



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CENTRO DE ARTES

CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

***O Concept art e a sua importância na elaboração de projetos de animação***

Eduardo Rodrigues de Souza

Orientadora: Profa. Vivian Herzog

**Pelotas, fevereiro de 2014.**

## **Resumo**

Este artigo busca traçar algumas reflexões sobre o *concept art*, partindo de experiências práticas vivenciadas pelo autor durante o curta-metragem intitulado Ritos. O trabalho visa analisar a importância do *concept art* dentro de projetos de animação. Para isto são observadas as aplicações e usos de *concept arts*, na produção de jogos, filmes e séries de animação. Elementos que circunscrevem o *concept art* tais como o desenho serão abordados. As reflexões são complementadas através de entrevistas realizadas com profissionais da área de audiovisual envolvidos na direção de arte, etapa em que o *concept art* se encontra durante a pré-produção.

**Palavras-chave:** Concept art, Cinema de Animação, Direção de arte, Desenho.

## **Abstract**

This paper seeks to trace some reflections on the concept art, from practical experiences experienced by the author during the short film titled Ritos. The work tries to analyze the importance of the concept art in animation projects. For this, examines the applications and uses of concept art in the production of games, movies and series. Elements that encompass the concept art such as the drawing will be discussed. Reflections complemented by interviews with professionals involved in audiovisual art direction, stage in which concept art is in pre-production.

**Keyword:** Concept art, Animation, Art direction, Drawing.

## 1. Apresentação

Este artigo tem como objeto de estudo observar o papel do *concept art* em um projeto de animação, tal observação parte da experimentação de suas potencialidades enquanto elemento decisivo na elaboração de uma série de escolhas estéticas. Assim a premissa de que o *concept art* é um fator necessário e indispensável para um projeto de animação parte de uma experiência pessoal. Tal experiência foi vivenciada através da realização de um curta-metragem de animação intitulado Ritos, com duração de aproximadamente 12 minutos. A realização deste curta integra a grade curricular do Curso de Animação da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) em que são realizados dois trabalhos de conclusão de curso, um prático (curta de animação Ritos) e outro teórico em formato de artigo que constitui o presente trabalho.

No processo de produção da animação participei da equipe criativa e como diretor de som. No tópico três intitulado contextualização do *concept art* na animação falarei sobre as divisões de trabalho na equipe de animação onde o *concept art se* posiciona. O fato de participar da equipe criativa me levou a pensar mais sobre o *concept art* e sua função dentro de uma produção em animação, pois ele é a primeira etapa de criação após o roteiro.

O *concept art* auxilia no estabelecimento da atmosfera de um filme de animação. O conceito de atmosfera, segundo Inês Gil é “[...] uma impressão específica que foi expressa durante um plano ou sequência filmica” (GIL apud, SENNA, 2013, p.10). Essa atmosfera auxilia na elaboração do *storyboard*<sup>1</sup> que é a etapa onde toda a decupagem do filme e a visualidade dele deve estar escolhida. O *storyboard* é uma espécie de guia e documento que acompanha a pré-produção<sup>2</sup>, a produção<sup>3</sup> (realização da animação) e a pós-produção<sup>4</sup>.

Dentro do projeto Ritos, observei que o *concept art* foi uma etapa em que foi preciso dedicar bastante tempo, pois era necessário expressar claramente a visualidade do filme devido a suas especificidades. A animação Ritos foi produzida em três técnicas diferentes, sendo suas

---

<sup>1</sup> “Os storyboards são desenhos que descrevem plano a plano a ação de uma cena. Colocados em sequência darão à equipe a noção exata de como irá se desenrolar a narrativa, a ação dramática dos personagens, os movimentos de câmera etc. Quando os quadros são capturados por qualquer processo ótico mecânico (escaneamento, fotografia) e montados sequencialmente em um editor de vídeo, surge o animatic, quase um copião de um filme que ainda não foi feito e que fornece em tempo real o andamento da narrativa fílmica. Frequentemente o storyboard é relacionado com as histórias em quadrinhos, mas essa visão é, no mínimo, questionável.” (SENNA, 2013, p.25).

<sup>2</sup> Etapa onde se elabora as estruturas para animar o filme.

<sup>3</sup> Etapa onde o projeto passa a tomar forma, onde fica a animação propriamente dita.

<sup>4</sup> Etapa de finalização do projeto para criar a forma final e unida de todos os elementos feitos na produção.

cenas divididas em 3d<sup>5</sup>, 2d digital<sup>6</sup> e *stop motion*<sup>7</sup>. Assim o *concept art* para esse projeto precisou contemplar as especificidades de cada uma das técnicas, uma vez que era necessário manter ligações estéticas de cenário e personagem.

Mesmo contendo técnicas diversas e que possuem características diferentes entre si, tais como *stop motion*, cuja propriedade principal destacada no projeto seria a produção com materiais específicos, manuseáveis, plásticos, mantendo seu caráter artesanal, era preciso conduzir o espectador a história fazendo com que ele pudesse perceber que o que estava sendo contado envolvia o mesmo personagem em situações e etapas diversas de sua vida. Conforme Rebeca Traldi e Rachel Zuanon (2012) a diferença entre o *stop motion* - com sua plasticidade artesanal - contrasta em relação aos softwares de animação digital que oferecem ao animador um ambiente completamente digital tal como o 2d e o 3d, também conhecido como *CGI*<sup>8</sup>, técnicas que foram também trabalhadas no projeto. As formas básicas que constituíam os personagens deveriam ser mantidas para identificação dos mesmos, independente da técnica utilizada na produção. Esta referência comum também era necessária para estabelecer uma certa lógica narrativa ao desdobramento da história que era transpassada por idas e vindas do passado ao presente do personagem Eduardo que narra algumas etapas de sua vida a um menino, o Duda.

