29: <https://www.syfy.com/syfy-wire/avatar-last-airbender-legend-korra-comic-books>

Figuras 30 a 43 : Acervo Pessoal.

Sumário

Introdução	8
Objetivos	9
GERAL	9
ESPECÍFICOS	9
Concept Art	10
Concept Art e Design	13
O Conto	14
RESUMO DO CONTO	15
Briefing	17
DESCRIÇÕES GERAIS	18
TRECHOS DESCRITIVOS DA PERSONAGEM NA HISTÓRIA	18
Análise de Similares	19
ISOLA	20
8HOUSE: ARCLIGHT	21
THE SWORDS OF GLASS	22
SNOW, GLASS, APPLES	23
THE LOST AGES	24
PRINCESA MONONOKE	25
VALENTE	26
A LENDA DE KORRA	27
CONSIDERAÇÕES DA ANÁLISE	28
Painel Semântico	29
Geração do Conceito	32
BIOTIPO	32
THUMBNAILS	34
REFINAMENTO DAS THUMBS	37
CONCEITO FINAL	39
TESTES DE COR	40
VISTAS AUXILIARES	42
Considerações sobre o Desenvolvimento	44
Considerações Finais	45
Referências	46

Introdução

Inicialmente, desejou-se projetar algo que também fosse utilizado como peça de portfólio. Foi então cogitado o desenvolvimento visual de um personagem. Essa ideia surge de uma vontade de aprofundar o conhecimento sobre a área da Concept Art, a experimentando. Tal anseio tem relação com as produções consumidas na infância e adolescência. Aqueles produtos que continham material extra sobre o desenvolvimento promoviam grande admiração e curiosidade.

Durante a graduação, diversos processos para a solução de problemas são vistos, mas não necessariamente utilizados. Esse projeto é resultado desse interesse pela Concept Art, e pela utilização de métodos ainda não aplicados do Design.

Assim, a finalidade deste projeto foi a criação do conceito da personagem Tabitha, de Seasons of Glass and Iron. Para tanto, foi necessária a compreensão da Concept Art, bem como sua relação com o Design. Também sendo apresentado o conto para contextualização da personagem. A delimitação de critérios para o conceito foi feita a partir de um briefing e análise de similares. Foram utilizados e combinados diferentes métodos para a geração de idéias. Esses processos resultaram num conceito que melhor correspondesse com a narrativa do conto e demais restrições definidas.

Objetivos

Para que o projeto fosse realizado com eficiência, os seguintes objetivos foram definidos.

GERAL

- Desenvolver a Concept Art da personagem do conto.

ESPECÍFICOS

- Compreender a Concept Art;
- Apresentar o conto e personagens;
- Mostrar a relação entre Design e Concept Art;
- Definir o briefing;
- Analisar projetos similares e definir os requisitos;
- Gerar os conceitos;
- Justificar as escolhas no Design da personagem;
- Expor e justificar as técnicas e processos usados;
- Comparar o resultado final com a descrição da personagem no conto, e
- Expor as facilidades, dificuldades, satisfatoriedades, ou não, do projeto em seu todo.

Concept Art

Essa pesquisa foi realizada para que fossem elucidado o tema, o histórico e quais processos são utilizados na área.

Segundo Patrícia Takahashi e Marcelo Andreo (2011), a Concept Art é a representação visual que materializa elementos idealizados diversos para uma produção, personagens, ambientes e acessórios são exemplos. Pertencentes a indústria do entretenimento, as produções podem ser jogos, filmes, animações e até peças publicitárias.

A Concept Art é utilizada na fase inicial do desenvolvimento de uma produção e é uma referência visual importante. Nessa etapa estabelece-se a linguagem que será usada ao longo de toda execução do projeto, garantindo uma maior coesão. Nela são abarcadas variadas formas de representação, como apontam Milton Nakata e José Silva (2013), não dependendo de técnica ou nível de acabamento específicos.

De acordo com Jason Pickthall (2012), a Concept Art é essencial por seu potencial de evidenciar visões artísticas únicas. Também pode remover dubiedades que possam ser problemáticas numa produção. Desde uma paisagem com certa ambientação, figura 01, até um esquema detalhado de algum elemento. Por meio da representação do conceito, a margem de erro diminui e, por conseguinte, se reduz tempo de produção e custos (PICKTHALL, 2012).

Vale citar que a Concept Art “faz parte do processo, mas não é o resultado

Figura 01 – Conceito desenvolvido para a série
The Mandalorian.
Fonte: Jama Jurabaev (2021).



final”, conforme Marcelus Senna (2013, p. 54). Essas representações conceituais são implementadas de acordo com as técnicas específicas da produção.

No contexto das animações cinematográficas, Senna (2013) complementa, afirmando que o discurso material construído na Concept Art, vai além da concepção visual, servindo a completude da narrativa.

Inclusive, a origem da Concept Art é incerta, mas, em relação aos filmes animados, remonta a 1930, quando o termo talvez nem existisse.

Naquela época o Disney Animation teria incorporado a prática de desenhos conceituais. Sendo o primeiro estúdio a realizar esse processo de produção sistematizado. Estes desenhos eram uma forma de incrementar a qualidade expressiva dos personagens e demais elementos. Havia um departamento específico para isto, o Inspirational Sketches. O investimento do estúdio nesta e em outras áreas objetivava a melhoria produtiva e narrativa de suas produções (SENNA, 2013).

Nas produções de cinema existem setores e funções que estão dentro do escopo da Concept Art, mas de nomenclaturas variadas. Nomes como Visual Development, Character Design, Environment Design e Concept Artwork. Elas são designações variadas que são encontradas nas diferentes produções e estúdios. Já na Conceptual Art, o movimento artístico, as motivações, modos de operação e resultados são bastante diferentes (SENNA, 2013).

Quanto aos modos de operação da Concept Art, Frederic St-Arnaud (2010) afirma que não há regra ou processo criativo específico. O importante é que o conceito seja representado. Existindo diversos métodos de resolução. Eles são ajustados e otimizados de modo a melhor relacionar-se com os processos produtivos da indústria que está compreendida. Como destaca Pickthall (2012), não é apenas uma imagem representativa que é importante, mas também aquelas que resultaram nela, assim destacando o processo de iteração, figura 02.

No contexto da produção de jogos, Marie Dealessandri (2021) complementa, “o papel do artista conceitual é crucial para explorar as ideias iniciais do jogo, investigando o que poderia funcionar e o que não funciona, e iterar rapidamente. Isso significa, inerentemente, muitas idas e vindas entre as equipes de arte e Design”. Nesse processo exploratório, as variações podem ser grandes ou centradas ao redor dos mesmos elementos principais. Cécile Jaubert (2021) diz que a discrepância entre as soluções dependerá do quão precisas forem as primeiras versões propostas.

Figura 02 - Variações de um personagem.
Fonte: Jason Pickthall (2015).



Allie Strom (2018) destaca que é mais barato testar grandes alterações com desenhos rápidos. Sobre isso, Thomas Randby (2018) aponta que é importante desenhar de forma ágil e solta, a fim de testar diversas soluções e evitar o preciosismo com o trabalho.

Por conta desse caráter representativo, o domínio de técnicas de representação figurativa se torna importante para o Concept Artist. Tanto que é um requisito na seleção de tais profissionais.

Senna (2013) destaca que a maior parte do conteúdo relacionado a Concept Art e à formação dos profissionais dessa área é muito voltada para essas questões técnicas. Focam na qualificação de mão de obra com o fim de servir a uma demanda específica da indústria. Não havendo destaque para a formação humanística de tais indivíduos. Senna (2013) também destaca o relativo atraso das instituições mais formais de ensino em incluir a Concept Art como uma opção de formação. Isso demonstra a pouca importância que foi dada para a área, até recentemente. Resultando no pouco desenvolvimento teórico-científico no setor.

Essa situação “dificulta o olhar da própria área sobre ela mesma, na definição clara de seus contornos e na sua importância para a sociedade” (SENNA, 2013, p.16).

Concept Art e Design

Nesta sessão buscou-se compreender quais são as relações entre as duas áreas.

Segundo Bernd Löbach (2001), Design é um conceito geral amplo que compreende a concretização de uma ideia. Seja na forma de amostras, croquis, modelos ou projetos, a finalidade é solucionar problemas determinados. Essas representações visuais são uma forma de suprir a insuficiência da língua para transmitir as soluções.

Por esta propriedade de materialização das ideias, o Design pode ser entendido como um processo que dá forma, configura. Esse processo é considerado abrangente, pois é necessário que seja relacionado com outros conceitos. Quando essa associação com outros conceitos é feita, o objeto do Design é definido. É o caso da relação do Design e o ambiente, que resultam no Design Ambiental. Esse também é um termo amplo, compreendendo diversas especialidades da configuração do ambiente (LÖBACH, 2001).

O mesmo raciocínio pode ser aplicado a Concept Art e sua relação com o Design. Considerando as características da primeira, percebe-se que esta pode ser identificada contida na relação entre os conceitos de Design e entretenimento. Pertencente ao Design de Entretenimento. Sendo entendida, portanto, como uma das especialidades da configuração de filmes, animações, jogos, etc.

Além da compreensão da Concept Art como uma especialidade do Design de entretenimento, podem ser encontradas características da Concept Art que se alinham ao Design. Senna (2013) destaca algumas, como: o mesmo objetivo de desenvolvimento de informação visual com o fim de comunicar uma solução; a inserção de ambas no modelo contemporâneo de produção industrial; o perfil projetual que envolve processos como análise, geração de alternativas e seleção, e a especialização do trabalho.