Para contextualizar o *concept* recorro as considerações de Sérgio Nesteriuk (2011) em seu livro *Dramaturgia de série de Animação*. Nesteriuk define *concept artists* como responsáveis por dar a primeira forma visual às ideias escritas de um projeto de animação. *Concept art* seria, então, a representação visual de uma ideia, uma representação gráfica que um artista fará sob as instruções do roteirista ou diretor do projeto em questão. E esta concepção será apresentada a partir de escolhas visuais, de paleta de cores, formas, e caracterizações essenciais que irão definir outras decisões, tais como design de personagem e realização de *layouts* e de cenários.

As considerações de Marcellus Gaio Silveira de Senna (2013), autor que estudou sobre *concept art* e narrativa em sua dissertação<sup>9</sup>, são o principal eixo teórico para este artigo.

---

<sup>5</sup> Técnica de animação utilizada para animar em ambiente virtual, simulando a realidade através três coordenadas dimensionais, eixos X, Y e Z.

<sup>6</sup> Técnica de animação utilizada para animar em ambiente virtual, criada através de desenhos feitos manualmente e através de mesa gráfica.

<sup>7</sup> Técnica de animação na qual o animador fotografa quadro a quadro objetos reais que está animando.

<sup>8</sup> *Computer-generated imagery*, designação associada ao 3d.

<sup>9</sup> SENNA, Marcellus Gaio Silveira de, *Concept Art: design e narrativa em animação*, PUC-RIO, Ago 2013.

Já nas primeiras páginas de sua dissertação ele expõe que é possível definir *concept art*, e que esse muitas vezes é denominado *concept design* ou *entertainment design*. Esses termos podem ser vistos como uma representação visual de elementos da animação, tais como personagens, ambientes e objetos. E tais elementos, conforme Senna (2012) servem para elaborar uma atmosfera visual aos filmes. Em função das características estéticas dos filmes de animação, por sua distância natural ao realismo, esses elementos possuem grande potencial para o desenvolvimento de atmosfera.

Devido à dificuldade de encontrar estudos teóricos a respeito do *concept art*, também buscou-se informações em textos de outras áreas do conhecimento para criar relações que mostrassem a importância do desenho como formação estrutural de uma ideia. Assim, tem-se algumas referências nos estudos de Jacqueline Lichtenstein (2006) que reúne diversos autores de diferentes períodos históricos que versaram sobre questões teóricas da pintura. Dentro desta coleção destinada a abordagem teórica da pintura há um livro denominado *O desenho e a cor* (2006) em que temos acesso a um texto do artista/ teórico Federicco Zuccaro (século XVII), que lança as bases da produção escrita sobre as propriedades do desenho enquanto delimitação de uma ideia ligada a concepção, ao projeto e a imaginação.

Foram também utilizadas outras fontes de pesquisa documental, como sites na internet, revistas digitais. Livros sobre a direção de arte de jogos e filmes, afim de expandir as fontes de informação, tais como: *The Art of How to Train Your Dragon* (2010), *Art of Guild Wars 2* (2012), *The Art of Journey* (2012).

Durante a produção deste artigo foram realizadas uma série de entrevistas<sup>10</sup> com alguns animadores, diretores e *concept artists* de animação, na busca de obter mais informações sobre o assunto. Essas entrevistas envolviam questões sobre mercado, produção, criação, relação diretor-desenhista. Para conseguir uma busca mais ampla por informações, as entrevistas foram realizadas através de compartilhamento de arquivos de texto de cada um dos entrevistados comigo. Desta forma foi possível enviar as perguntas para profissionais de diversas regiões do Brasil, sendo alguns desses profissionais estudantes de animação que se encontram fora do Brasil atualmente.

---

<sup>10</sup> Perguntas disponíveis em anexo.

Em uma das entrevistas Natalia Alencar<sup>11</sup> fala sobre algumas diferenças na hora de produzir um *concept art* para técnicas específicas. Como, por exemplo, ao se produzir *concept* para um projeto 2d é aconselhável evitar o exagero nos detalhes. Já no 3d é possível elaborar mais os detalhes, uma vez o modelo pronto não é necessário reproduzi-lo *frame-by-frame*<sup>12</sup>.

Um exemplo para o caso 2d comentado por Natalia é o filme em animação 2d do personagem Hellboy. Segundo Senna (2013) para a elaboração do filme *Hellboy Animated: Sword of Storms* (Phill Weinstein e Tad Stones, 2006), Shawn “Cheeks” Galloway - o *concept artist* do filme - necessitou adaptar o personagem criado por Mike Mignola<sup>13</sup>, pois esse possuía uma serie de detalhes em sua silhueta, pertinentes a expressão do personagem nas histórias em quadrinhos, que dificultariam o processo de animação na técnica 2d. Para solucionar o caso, o *concept artist* resolveu trabalhar com uma silhueta marcante e estética do cartum.

Essa questão apontada por Natalia Alencar é um dos focos deste artigo e, para identificá-la e descobrir mais sobre as especificidades do *concept art* no projeto Ritos, realizou-se um comparativo entre as pesquisas feitas em bibliografias sobre a arte de jogos e filmes, assim como também as entrevistas realizadas para esta pesquisa. Esse processo levou ao mapeamento de algumas características e de algumas aplicações de *concept* em projetos de animação, apresentado no item 4 deste artigo : Observações da aplicação do *concept* em diferentes animações.

## **2.Uma investigação sobre *concept* e sua função como primeiro desenho**

Inicialmente, para analisar a função do *concept art*, dentro de um projeto de animação, é necessário definir a extensão de seu conceito. Segundo a revista de arte e criatividade Zupi<sup>14</sup> (*Concept art* 1, 2010) o *concept art* é uma arte desafiadora e que pode ser considerada invisível aos olhos do público, uma vez que esse processo se encontra na origem da animação e é relacionado com a habilidade do artista de atribuir ideias, tornando-as visíveis e acessíveis a um determinado público. Ainda, segundo a revista, *concept art* pode ser traduzido como arte-conceito, mas não pode ser confundido com a chamada *conceptual art*, que pode ser

---

<sup>11</sup> Diretora de cena e animadora do curta Cafeka (2011) e uma das entrevistadas para o artigo.

<sup>12</sup> Expressão em inglês para quadro a quadro.

<sup>13</sup> Quadrinista criador do Hellboy.

<sup>14</sup> Revista independente com intenção de fomentar, incentivar e registrar a produção de trabalhos autorias em arte.

traduzida como Arte Conceitual e que tem sua representação dentro do contexto das artes visuais. Senna (2013) ressalta que a questão estética é uma diferença importante entre *concept art* e *conceptual art*. Ele define que para o *conceptual artist* as questões estéticas deveriam ser minimizadas, enquanto para o *concept artist* funciona exatamente da forma inversa, sendo as questões estéticas essenciais. Segundo a enciclopédia do Itaú cultural<sup>15</sup> a arte conceitual é uma produção artística contextualizada as décadas de 1960 e 1970 em que os aspectos conceituais que tencionam o campo das artes são sobrepostos as questões estéticas do objeto artístico. É o conceito e a desmaterialização do objeto que são trazidos como fatores principais destas proposições.

Ana Mendes<sup>16</sup> durante sua entrevista ao Nimboteco<sup>17</sup> (Podcast #10), falou sobre *concept art* e sua importância em trabalhos de animação. Na entrevista, Ana define *concept art* como uma possibilidade de criar coisas que ainda não existem fisicamente, passando-as para o papel, ou seja, criando o conceito daquela ideia. A artista dá como exemplo a criação de uma criatura imaginária, no caso um porco do espaço, onde cada um tem uma ideia daquela criatura, mas ninguém possui algo definido sobre ela.

A dinâmica entre as diferentes partes envolvidas na produção de um filme de animação – roteiristas, concept artists, storyboarders, animadores etc. – é evidentemente um exemplo de jogos de linguagem, em que cada parte expõe suas ideias, cabendo ao diretor ou produtor, conforme a dinâmica da empresa, o lance final. O concept artist vai receber as especificações sobre personagens, situações, objetos e cenários, e a partir daí se inicia o jogo. Ele produz as imagens – faz o seu lance –, e recebe o contragolpe que pode vir tanto do diretor de arte, quanto do diretor do filme, ou dos animadores; enfim, qualquer um envolvido no desenvolvimento criativo do filme. Novos lances ocorrerão, até que todos se deem por satisfeitos, e o processo chegue ao fim. O objetivo é a excelência do discurso, no caso, o filme que está sendo produzido. (SENNA, 2013, p.25).

Conforme Nesteriuk (2011) esse processo pode ser compreendido como uma ponte entre a criação e a apresentação do projeto, durante a fase de pré-produção. Segundo o autor: “Representando o estágio que as ideias pensadas começarão a tomar formas de desenho, seja em papel ou digitalmente” (NESTERIUK, 2011, p.187). Essa transformação é chamada pelo autor como *pensar com a mão*.

---

<sup>15</sup> Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/>

<sup>16</sup> *Concept artist*, profissionalmente conhecida como “zaphk”.

<sup>17</sup> *Podcast* - série de programas em áudio disponibilizados na internet - realizado pelo NimboCG (blog relativo a computação gráfica em geral).

Briggita Hosea<sup>18</sup> (2010) trabalha na intersecção do campo das artes com a animação e escreve sobre uma das suas performances animadas em que propõe os seguintes questionamentos: como reproduzir em uma única figura uma imagem em movimento através de espaço e tempo? E como esses desenhos aparentemente sem movimento quando reproduzidos em sequência, numa maneira particular, podem criar uma ilusão de movimento e de duração do tempo? Para Norman McLaren (2011)<sup>19</sup>, o *frame*<sup>20</sup> e o que está contido entre ele é tão importante quanto o *frame-by-frame*, e, sendo esse *frame* a interpretação de um animador em cima dos *concepts* de personagens e cenários, percebe-se então que o *concept* é a nascente de todo esse processo de desenvolvimento que vai do quadro estático ao movimento.

Essa importância do quadro pode ser definida pela questão artística que o representa, como vemos na abordagem reflexiva que Jacqueline Lichtenstein (2006) faz a respeito da escrita de Zuccaro em *Idea del pittore*<sup>21</sup>, sobre a importância do desenho como atividade superior ao intelecto em forma, concepção, ideia, regra e finalidade. Zuccaro foi um artista maneirista que escreveu uma série de tratados a respeito do desenho que questionavam em certa medida o que era a representação. O desenho, segundo Zuccaro, é formado por uma instância interna - que corresponde à concepção - e outra externa, que é a interpretação da centelha divina interpelada pelos materiais e pelo ato gráfico. Tal pensamento está contextualizado a um saber do período, cujo caráter de inspiração era motivado por algo divino e sobre-humano, no entanto este caráter era tocado ou atingido através do pensamento, da ideia, da concepção. Sendo, nesse sentido, o desenho interno e externo, oscilações de uma mesma condição.

Lichtenstien (2006) ainda fala sobre o privilégio dado à pintura histórica durante o reinado de Luís O Grande, organizado sob direção de Le Brun. Pressupondo o primado do desenho, permitindo transformar o relato em imagem, a história em quadro, ou, como a própria autora descreve através de termos do período: narrar com um pincel. Tal resgate histórico busca sustentar a importância do visual na sociedade.