No processo de Design há uma mistura de ações intuitivas e intencionais segundo Ellen Lupton (2013). Isso também é identificado na Concept Art, visto que essa pode ser entendida como uma atividade que combina intuição, expressividade e planejamento (SENNA, 2013, p. 132).

A metodologia do Design está presente em variados níveis na Concept Art. Nesta área ainda há possibilidade, para inclusão de ferramentas e abordagens do Design, contribuindo para a geração de soluções.

O Conto

Apresentação do conto e o resumo da história para contextualizar as escolhas feitas.



Figura 03 - Foto da autora Amal El-Mohtar.
Fonte: Jim C. Hines (2019).

Seasons of Glass and Iron é uma criação da escritora Amal El-Mohtar, figura 03. Foi publicado na antologia de The Starlit Wood: New Fairy Tales e na revista digital e site Uncanny em 2016 (UNCANNY, 2016).

Foi selecionado como melhor conto no Hugo Awards, Locus Awards e Nebula Awards. Tal fato foi o que possibilitou que fosse encontrado durante a procura por histórias convenientes. Sendo facilmente encontrado em listas de melhores contos.

O conto foi escolhido para ser trabalhado por ser curto, o que agiliza releituras e facilita consultas. Outro fator que motivou a escolha foi o fato de não terem sido encontradas versões ilustradas das personagens. O nível de descrição da narrativa e as características das personagens também influenciaram na escolha, pois apresentaram informação suficiente que limitaram e serviram de suporte no processo criativo.

RESUMO DO CONTO

Tabitha caminha para desgastar seus sapatos. Usa sapatos de ferro que a machucam e fazem com que a dor, através da magia, aumente a capacidade dela de andar por diversas superfícies. Está no quarto par, dos sete que iniciou sua jornada.

Amira está sentada com uma maçã dourada, num trono no topo de uma colina de vidro. Enquanto estiver sentada, a magia do local a protege das condições climáticas. Cercada por pretendentes que tentam subir o monte, constantemente falham e gritam palavras de ódio contra ela.

Tabitha avista a colina e os homens. Amira se agita ao perceber alguém conseguindo subir a colina. Percebendo a aparente fome da visita, lhe oferece uma maçã. Tabitha, inicialmente, resiste, mas aceita, tamanha a fome. A princípio, Tabitha dá a entender que subiu até lá por simples acaso, mas depois explica que se atraiu pela colina, sem saber o que tinha no topo. Ela esclarece que quanto mais difícil for andar sobre a superfície, mais rápido a sola de seus sapatos se desgasta. Amira consente com Tabitha ficar e gastar seus sapatos lá. Para Tabitha o consentimento soou como um apelo. Em suas conversas, evitam falar sobre os sapatos e a colina.

Após alguns experimentos, concluem que Tabitha pode segurar até sete maçãs ao mesmo tempo, enquanto Amira apenas uma.

Já no inverno, Tabitha, para não ser vista, caminha somente à noite. Pouco a pouco, as maçãs têm sarado os pés dela. Numa conversa, Tabitha percebe que seu afeto por Amira é tamanho, que seria capaz de deixar seu manto com ela e partir sem ele no frio. Mais próximas, descobre-se que Amira está há três invernos na colina.

Quase primavera, Amira decide contar sua história a Tabitha. Única filha de um rei rico, era perseguida diariamente por sua beleza. O rei se via sem opções. Não poderia cuidar dela se a enviasse para longe, também não poderia simular um casamento, pois a escolha de um príncipe em oposição aos interesses de outros poderia abalar o equilíbrio de poder.

Prevendo algo pior, a princesa então sugeriu que ela fosse colocada no topo de uma colina onde ninguém conseguiria alcançá-la, no entanto, seria dito, falsamente, que aquele que conseguisse subir ao topo poderia se casar com ela. O rei acatou a sugestão da filha, visto que para ele seria mais difícil manter seu reino e a filha a salvo dos homens.

Tabitha se indigna com as atitudes dos homens e do rei. Reconhece que não é a única numa condição aprisionada e também conta sua história.

Apaixonou-se por um urso que, à noite, removia sua pele e virava homem. Apesar de temível, era carinhoso com ela. Ela amava-o por amá-la exclusivamente. Isso mudou e a cada dia ele era mais agressivo com ela. Só uma maldição, onde seu lado humano é reprimido, na visão da esposa, justificava o novo comportamento do marido. Para quebrá-la, tentou queimar a pele de urso, mas não conseguiu. O marido dá o manto e os sapatos para ela usar e afirma que a maldição terminaria junto do rompimento do último par. Sentindo-se culpada, ela acatou.

Amira se indigna, admite amar Tabitha e não entender como alguém que dizia amá-la, a submeteu a tais condições. Para Tabitha, a aparência de Amira não era motivo que justificasse o comportamento grotesco dos homens, Amira então questiona o porquê da outra se culpar pela crueldade do marido. Ambas se consolam, reconhecendo a não culpa da outra.

Quando o par de Tabitha se rompe, antes de calçar o próximo, lhe é ofertado que não mais use os sapatos, podendo ficar na colina. Ela rejeita, pois deveria partir com o retorno dos pretendentes. Então Amira, para evitar que Tabitha calce novamente aqueles sapatos, propõe que se casem. Para tirar Amira da colina, Tabitha aceita.

Por um momento elas relutam em se libertar da magia, mas seu o suporte mútuo as impulsiona a avançar. Assim, Tabitha remove seu manto, troca os sapatos restantes em sua mochila por sete maçãs e Amira se levanta do trono.

A colina se rompe em areia, nenhuma maçã reaparece e elas partem.

Briefing

Essa etapa foi desenvolvida para especificar, com mais informações, o que deveria ser feito nos processos seguintes.

Considerando que artistas conceituais resolvem problemas visuais, a Riot Games (2018) afirma que conhecer as restrições particulares de uma produção auxilia a focar na resolução. Tal conhecimento dificulta a dispersão entre tantas ideias possíveis. Já no Design, Peter Phillips diz que “um projeto de Design só se torna efetivo quando consegue solucionar o problema proposto. Para isso, é necessário que este problema seja claramente descrito” (2014, p.40).

É segundo este mesmo autor, em complemento a outras fontes de informação específicas da Concept Art, como o site Artstation, que o seguinte briefing foi desenvolvido:

Deveria ser criada a Concept Art da personagem, Tabitha. Tendo como referência a história do conto Seasons of Glass and Iron, de Amal El-Mohtar.

O conceito seria destinado para futuros produtos que abordassem o conto. Sendo utilizado em publicações ilustradas, quadrinhos do conto e animações.

As roupas, armamentos, adornos e gestos deveriam ser coerentes com a história, sendo também, um meio de transmiti-la.

Para a personagem, de modo que o projeto fosse executado com maior eficiência, as seguintes fases deveriam ser cumpridas:

- Produzir ao menos seis alternativas de conceitos iniciais.

- Escolher os três melhores conceitos iniciais e refiná-los.

- Selecionar uma das propostas e gerar seis variações de cor.

- Definir o conceito final colorido e desenvolvê-lo completamente.

- Elaborar as vistas frontal, lateral e traseira da personagem.

- Apresentar o conceito final, com vistas, testes de cor e conceitos descartados.

O público-alvo seria constituído por adolescentes e jovens adultos. Entendeu-se que a temática fantasiosa, as questões sobre violência, abuso, afeto e superação poderiam ser de interesse de ambos os grupos.

Objetivando auxiliar o processo de desenvolvimento, foram listadas características gerais sobre a personagem. Mais específicos, também foram extraídos trechos, do conto, que descreviam aspectos da aparência de Tabitha.

DESCRIÇÕES GERAIS

- Espécie:
 - Humana
- Faixa etária:
 - Jovem adulta
- Ocupação:
 - Andarilha
- Característica chave/Atributo:
 - Sapatos de ferro amaldiçoados
- Equipamento/Acessório:
 - Mochila e manto de pele de urso

TRECHOS DESCRITIVOS DA PERSONAGEM NA HISTÓRIA

- “[...] dos sete [pares de sapatos de ferro] com que partiu, três permanecem, amarrados firmemente à parte externa da mochila que ela carrega, pesando-a para baixo.”
- “[...] cada correia de ferro [dos sapatos] corta, arranha, contunde, cria bolha, e sua dor alimenta a sua capacidade de atravessar rios, montanhas, brechas aéreas entre penhascos.”
- “É sempre difícil amarrar um novo par.”
- “[...] embrulhou os braços no seu manto de pele [...]”
- “[...] a grama congelada tritura sob a pressão dos calcanhares de ferro, mas parte derrete num frio alívio contra a pele exposta através das tiras.”
- “Sua dor no momento é um cinco, verde e marrom, forte e estável, deve ser suficiente para administrar a subida.”
- “Ela pensa que é um urso, a princípio, depois vê que é um capuz de pelo, vislumbra um queixo pálido e delicado sob ele [...]”
- “[...] a mulher se parece com uma pena e uma espada e com muita, muita fome.”
- “Tabitha mexe inquieta com a barra de sua camisa.”
- “Você pode segurar apenas uma maçã de cada vez – eu posso segurar sete.”
- “Através das tiras semelhantes a sandálias que envolvem o tornozelo, Amira pode ver que estão escurecidos, ruínas torcidas, dedos dobrados em ângulos estranhos, feridos e arranhados.”
- “[...] esfregando os braços finos [...]”
- “Eles [os pés de Tabitha] parecem quebrados, mas você ainda pode andar sobre eles.”
- “[...] colocar os pés de volta naquelas gaiolas de ferro—”
- “[...] encheremos sua mochila com sete maçãs douradas [...]”
- “[...] apertando as tiras da mochila sobre a sétima.”