---

<sup>18</sup> Artista visual e professora da Escola de Artes de Londres (UK)(2010).

<sup>19</sup> Animador importante por seus trabalhos voltados para a animação artística, com grande relevância na experimentação com desenho diretamente na película e a sua relação com a sincronia com o som. Teve forte ligações com a *National Film Board of Canada*.

<sup>20</sup> Menor partícula de um filme, cada segundo de um filme é constituído de cerca de 24 frames.

<sup>21</sup> Livro publicado por Federico Zuccaro no século XVII.

Para Senna (2013) o *concept art* estabelece uma linguagem visual, e se vale da criação de um código visual baseado no movimento. Ele relaciona o *concept art* com design e busca em Pier Paolo Pasolini, no contexto teórico de uma semiologia da realidade um discurso além do verbal. Visto por esse viés, o *concept art* assumirá o papel de signo, pois será a representação visual dos elementos apresentados durante o roteiro. Segundo o autor: “Para este trabalho, então, entendemos “conceito” como um fenômeno linguístico, constituindo-se em um conjunto de signos que representam um objeto” (SENNA, 2013, p.26). Logo o *concept art* criará um vocabulário de imagens que servirão para a construção visual do *frame-by-frame* que constitui o audiovisual. Antes de produzir os esboços finais segundo Bruce Block (2008), os *concept artists* criam diversos *concept arts* como forma de explorar os diferentes componentes visuais e assim produzir o “vocabulário” de imagens que traduzam os elementos da construção da atmosfera do projeto.

Tal estrutura pode ser comparada a construção textual, e assim podemos relacionar os aspectos semelhantes do desenvolvimento entre escrita e desenho. Conforme Ellen Souza e Marcelo Andrero (2009) a identidade visual vem se desenvolvendo no sujeito desde a infância e é possível estabelecer uma analogia com o desenvolvimento da escrita das crianças e sua relação com a reprodução do mundo ao seu redor por *mimese*, sendo os primeiros rabiscos, explorações ativas sobre os objetos de conhecimento. E assim, é possível interpretar o *concept* como sendo parte integrante da animação, como as letras estão para a escrita, o *concept* é o signo inicial, formador de sentido, pois ele é o primeiro trabalho do que será interpretado e reproduzido durante o projeto.

Na hora da criação do *concept*, a elaboração desse universo a ser explorado pelos primeiros riscos da animação, é a parte integrante de um conjunto de peças para entender o processo do ato de dar vida, materializar o pensamento. Para Vivian Herzog (2012), essa síntese de uma ação através de sua representação na animação, movimento, ações e reações de um corpo, é a mágica e o elo entre o desenho, a concepção e a animação. Muito mais do que desenhar uma ação, é preciso que ela faça sentido em termos de reação, peso e ritmo e é justamente aí que sentimos a força das ideias do desenho (registro gráfico) que, através de simples linhas, cria superfícies e espessuras inimagináveis. Nesse sentido, de acordo com Senna (2013) podemos entender o *concept art* como uma atividade projetual, sendo esta responsável por elaborar instruções e padrões visuais para o filme.

### 3. Contextualização do Concept na animação

Para entendermos a importância do *concept art*, primeiro é necessário contextualizá-lo dentro da animação. E para tal, é preciso buscar em qual ponto da história da animação ele se encontra. Quais foram os fatores que levaram a utilização do *concept art* dentro dos projetos e porque houve a necessidade para se trabalhar essa etapa durante a produção da animação.

Durante as pesquisas observou-se que é difícil conseguir datar, ou ao menos encontrar um ponto de partida, para a produção de *concept art* para projetos de animação. Ana Mendes fala ao Nimboteco (Podcast #10) sobre a falta de produção teórica em português a respeito dessa etapa da animação. A artista relata também sobre a falta de importância do *concept* na indústria brasileira de animação diferentemente do exterior, onde há universidades com cursos especializados nesse fazer específico.

Senna (2013) em sua dissertação também fala sobre a dificuldade de encontrar textos de reflexão sobre a prática em *concept art*, sendo que a maioria dos textos encontrados abarcam conteúdos técnicos. Ele ainda elabora sobre as questões que levam essa área ser tão pouco explorada, e considera que parte das dificuldades são que o conhecimento por muito tempo era apenas transmitido dentro das próprias empresas produtoras ou em disciplinas isoladas em cursos sobre animação. E essa carência na problematização da área inibiu a estruturação de metodologia e linguagem, como dificultou a possibilidade para se determinar a data do surgimento do *concept art*.

Na conclusão de sua dissertação, Senna (2013), deixa claro que o *concept art* ainda é subutilizado no mercado nacional de produção em audiovisual. E que segundo Andres Lieban (2013) a área de games estaria mais preparada para acolher esta função.

O autor toma por base o surgimento do *concept art* nos projetos de animação, nos estúdios Disney, na década de 1930. Durante a sistematização do processo e a necessidade que o estúdio Disney viu em dar vida aos personagens. Disney acreditava na força da personalidade dos personagens e para que a representação gráfica levasse consigo essa carga, ele propôs na *Disney Animation* aulas de arte para que seus desenhistas fossem capazes de transmitir emoção aos seus desenhos (SENNA, 2013, p12). Esse trabalho buscava o incremento narrativo através do aperfeiçoamento dos personagens, cenários e objetos de cena. Essa incrementação acabou

dando origem a famosa expressão de que os desenhos e o gesto do animador seriam os responsáveis pela [...] ilusão a vida [...]” dos personagens (LUCENA, 2002).

Disney já acreditava que a transmissão do clima poderia ser definidor através dos componentes visuais. Por esta via Block (2008), define cada um dos componentes visuais detalhadamente, sendo estes: espaço, linha, forma, tonalidade, cor, movimento e ritmo. Ele ainda afirma que esses componentes são encontrados em todas as imagens que vemos, sendo elas fixas ou em movimento. Para Block um componente visual transmite estados de ânimo, emoções, ideias e proporciona estrutura visual às imagens. A atmosfera defendida por Senna (2008), se sustenta principalmente com base nos componentes visuais apresentados, particularmente na maneira que é formado o espaço em que esses elementos se encontram.

Durante uma das entrevistas Caio Chagas<sup>22</sup> cita uma mensagem de Jaime Jones<sup>23</sup> que fala “Pintar é o meio para o fim no *concept art* e ilustração. Esse trabalho é sobre comunicação, não provar quão bem nós poderemos usar um pincel.”<sup>24</sup><sup>25</sup>. Um fator importante dessa comunicação é que o *concept art* constitui as diretrizes do que a equipe de arte espera dos profissionais pertencentes a produção.

Segundo Senna (2013) os *concept arts* são uma espécie de resumo da trama, a interpretação do desenhista a respeito do ponto de vista que o diretor projeta para a história que será contada. Dessa forma uma equipe diferente de profissionais produziria, possivelmente, um efeito diferente para o clima da animação. Assim os *concept artists* vão receber as orientações, e produzir as imagens. Caso o trabalho ainda não se encaixe na atmosfera do projeto ou na unidade de todos os elementos, ele recebe novas instruções e acerta os detalhes, até todo o filme formar uma única linha narrativa. O autor cita o exemplo para esse processo pode ser visto no livro *The Art of Mulan*, onde Aaron Blaise – *Supervisor Animation* do filme - fala sobre a falta de unidade entre os personagens, onde cada artista tinha seu personagem ao seu próprio estilo, mas com a inclusão do artista Chen Yi Chang – *designer* de personagem do

---

<sup>22</sup> Concept artist

<sup>23</sup> Concept artist, trabalhou para empresas como Warner Bros. 20th Century Fox, Paramount, Bungie, NCSOFT, Blizzard, National Geographic, and Penguin books.

<sup>24</sup> “Painting is a mean to na end in concept art and illustration. This job is about communication, not proving how well we can usa a brush”, tradução livre minha

<sup>25</sup> Q&A – uma forma de chamar entrevista, do inglês Question and Answer -: Halo – jogo para vídeo games - concept artist Jaime Jones. Realizada pelo cgchannel – blog sobre animação -, em 19 de setembro de 2012.

filme –, este criou uma unidade a todos os elementos e foi o responsável por trazer a riqueza dos detalhes chineses no filme.

Normalmente a equipe responsável pela visualidade do filme é dividida entre direção de arte, produtor, diretor e *concept artists*. Essa equipe é responsável por analisar o roteiro, estabelecer o que se pretende narrativamente e analisar como aquela história se relaciona com o público alvo. Essa visualidade precisa apresentar uma unidade entre os diversos elementos, como cenários, personagens e objetos, uma vez que esses quando acrescidos de movimento necessitam fechar e estabelecer um único produto completo. Essa etapa de produção de *concept arts* fica localizada na pré-produção, onde todo o material é elaborado para estruturar o filme, logo há uma etapa anterior onde o filme ganhará sua estrutura animada e com isso fica fora do alcance dos espectadores (SENNA, 2013, p.125). Vale ressaltar que essa estrutura de equipe pode variar de acordo com o projeto e o estúdio, no caso do curta *A Última Reunião Dançante* (2013), o qual será analisado no capítulo quatro. Nessa animação o trabalho de *concept art* ficou dividido entre o diretor e o diretor de arte, onde o diretor de arte definiu os primeiros esboços e ambos finalizaram juntos os *concept arts*.

Para alguns artistas segundo algumas considerações de Hosea (2010) o trabalho criado digitalmente perdeu sua autenticidade implícita na subjetividade das marcas do artesanal. Mas para o *concept art*, foi mais uma porta que foi aberta. Pois com a tecnologia é possível ter transmissão de informações mais rapidamente, possibilitando a comunicação entre diretor e desenhista de forma mais dinâmica.

A possibilidade de produzir o desenho em camadas forneceu uma maior facilidade aos *concept artists* para editar e realizar ajustes em seus trabalhos. Como por exemplo, para o projeto Ritos o diretor do projeto pediu para o *concept artist* para alterar o formato do nariz e gerar diversas possibilidades, assim buscando a melhor adaptação do personagem ao projeto e suas necessidades narrativas. O desenho digital também reduziu o custo das despesas com materiais como: papel, tinta, lápis etc.

As ferramentas digitais também abriram novos horizontes para o trabalho com *concept art*, com sua inclusão na produção dos filmes em 3d, mas esses ainda não dispensam o trabalho do desenho. Surgindo assim conforme Senna (2013) novas funções, e novos padrões tecnológicos e metodológicos da indústria da animação, ditados pela Pixar.

Outra questão relacionada aos *concept arts* e o caráter digital, é que a tecnologia possibilitou o surgimento de instituições de ensino baseadas em cursos online e a distância. Escolhas como a *Gnomon* e a *FZD School*, em Cingapura. É possível encontrar tutoriais relacionados a técnicas de desenhos e de especialização em *concept art* online.

Independente do estúdio, dos profissionais envolvidos ou metodologias de trabalho o resultado final para o processo de preparação será sempre o mesmo. Uma vez que todos buscam a melhor forma de estruturar os desenhos para representarem o ponto de vista do diretor da história a ser contada (BLOCK. 2008, p276). Por ponto de vista de acordo com Block (2008), podemos entender a abordagem geral dada a história no sentido de pensar quais as sensações que se deseja que o público tenha em relação aos personagens, as tramas e a condensação de todos estes fatores através dos componentes visuais fílmicos.