Análise de Similares

Etapa que foram
definidas mais restrições
para o projeto

A análise foi feita para identificar as características positivas e aquelas negativas entre produções similares ao projeto. A partir do reconhecimento dessas características foi possível definir requisitos para o desenvolvimento. Essas condições serviram para auxiliar na produção de uma proposta mais adequada.

Diversos produtos foram considerados para a análise, entre histórias em quadrinho, séries e filmes animados. Dentre estas opções foram escolhidas aquelas que mais compartilhavam características similares ao que se pretendia projetar. Ser baseado num conto, ter mulher como protagonista, presença de elementos mágicos, maldições ou algum tipo de jornada foram os critérios utilizados para a escolha.

Dentre as características analisadas, destacam-se o estilo gráfico, paleta de cores e detalhamento.

ISOLA

História em quadrinhos sobre a jornada de uma rainha transformada num tigre e sua capitã de guarda em direção a ilha mítica Isola para desfazer o feitiço.



Figura 04 - Página da primeira edição de Isola.
Fonte: Image Comics (2020, p.06).



Figura 05 - Página da primeira edição de Isola.
Fonte: Image Comics (2020, p. 14)

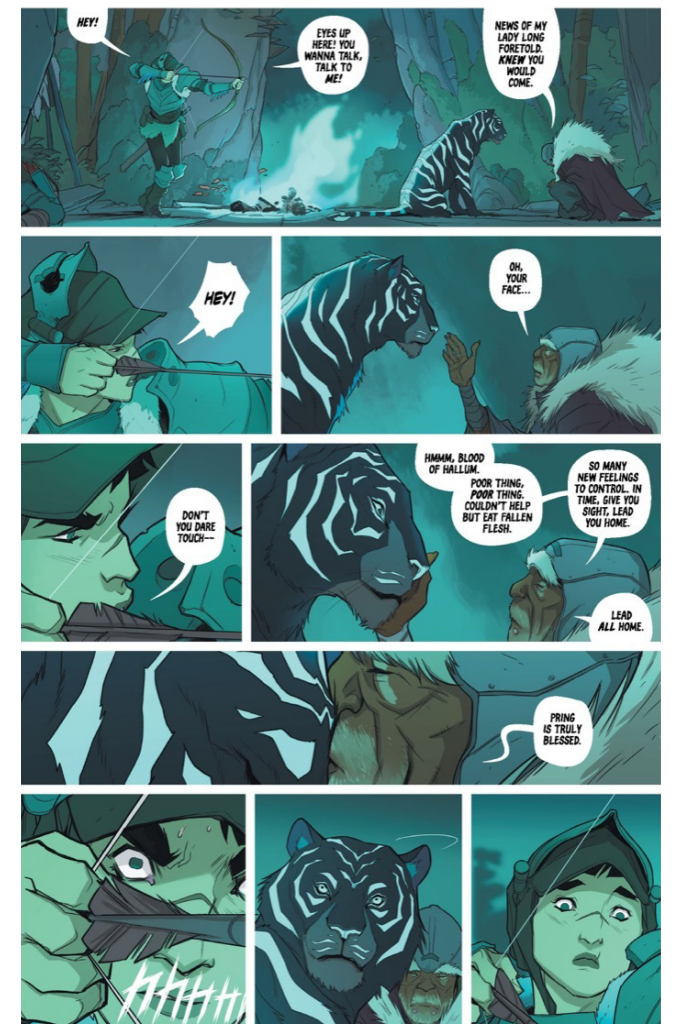


Figura 06 - Página da primeira edição de Isola.
Fonte: Image Comics (2020, p. 27).

8HOUSE: ARCLIGHT

História em quadrinhos sobre uma nobre que tem sua mente transferida para outro corpo, enquanto outro ser assume sua forma. A trama também discorre sobre outras relações, poderes e criaturas daquele mundo de fantasia.



Figura 07 - Capa do primeiro volume de 8house: Arclight.
Fonte: Image Comics (2015).

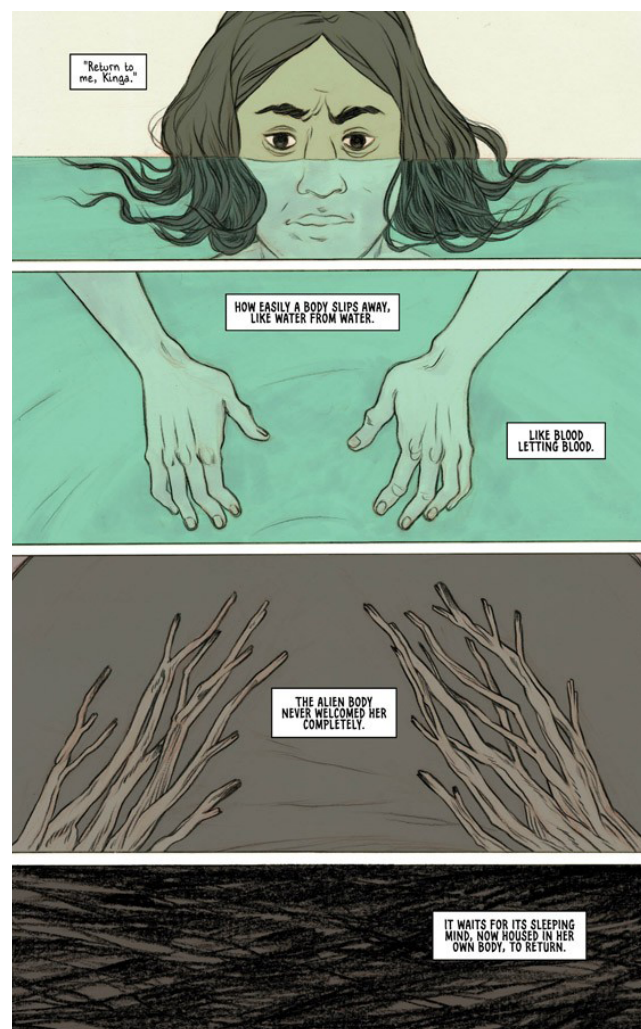


Figura 08 - Página de amostra do segundo volume de 8house: Arclight.
Fonte: Image Comics (2015).

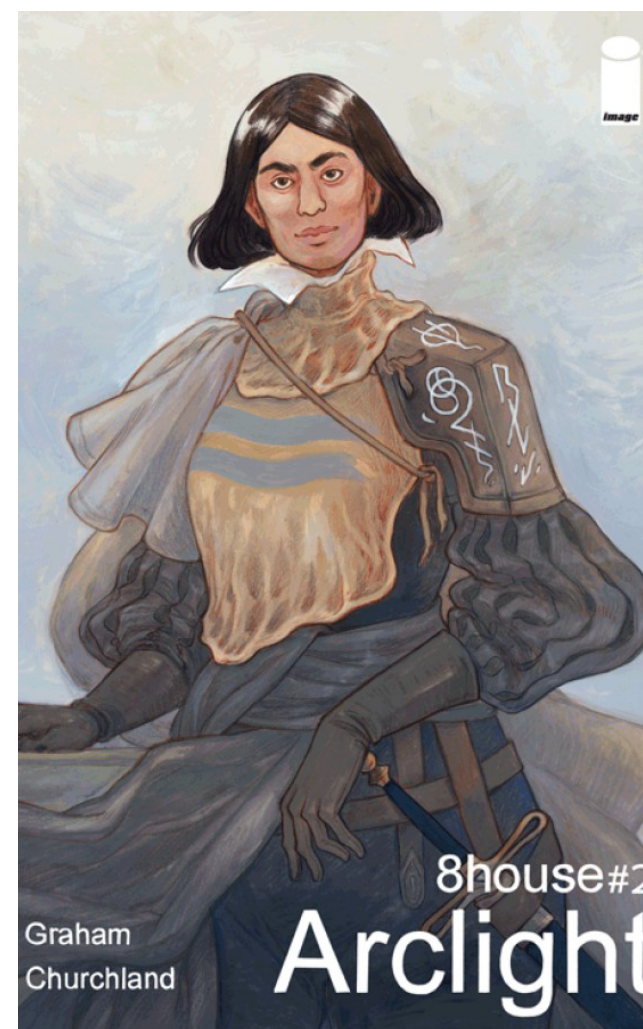


Figura 09 - Capa do segundo volume de 8house: Arclight.
Fonte: Image Comics (2020).

THE SWORDS OF GLASS

História em quadrinhos sobre a jornada de uma jovem que, com sua espada mágica, parte em busca de vingança e de outras espadas que também são a salvação para a iminente explosão do sol daquele mundo.



Figura 10 - Página de amostra do livro 4 de The Swords of Glass.
Fonte: Humanoids (2022).



Figura 11 - Página de amostra do livro 1 de The Swords of Glass.
Fonte: Humanoids (2022).



Figura 12 - Página de amostra do livro 3 de The Swords of Glass.
Fonte: Humanoids (2022).

SNOW, GLASS, APPLES

Releitura do conto Branca de Neve, é uma graphic novel com elementos de fantasia e terror sobrenatural. Nessa história a Branca de Neve é vilanizada por ser uma criatura vampiresca. Responsabilizada pela morte do pai, tem a morte encomendada pela madrasta.



Figura 13 - Capa de Snow, Glass, Apples.
Fonte: Dark Horse (2019).