#### **4.Observações da aplicação do *concept* em diferentes animações**

A partir do que foi estudado sobre *concept art* nos capítulos anteriores, farei nesse capítulo uma observação de diferentes *concept arts* aplicados aos seus produtos correspondentes. Selecionei três casos para este artigo, o jogo *Guild Wars 2*<sup>26</sup> (2012) de uma grande empresa, o curta-metragem *Ritos* (Diego Urrutia, em produção) como projeto final de alunos de um curso de animação e o curta-metragem: *A Última Reunião Dançante* (Lisandro Santos, 2013) de uma produtora independente brasileira.

Daniel Dociu, *concept artist* e diretor de arte para jogos, no livro *Art of Guild Wars 2* (2012), fala sobre a produção do jogo e como se estabeleceu a criação da parte artística do projeto (2012). Ele afirma que a produção buscou relacionar os gráficos digitais com uma estética mais aproximada para os *concept art*, não significando que no processo a produção ficaria presa aos *concepts*. Ainda outros artistas que trabalhavam nos projeto poderiam adicionar profundidade e riqueza ao produto.

---

<sup>26</sup> Jogo no estilo MMO (*Massively Multiplayer Online*) para computador, lançado em 2012, da produtora NCSOFT.

Nas imagens 01 e 02, vemos o mesmo urso em seu *concept art* e em sua imagem dentro de jogo, respectivamente. É possível observar que essas questões estão aplicadas a produção desse material. Sendo que muito da essência do personagem é mantida. A transformação de pintura para a versão digital também possui notável diferença.



Imagem 01: Shiverpeaks, concept por Kekai Kotaki.  
Fonte: Art of Guild Wars 2 (2012)



Imagem 02: Shiverpeaks, imagem dentro do jogo.  
Fonte: Guild Wars 2 (2013)

Além da descrição encontrada no livro sobre a arte do jogo Guild Wars 2, para exemplificar o uso do *concept* na realização de uma animação, estabeleceu-se um conjunto de questões, para a realização de entrevistas. Essas questões foram apresentadas para diversos profissionais da animação brasileira, sendo eles diretores animações autorais, *concept artists*, animadores 2d, animadores 3d, produtores de jogos, representantes de estúdios.

Após essas entrevistas realizadas, o material foi agrupado em busca de informações que tornariam possível visualizar o que esses profissionais definiriam para os *concepts*, e pensar essas definições baseadas no curta-metragem Ritos.

Na produção do curta Ritos, Robson Queiroz - o artista 2d e responsável pelo *concept* - criou uma série de personagens baseado nas descrições do roteiro. Feitos os primeiros desenhos, ele apresentou o material para o diretor do curta, Diego Urrutia. Este definiu alguns parâmetros necessários que os personagens deveriam ter para se adequar as informações narrativas da animação. O passo seguinte foi apresentá-lo para toda a equipe, onde cada um sugeriu modificações dentro das especificidades de suas técnicas. Em entrevista Diego traduz esse processo de *concept* como a primeira experiência técnica visual de uma imagem, seus conceitos crus, sua estrutura, uma experiência. É neste momento da produção que temos a opção de testar e errar infindáveis vezes, por isso normalmente são feitos vários *concepts* antes do produto final, onde a criatividade não tem limitantes, não possui limites por tecnologia, tempo, ou mesmo conhecimento.



Imagem 03: José Eduardo, concept por Robinson Queiroz. Fonte: Ritos (2013)



Imagem 05: José Eduardo, 3d por Diego Urrutia. Fonte: Ritos (2013)



Imagem 06: José Eduardo, stop motion em papel por Ana Luísa Corread. Fonte: Ritos (2013)

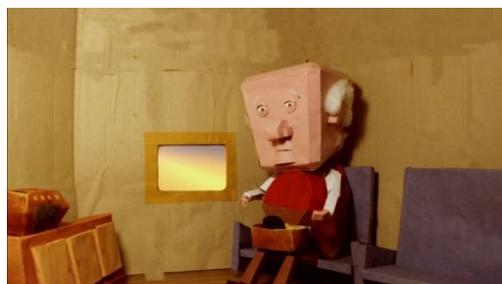


Imagem 04: José Eduardo, 2d por Robinson Queiroz. Fonte: Ritos (2013)



Imagens 07: José Eduardo, stop motion em massinha por Ana Luísa Corread. Fonte: Ritos (2013)

Nas imagens de 03 a 07, é possível fazer um comparativo entre o *concept* do personagem José Eduardo e sua versão final em cada uma das técnicas de animação utilizada no projeto Ritos. Para o caso específico deste curta, foram elaboradas estratégias para que o personagem fosse anatomicamente adaptado a cada uma das técnicas, processo feito durante a fase de pré-produção, enquanto o personagem ainda se encontrava como ideia apenas.

As entrevistas analisadas mostram algumas recorrências em relação ao que parecer ser essência do *concept art* na animação. Sendo esse padrão ou recorrências de questões, ilustrado pela resposta de Yuji Schmidt<sup>27</sup>, onde ele afirma que a essência do *concept* encontrada no projeto pode variar de acordo com a forma que a criação ocorre, mantendo, em geral, ideias, o gestual, as cores, o estilo visual, o tom (humorístico, sério, realista, estilizado), entre outros.

Pensando no processo de elaboração do *concept* no curta Ritos é possível observar que houve a preservação de cada um desses elementos citados acima, tais como gesto, cor e personalidade. A paleta de cores é idêntica para o personagem, salvo no *stop motion* de massa de modelar, onde o grupo optou por fazer a cena branca, representada desta forma para aliviar o peso narrativo da cena, onde a esposa do personagem principal morre. Essa escolha de cor também é consequência da relação com o material a ser trabalhado pela técnica de *stop motion* e sua materialidade moldável e massuda que remetia de alguma forma a matéria corpórea formadora do personagem principal, mas dificilmente se afirmaria que o personagem não é o mesmo, dentro de suas características visuais. Isso acontece mesmo considerando a técnica de *stop motion* em papel, onde as bordas do personagem são quadriculadas, devido a especificidade do material trabalhado.

<sup>27</sup> *Concept artist* e um dos entrevistados para o artigo

Durante uma das entrevistas realizadas, Lisandro Santos conta que em seu último curta *A Última Reunião Dançante* (2013), o trabalho de direção de arte possui uma diferença entre os estilos de personagens que o diretor de arte, o quadrinista Eduardo Medeiros, costuma usar nos seus trabalhos pessoais (Imagem 08) e o produto final no filme. Nesse caso foi necessário adaptar os seus *concepts* para a técnica de animação e intenção narrativa do diretor.



Imagem 08: Quarto Jonas, Concept por Eduardo Medeiros.  
Fonte: Cartoonaria Desenhos Animados

Na imagem 09, temos o *concept art* de Eduardo Medeiros, quadrinista e diretor de arte do curta, onde é possível ver características dos traços de seus quadrinhos. Este *concept* foi feito primeiramente para acertar a direção de arte do filme, segundo Lisandro.



Imagem 09: Quarto Jonas, Concept por Eduardo Medeiros.  
Fonte: Cartoonaria Desenhos Animados

No segundo desenho da imagem 10, já é possível ver um estilo mais aproximado da estética do cenário final do curta. Lisandro fala durante a entrevista sobre essa transformação do *concept* em arte final como uma necessidade para a produção, pois é necessário pensar sempre

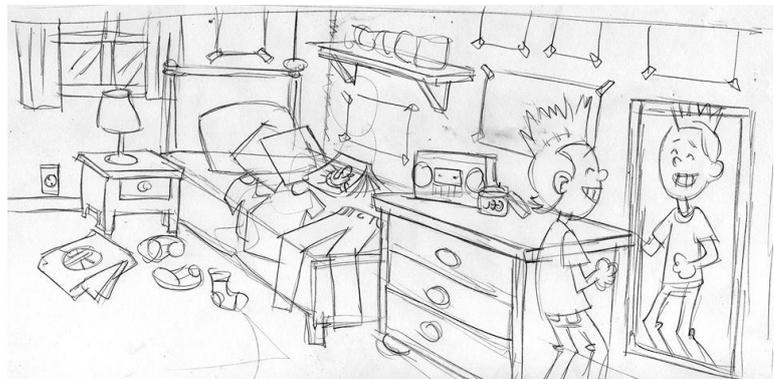


Imagem 10: Quarto Jonas, Layout de Cenário por Eduardo Medeiros e Lisandro Santoss. Fonte: Cartoonaria Desenhos Animados

na viabilidade do trabalho, que representa quase sempre uma simplificação e uma adequação às técnicas de animação utilizadas. O que funciona em uma ilustração, nem sempre funciona numa animação.

Com a arte finalizada e definida para o cenário imagem 11, Lisandro afirma que os *concepts* nesse filme serviram para encontrar o estilo do desenho (personagens e cenários) e também para a apresentação do projeto. Depois de aprovado, o filme já entrou em fase de produção, havendo pouco espaço para novos *concepts*.



Imagem 11: Quarto Jonas, Cenário Final por Lisandro Santoss.  
Fonte: Cartoonaria Desenhos Animados

Uma resposta recorrente encontrada com os entrevistados foi que com a adição da tecnologia para a produção de animação, houve um grande avanço quanto a produção de *concepts arts*. Segundo grande parte dos entrevistados, os *concepts* servem como base para a transmissão de ideias e são fundamentais para o processo da animação.

## 5.Considerações finais

Durante a pesquisa para elaboração deste texto foi possível identificar a dificuldade em determinar a data exata do surgimento do *concept art* como etapa de um projeto animado. No entanto, diversos autores defendem seu surgimento na década de 1930, com os estúdios Disney e sua necessidade de garantir “ilusão a vida” em seus personagens.

Apesar de quase cem anos de história, ainda possuímos dificuldades para encontrar referenciais teóricos sobre a produção e as etapas do *concept art*, e tem-se um número reduzido de escolas especializadas ou cursos de animação com aulas de *concept art*. Para a produção deste artigo encontrou-se apenas um texto, não técnico, em português sobre *concept art*, propriamente dito. Sendo que este foi publicado enquanto a pesquisa para esse artigo encontrava-se na metade de seu processo.

O padrão estabelecido pelas entrevistas identificou que para os profissionais de animação, o *concept art* é a forma de expressar indicações da atmosfera do projeto, um glossário de informações como forma de diretrizes para as demais etapas do projeto. Sendo a primeira experiência visual do filme. E que os processos de produção de *concept art* para as diversas técnicas de animação possuem suas próprias características, devido as especificidades da técnica.

Também por um consenso, os entrevistados falaram que não há um método fixo de produção do *concept art*. Este irá variar de acordo com a equipe, o estúdio, a narrativa, o projeto, o número de pessoas envolvidas. E que por mais que o número de profissionais que estão envolvidos na criação do universo do projeto seja diversificado, todos possuem um caminho aberto para discussão das ideias e a criação do clima da animação.