Figuras 14 - Páginas de amostra de Snow, Glass, Apples.
Fonte: Dark Horse (2019).

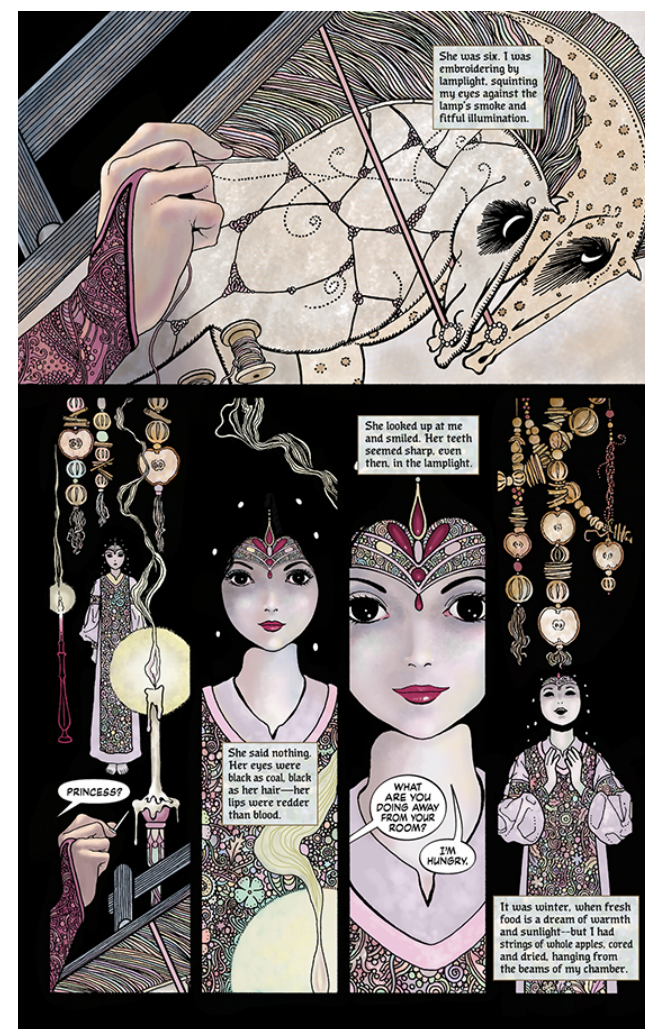


Figura 15 - Página de amostra de Snow, Glass, Apples.
Fonte: Dark Horse (2019).

THE LOST AGES

História em quadrinhos, localizada no período medieval pós-apocalíptico fantástico. Os sobreviventes de um clã partem em busca de escritos remanescentes para recuperar o conhecimento produzido anteriormente pela humanidade.



Figura 16 - Capa do primeiro volume de The Lost Ages.
Fonte: Europe Comics (2022).

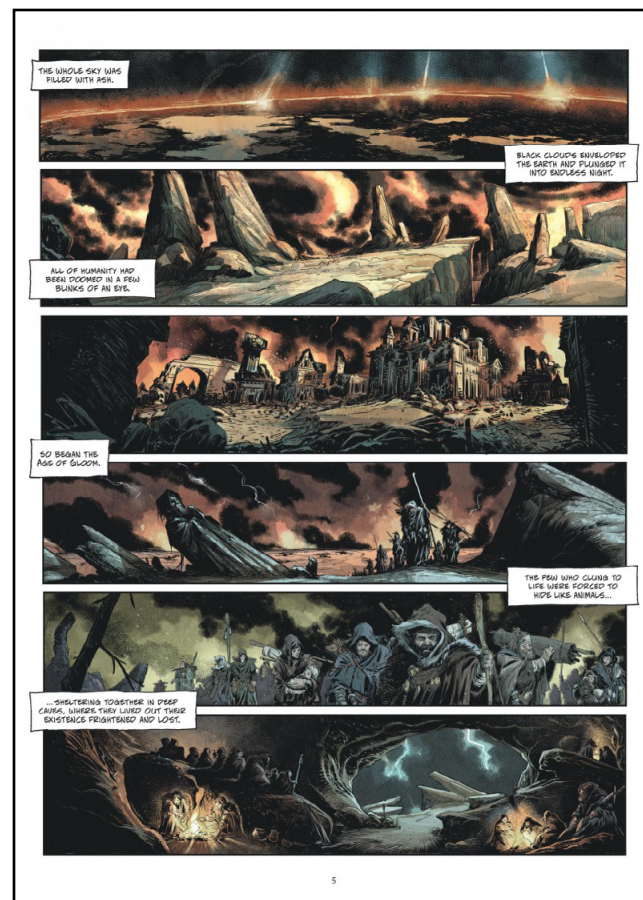


Figura 17 - Página 5 da amostra do primeiro volume de The Lost Ages.
Fonte: Europe Comics (2022).



Figura 18 - Página 8 da amostra do primeiro volume de The Lost Ages.
Fonte: Europe Comics (2022).

PRINCESA MONONOKE

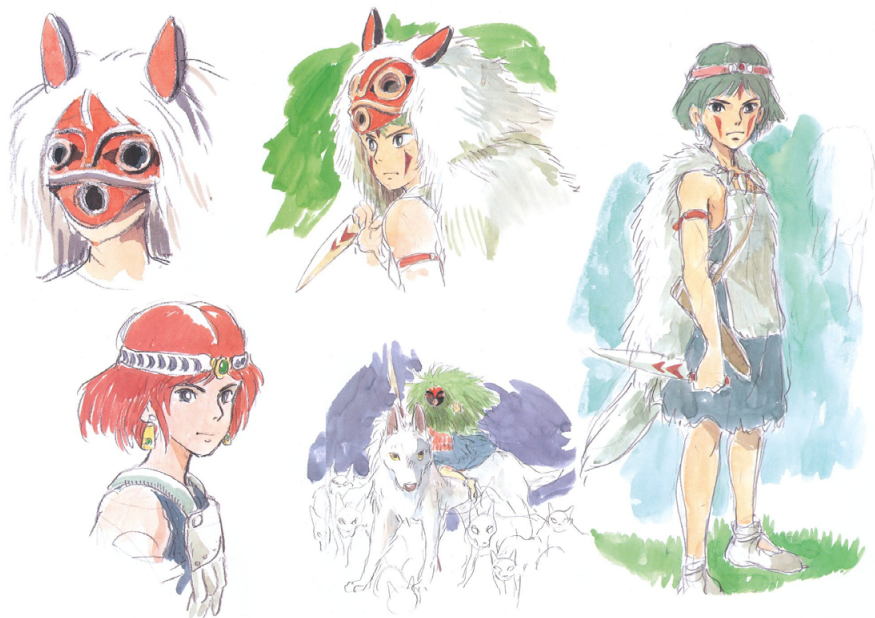


Figura 19 - Arte da Princesa Mononoke para o filme.
Fonte: Character Design References (2021).

Filme animado em que um príncipe é amaldiçoado e vai atrás de cura. Nessa busca encontra a princesa Mononoke e se envolve no confronto entre os animais da floresta e os humanos que a destroem.



Figura 20 - Cena do filme Princesa Mononoke.
Fonte: FilmGrab (2020).



Figura 21 - Cena do filme Princesa Mononoke.
Fonte: FilmGrab (2020).



Figura 22 - Cena do Filme Princesa Mononoke.
Fonte: FilmGrab (2020).

VALENTE

Filme em animação sobre uma princesa que transforma a mãe num urso. A garota vai atrás de uma maneira de desfazer o encanto e acaba encontrando a solução na reconciliação entre as duas.



Figura 23 - Cena do filme Valente.
Fonte: Disney/Pixar (2012).



Figura 24 - Desenvolvimento inicial de personagens do filme Valente.
Fonte: Disney/Pixar (2011).



Figura 25 - Desenvolvimento inicial da personagem Merida.
Fonte: Disney/Pixar (2011).



Figura 26 - Cena do filme Valente.
Fonte: Disney/Pixar (2012).

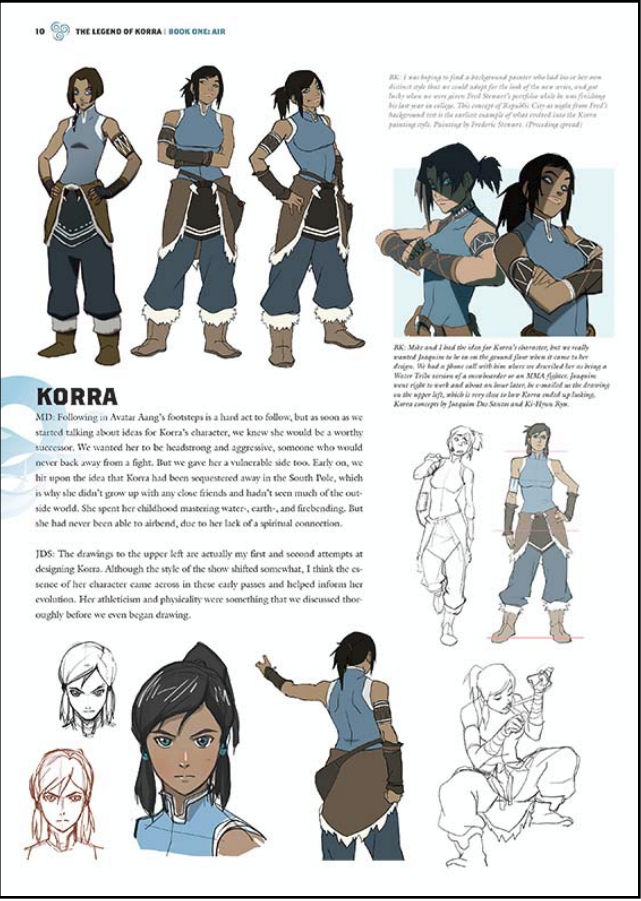


Figura 27 - Desenvolvimento da personagem Korra.
Fonte: Dark Horse (2011).



Figura 28 - Desenvolvimento dos personagens Mako e Bolin.
Fonte: Dark Horse (2011).



Figura 29 - Personagens da série A Lenda de Korra.
Fonte: Nickelodeon (2022).

CONSIDERAÇÕES DA ANÁLISE

Após a observação das produções apresentadas, as seguintes conclusões foram elencadas.

A diretriz do estilo deveria ser direcionada para soluções com maior clareza visual e simplificação. Entendeu-se que essa diretriz seria a que mais se ajustaria com as diferentes produções hipotéticas informadas no briefing.

No geral, as cores utilizadas nas obras apresentadas correspondem com o mundo real. O uso de cores que fossem divergentes desse padrão foi avaliado como uma oportunidade para inovação e possível destaque.

Outra característica observada foi a proporção humana. Esta deveria ser pouco distorcida, pois seu exagero poderia significar algo não intencionado. A produção poderia ser interpretada como exclusivamente infantil.

As roupas e acessórios dos personagens também foram analisados. Identificou-se que o aspecto funcional nesses elementos é predominante. Tal característica também deveria ser objetivada, sendo entendida como uma forma de transmitir maior veracidade.

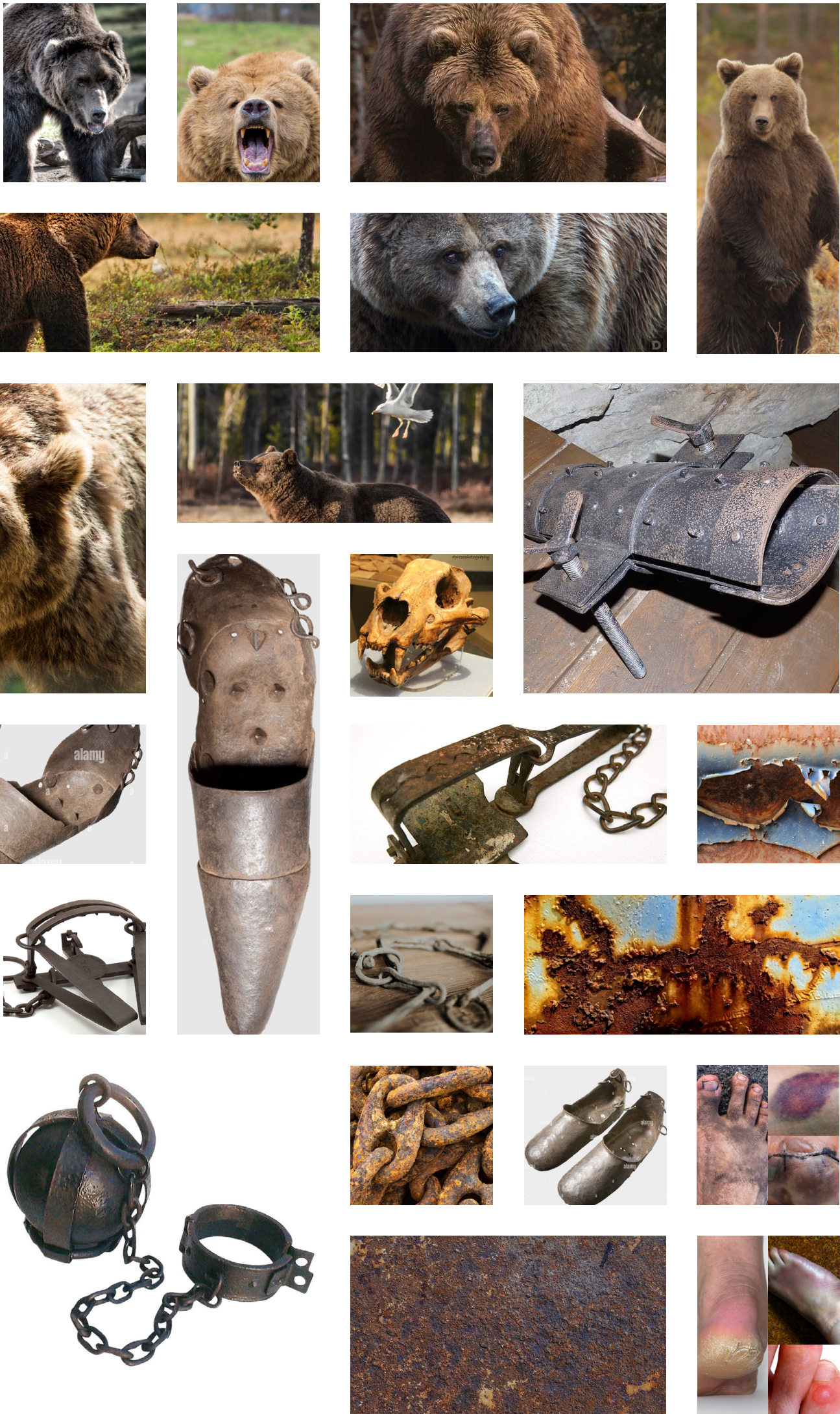
Painel Semântico

Para auxiliar no desenvolvimento do conceito foi montado um painel semântico. Objetivou-se com este recurso exteriorizar a direção do estilo que se buscava.

Foram reunidas diversas imagens relacionadas com variadas informações relativas a personagem. Os principais termos que guiaram a busca por imagens foram: ursos, sapatos de ferro, povos nômades, caçadores-coletores, acessórios de couro, de corda e utensílios de ossos. Demais imagens foram resultado de associações dessa pesquisa.

No decorrer do desenvolvimento, essas imagens continuaram sendo utilizadas. A exposição visual a esse material também serviu de inspiração no processo de geração de variações. Durante os momentos de desenho, o painel foi constantemente utilizado. Sendo consultado para verificação de proporções, formas, detalhes e materiais.

Figura 30 - Painei Semântico - Parte 1 de 2.
Fonte: Acervo Pessoal.



Geração do Conceito

Nesse tópico são apresentadas as etapas de desenho, definição de propostas, seleção e justificativa.

BIOTIPO

Nesta etapa pretendeu-se otimizar o tempo de produção. A intenção era definir um tipo físico que fosse utilizado no decorrer das etapas seguintes. Com isto definido, seriam evitadas preocupações com o acerto de proporções. O foco estaria em questões relativas a geração de diferentes formas.

Foi definido um biotipo. No entanto, esse modelo foi considerado muito genérico. Não havendo exploração alguma para chegar em tal resultado.



Figura 32 - Primeiro biotipo desenvolvido.
Fonte: Acervo Pessoal.

A possibilidade de outros formatos serem mais adequados foi cogitada. A versão inicial foi descartada e outras cinco alternativas foram feitas. Por relacionar-se melhor com a rotina da personagem, a alternativa 5 foi escolhida. Na seleção considerou-se trechos do conto que descrevem Tabitha negligenciando sua alimentação e sempre caminhando.