Elementos como de construção visual como: espaço, linha, forma, tonalidade, cor, movimento e ritmo, são definidos no *concept art* e permanecem na essência do filme que será reproduzido nas telas, apesar das modificações pertinentes ao desenho com movimento de *frame-by-frame*.

Através da reflexão de todos os elementos apresentados no texto, é possível afirmar que o *concept art* é de fato um processo que delimita os projetos em animação. Ao ser um guia, ele reduz a possibilidade de improvisos durante a produção, mas com o objetivo de garantir unidade ao todo, ou seja ao produto fílmico. Como pode ser visto no curta-metragem Ritos, ponto de partida para o estudo realizado nesse artigo, em que o personagem José Eduardo é representado em diversas idades e técnicas, há um diálogo entre as técnicas, estabelecido durante a pré-produção enquanto se elaboravam os *concepts*. Esse diálogo só foi possível com o uso desses *concepts*, que no contexto poderiam ser comparados a uma partitura, um guia visual que norteava o desenvolvimento de cada técnica específica.

Constatou-se também que a tecnologia foi um fator que ampliou o acesso e agilizou a produção do *concept art*, pois tornou possível produzir um maior número de desenhos por um menor custo, e também que profissionais de diversas partes do mundo tivessem acesso ao material produzido em questões de instantes.

Apesar do *concept art* ser um fator importante para a animação, vale ressaltar que o espectador final, possivelmente, só terá acesso a este, em sua forma bruta, através de livros

de arte dos projetos, extras em DVDs e sites na internet, pois ele é processo é o meio que dá unidade ao fim, ao produto final que é a animação.

## 6.Referências

BLOCK, Bruce A. **A Narrativa Visual: Criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais.** Bruce A. Block: tradução Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Elsevier, 2010.

HERZOG, Vivian. **O desenho como concepção:** algumas considerações sobre o papel do storyboard na animação. Pelotas, Revista ORSON: Edição nº2, 2012. Disponível em: [http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/primeiro\\_olhar02/herzog.pdf](http://orson.ufpel.edu.br/content/02/artigos/primeiro_olhar02/herzog.pdf) Acesso em 01 jul 2013.

HORSEA, Birgitta. **Drawing Animation.** Londres: *University of the Arts London*, 2010.

LICHTENSTEIN, Jacqueline. **A Pintura: Vol.09 O Desenho e a cor.** São Paulo: Editora 04, 2006.

LUCENA, Alberto. **Arte da animação:** técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac, 2011.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação.** São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

NIMBOTECO 10. **Concept art:** Entrevista com Ana Mendes “zaphk”. Disponível em <http://www.nimbocg.com.br/nimboteco-010-concept-art/> Acesso em 14 jun 2013.

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Concept art:** design e narrativa em animação. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro: Universidade Católica do Rio de Janeiro – Departamento de Artes e Design, 2013.

SOESBEE, Ree. **Art of Guild Wars 2.** E.U.A.: NCSOFT Corporation, 2012.

SOUZA, Ellen Cristina França e COSTA, Dinara Pereira Lemos Paulino da. **A importância do desenho para o desenvolvimento da escrita**. XXV CONADE - Congresso Nacional de Educação, 2009. Disponível em: [revistas.jatai.ufg.br/index.php/acp/article/view/863/450](http://revistas.jatai.ufg.br/index.php/acp/article/view/863/450) Acesso em 08 out 2013.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen e ANDREO, Marcelo Castro. **Desenvolvimento de Concept art para Personagens**. Universidade Estadual de Londrina: Departamento de Design, 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf> Acesso em 06 nov 2013.

TRALDI, Rebeca e ZUANON, Rachel. **Stop Motion: do artesanal ao digital**. Revista Anagrama, 2012.

### **Entrevistas**

ALENCAR, Natália. Entrevista concedida a Eduardo Rodrigues de Souza. Pelotas, novembro de 2013.

SCHMIDT, Yuji. Entrevista concedida a Eduardo Rodrigues de Souza. Pelotas, novembro de 2013.

PADOVAN, Herique. Entrevista concedida a Eduardo Rodrigues de Souza. Pelotas, novembro de 2013.

URRUTIA, Diego. Entrevista concedida a Eduardo Rodrigues de Souza. Pelotas, novembro de 2013.

SANTOS, Lissandro. Entrevista concedida a Eduardo Rodrigues de Souza. Pelotas, novembro de 2013.

CHAGAS, Caio. Entrevista concedida a Eduardo Rodrigues de Souza. Pelotas, novembro de 2013.

HUSEIN, Magno. Entrevista concedida a Eduardo Rodrigues de Souza. Pelotas, novembro de 2013.



## Anexos

### Questões entrevista

- 1) Como você definiria “o que é *concept art*”?
- 2) Como, em sua visão, os concepts são utilizados dentro de uma animação? E qual a importância do “*concept art*” dentro de uma produção de animação?
- 3) Se você já fez *concept art*, para qual tipo de animação: 2d, 3d, stop motion, games...? E como vê a diferença na criação, se houver.
- 4) Como funciona a relação com a direção do projeto na hora de criar os desenhos?
- 5) De que forma os concepts são traduzidos e modificados?
- 6) O que fica de sua essência?
- 7) Existe um padrão na elaboração de um concept? Se sim, este padrão muda em relação aos projetos e aplicações da animação?
- 8) Os concepts tem ligação direta na hora da escolha da técnica de animação?
- 9) O que do concept pode ser visto no produto final?
- 10) Tem algum processo pré-estabelecido para a criação do concept? E ele é determinado pela técnica de animação que será utilizada?
- 11) Com a entrada do digital, houve alguma mudança em relação aos concepts? Se houver, qual as diferenças?
- 12) Algum relato ou informação pessoal, em relação a *concept art* e projetos de animação, que gostaria de falar sobre?