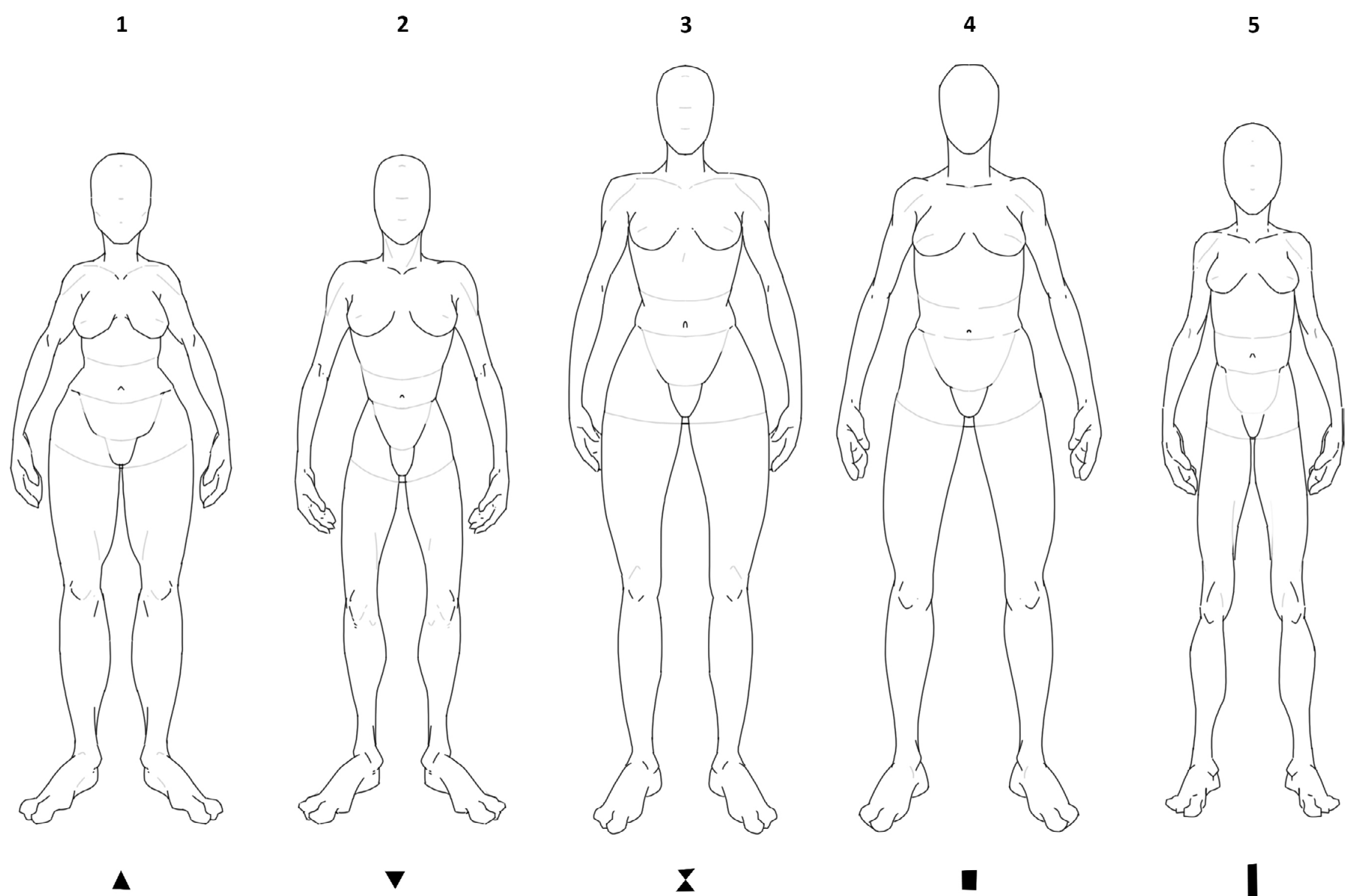


Figura 33 - Tipos físicos variados.
Fonte: Acervo Pessoal.

1



2



3



4



5



6



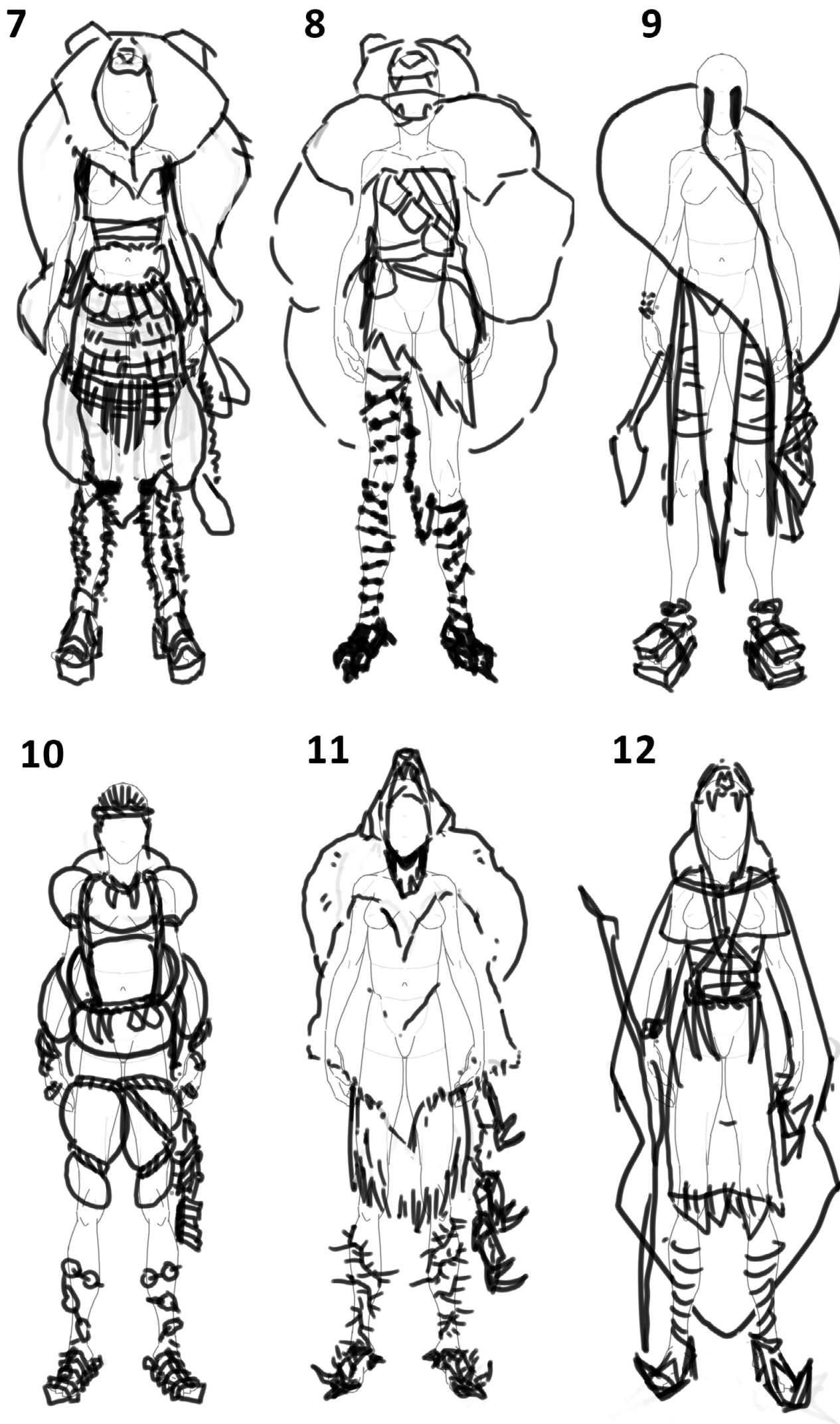
THUMBNAILS

O intuito desta etapa foi gerar uma variedade diversa de propostas de personagens. Considerou-se que quanto mais soluções fossem feitas, maior seria a possibilidade de uma adequada ser produzida.

As thumbnails foram feitas digitalmente. Os desenhos foram feitos com um pincel maior. Também evitou-se ampliá-los através do zoom. Isto dificultou a adição de detalhes, mas facilitou a percepção das formas gerais da personagem.

Durante a geração de propostas, outros processos foram utilizados para aumentar a variedade de opções. Listas com termos relacionados foram feitas.

Figura 34 - Primeiras thumbnails desenvolvidas
Fonte: Acervo Pessoal



Foram combinados conceitos, aplicando os métodos verbos de ação e figuras de retórica, segundo denominação de Ellen Lupton (2013).

Buscou-se criar versões que tivessem maior contraste em cada personagem. Havendo áreas com equilíbrio entre maior e menor quantidade de informação. A assimetria foi outra característica considerada durante o desenho. Em algumas versões tentou-se enfatizar as sensações de peso e desconforto do manto e dos sapatos. A cada esboço, esses elementos foram utilizados de alguma maneira.

As diferentes versões de sapato foram resultado desses processos. Por isso as formas remetem a insetos peçonhentos, grilhões, jaulas, arames farpados, pés de bailarina e plantas espinhosas.

Figura 35 - Sequência de thumbnails alternativas.
Fonte: Acervo Pessoal.

13



14



15



16



17



18



De acordo com o que é apresentado no conto, admitiu-se que a personagem possui características comuns ao nomadismo e a povos caçadores-coletores. As vestimentas e os acessórios foram inspirados neles, nos materiais utilizados e nos formatos.

Nas experimentações, tentou-se incorporar nas formas das mantas os significados de submissão, amarrar, sufocar e pesar. Em cada versão objetivou-se relacionar esses sentidos e diferentes formatos.

Figura 36 - Últimas thumbnails realizadas.
Fonte: Acervo Pessoal.

REFINAMENTO DAS THUMBS

Buscando melhor entendimento das soluções propostas, as thumbnails foram aprimoradas com a adição e definição de detalhes.

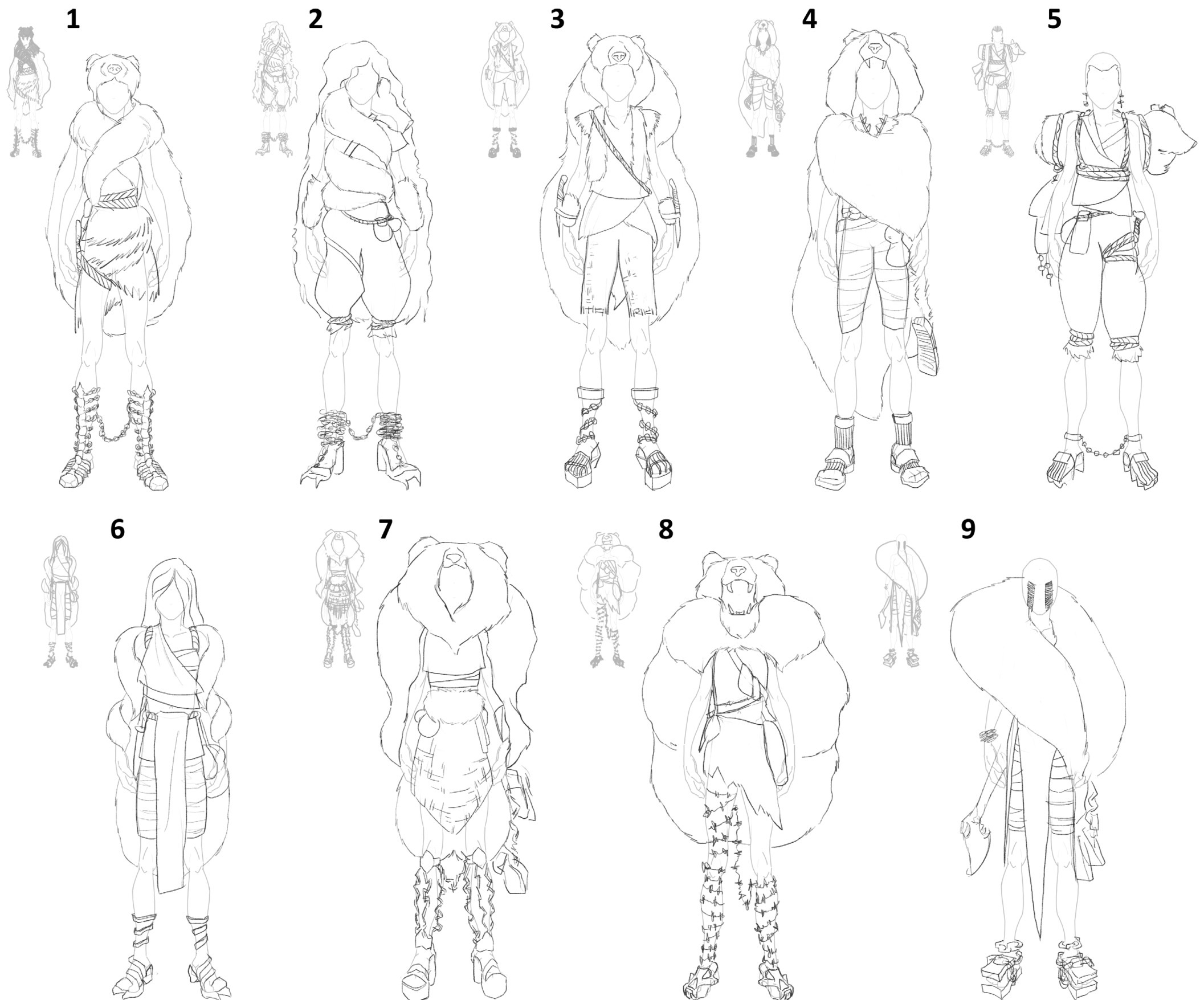


Figura 37 - Propostas com detalhamento maior. Versões 1 a 9.
Fonte: Acervo Pessoal.

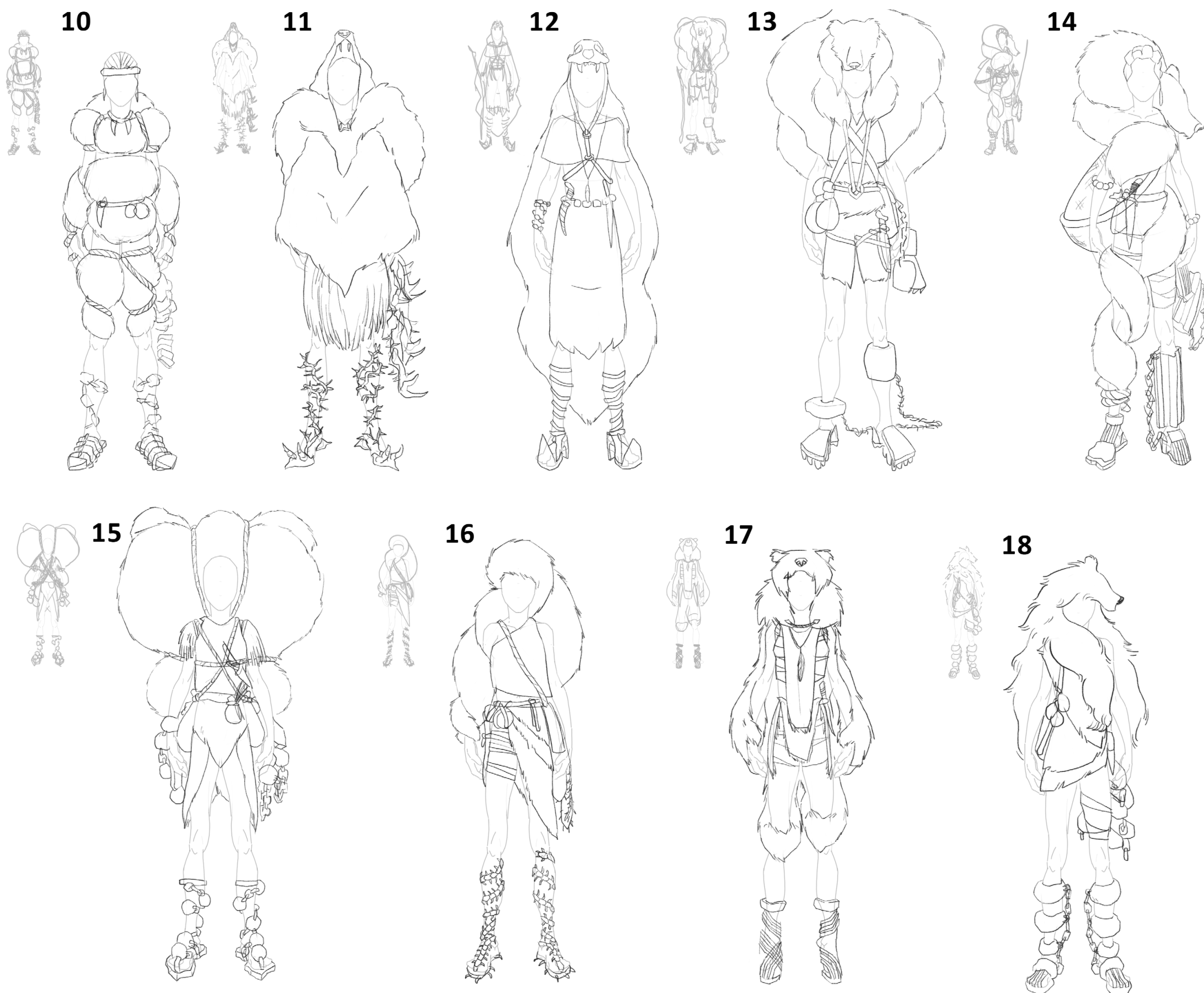


Figura 38 - Propostas com detalhamento maior. Versões 10 a 18.
Fonte: Acervo Pessoal.



CONCEITO FINAL

Um conceito final foi gerado sintetizando características satisfatórias das propostas geradas anteriormente.

Optou-se por utilizar mais de um modelo de par de sapato. Essa escolha foi feita para reunir as múltiplas soluções consideradas satisfatórias. A decisão era possível pois não haviam trechos do conto que conflitassem com a ideia. Na história, os pares que Tabitha carrega são relativos aos seus anos de casada. A intenção com a solução proposta foi relacionar a dor dos sapatos com a degradação do casamento. O desconforto de cada par seria, então, equivalente ao conflito do respectivo ano que corresponde.

O manto volumoso, sobre os ombros e a cabeça foi a opção escolhida. Esse modelo representou melhor o sentido de peso e o fardo que foi encarregado a Tabitha. A bolsa horizontalizada e nas costas, foi escolhida por enfatizar o manto e o volume na região superior do corpo.

O material da faca e a cabaça referenciam a adaptação da personagem ao ambiente. Um colar de pena foi adicionado ao conceito, remetendo a um detalhe da história. No conto, o ganso simboliza a liberdade, sendo assunto entre as conversas de Tabitha e Amira.

Figura 39 - Linha do Conceito resultante.
Fonte: Acervo Pessoal.

TESTES DE COR

Nesta etapa, seis opções com combinações de cor foram feitas. Buscou-se realçar os pontos focais da personagem através das cores.

As áreas de maior interesse no conceito eram os sapatos e o manto. As paletas de cor foram definidas e depois aplicadas no desenho. Posteriormente, cada versão foi ajustada de forma a aumentar ou corrigir os contrastes.



Figura 40 - Primeiras versões coloridas
Fonte: Acervo Pessoal.



Em um primeiro momento, a opção que seria continuada era a 2. Nesta versão, gerou-se contraste pela dessaturação das cores do manto e sapatos em relação ao restante. Havia uma associação entre as cores utilizadas e a degradação que essas peças causavam a personagem. Essa conexão não foi considerada tão explícita quanto na versão número 4.

Na quarta opção, a aplicação do avermelhado remeteu mais diretamente ao marido. Nela era mais evidente a relação simbólica com o amor, paixão, mas também alerta, violência e sangue. Por isso, a alternativa 4 foi escolhida para ser finalizada.

Figura 41 - Versões coloridas editadas.
Fonte: Acervo Pessoal.

VISTAS AUXILIARES

Foram feitas as vistas frontal, lateral e traseira da personagem.
Na vista frontal, adicionou-se algumas sombras para indicar volume.



Figura 42 - Conceito final com manto. Vistas frontal, lateral e traseira.
Fonte: Acervo Pessoal.

Também foram adicionadas as vistas sem o manto e a bolsa. Bem como, silhuetas e detalhes dos três sapatos que ficariam nas costas da personagem.

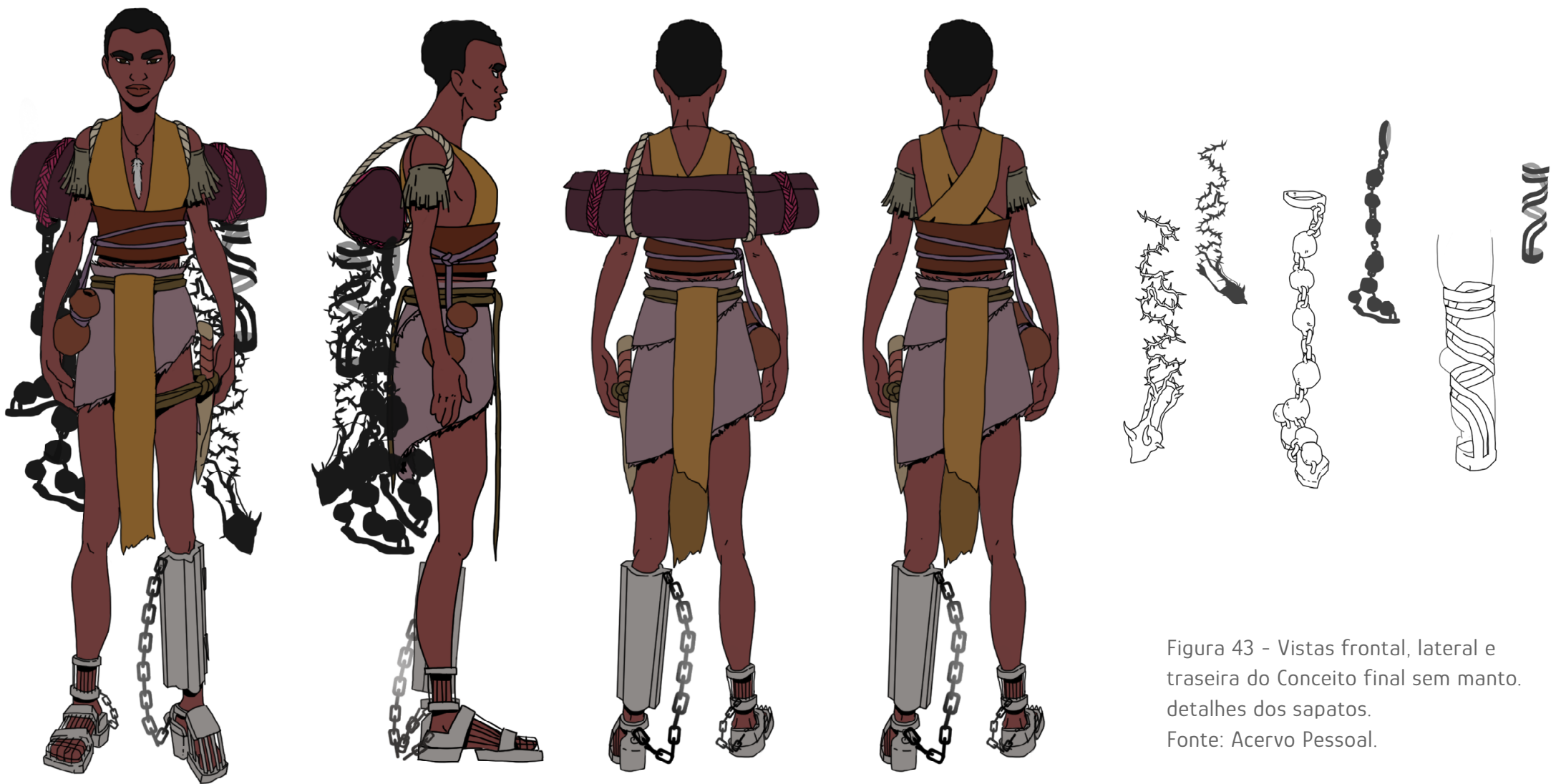


Figura 43 - Vistas frontal, lateral e traseira do Conceito final sem manto. detalhes dos sapatos.
Fonte: Acervo Pessoal.

Considerações sobre o desenvolvimento

O desenvolvimento do conceito baseou-se na narrativa presente do conto e nos processos relativos à Concept Art e ao Design. Os elementos identificados como mais relevantes nesse processo estão comentados a seguir.

Entende-se que o painel semântico é um recurso muito importante na comunicação de um estilo visual desejado. Com ele evita-se que as possibilidades de criação sejam muitas amplas e vagas. No entanto, avalia-se que a geração de soluções ficou muito restrita ao painel. Limitando a criação de alternativas mais audaciosas.

No briefing foi definida a criação inicial de, ao menos, seis versões diferentes para o conceito. Mais versões foram feitas pela necessidade de maiores alternativas. Resultando numa maior possibilidade de escolha.

Em relação a seleção das propostas que deveriam ser refinadas, houve uma divergência com o processo utilizado. Foi estabelecido que deveriam ser refinadas três versões, selecionadas dentre as alternativas geradas anteriormente. No entanto, todas as propostas criadas passaram por esse processo de detalhamento. Essa diferença se deu pela necessidade de melhor compreensão das diferentes propostas.

Os métodos utilizados e a combinação de diferentes processos foram eficazes e auxiliaram na geração de alternativas. Entretanto, a utilização desses mesmos processos em todos os elementos da personagem, in-

Avaliação sobre os processos e o resultado final.

dividualmente, não ocorreu. Uma maior exploração de alternativas enriqueceria o processo de desenvolvimento e resultaria numa solução melhor. Isso não foi aplicado pela dificuldade encontrada em alguns processos. Demandaria mais tempo do que o planejado.

Na análise de similares foi definido que o estilo do conceito seria direcionado para a simplificação das formas. Esse foi um dos objetivos que mais se encontrou dificuldade em atender. A quantidade de sapatos que a personagem carrega, afetou diretamente nessa simplificação e clareza visual. Havia um conflito entre esses dois elementos.

Os sapatos foram mantidos no conceito, criando uma área com bastante ruído, mas priorizando o contexto narrativo. Entretanto, a satisfatoriedade dessa solução foi inconclusiva.

O teste de cor seguiu o que foi definido. Verificou-se a possibilidade de alcançar maior contraste e harmonia entre os elementos. Havendo apenas a pequena alteração das cores inicialmente aplicadas.

Um conceito final foi definido, e as vistas também foram realizadas de acordo com o briefing.

Os métodos e a solução resultante corresponderam, no geral, aos critérios definidos no briefing, na análise de similares e no conto. Portanto, o resultado final e os processos utilizados foram considerados satisfatórios.

Considerações Finais

Com este projeto diversas questões foram compreendidas.

Entendeu-se mais sobre a importância da Concept Art na área do entretenimento. Pode-se compreender que os processos dos artistas conceituais muito se relacionam com os dos designers. Foi através desse entendimento que métodos das duas áreas foram combinados. O projeto foi, então, um exercício experimental.

Confirmou-se, através desse exercício, a existência de um potencial muito grande nessa relação entre as áreas. Na Concept Art, diversos métodos são utilizados para a geração de um conceito. Essa possibilidade de agregar outros processos e otimizar a geração de soluções foi uma das conclusões mais relevantes. Também demonstrou o quão abrangente os processos de Design são para a resolução de problemas.

Dificuldades na escrita, no desenho e administração de tempo ficaram mais evidentes. Expondo a necessidade, mas também a possibilidade, de maior desenvolvimento nessas áreas.

O conteúdo produzido será inserido no portfólio. Ainda há a intenção de elaborar os conceitos das outras personagens e demais elementos existentes no conto. A experiência obtida nesse projeto será de grande valia para os próximos.

Referências

- BURAN, Jon. So You Wanna Make Games?? | Episode 2: Concept Art. [Entrevista concedida a] Riot Games. Youtube, 13 dez. 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/FqX-UMVTLHI>>. Acesso em: 09 set. 2021.
- DEALESSANDRI, Marie. A brief guide to becoming a Concept Artist. GamesIndustry.biz, 13 jul. 2021. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-01-20-a-brief-guide-to-becoming-a-concept-artist>>. Acesso em: 09 set. 2021.
- JAUBERT, Cécile. A brief guide to becoming a Concept Artist. [Entrevista concedida a] Marie Dealessandri. GamesIndustry.biz, 13 jul. 2021. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-01-20-a-brief-guide-to-becoming-a-concept-artist>>. Acesso em: 09 set. 2021.
- LÖBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. 1 ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2001.
- LUPTON, Ellen. Intuição, ação, criação: graphic design thinking. São Paulo: Editora G. Gili, 2013.
- NAKATA, M. K.; SILVA, J. C. P. D da. Concept art para design - criação visual de objetos e personagens. Bauru: Canal6 Editora, 2011.
- PHILLIPS, Peter. Briefing: a gestão do projeto de Design. São Paulo: Editora Blucher, 2007.
- PICKTHALL, Jason. Just what is Concept Art?. [Entrevista concedida a] Creative Bloq Staff. Creative Bloq, 6 nov. 2012. Disponível em: <<https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155>>. Acesso em: 9 set. 2021.
- RANDBY, Thomas. So You Wanna Make Games?? | Episode 2: Concept Art. [Entrevista concedida a] Riot Games. Youtube, 13 dez. 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/FqX-UMVTLHI>>. Acesso em: 09 set. 2021.
- RIOT GAMES. So You Wanna Make Games?? | Episode 2: Concept Art. Youtube, 13 dez. 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/FqX-UMVTLHI>>. Acesso em: 09 set. 2021.
- SENNA, Marcelus. Concept Art: Design e Narrativa em Animação. 2013. p. 172. Dissertação (mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.
- ST-ARNAUD, Frederic. O realismo fantástico de Frederic St-Arnaud. [Entrevista concedida a] Zupi. Zupi, São Paulo, v. 5, n. 01, p. 36-45, abr. 2010.
- STROM, Allie. So You Wanna Make Games?? | Episode 2: Concept Art. [Entrevista concedida a] Riot Games. Youtube, 13 dez. 2018. Disponível em: <<https://youtu.be/FqX-UMVTLHI>>. Acesso em: 09 set. 2021.
- TAKAHASHI, Patrícia; ANDREO, Marcelo. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. In: SBGames, X, 2011, Salvador. Paper... Salvador, 2016. p. 1 – 10. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>>. Acesso em: 09 jun. 2021.